

ŚWIAT HEROES 3

SPIS TREŚCI

Wstęp

- ↑ 1. [JB] Jaskinia Behemota (1998)
- 2. [HRPL] Heroes Rules (2001-04)
- 3. Bekalog (2001-03)
- 4. [UrTur] Mapy Ururama Tururama (2002)
- 5. [DC] Dragon Cliffs (2002-03)
- 6. [BK] Bractwo Kartografów (2002-06)
- 7. Cytadela Sarumana (2003-04)
- 8. Heroes Wortal (2003-04)
- 9. heroes.prv.pl (2003-07)
- ↑ 10. [KG] Kwasowa Grota (2003)
- ↑ 11. Tawerna (2003)
- 12. Heroes-Bastion (2004-05)
- ↑ 13. [LH] Legendy Heroes (2005)
- 14. Gildia Weteranów (2005-06)
- 15. Heroes 3 World (2005-06)
- 16. Nowa Twierdza Smoka (2006-06)
- 17. Potwory z Heroes 3 (2006)
- ↑ 18. [CH3] Centrum Heroes 3 (2006)
- 19. Warsztat Alavrisa (2006-06)
- ↑ 20. [AW] Akademia Wojny (2006)
- 21. AvLee (2006-09)
- ↑ 22. [TA] Tajemnice Antagarichu (2006)
- 23. H3 Pogromcy Smoków (2007-08)
- 24. Kraina HoM&M (2007)
- ↑ 25. World of Heroes (2007)
- ↑ 26. heroes3.waw.pl (2007)
- ↑ 27. Hall of War (2008)

Podsumowanie i wnioski

Podziękowania i plany na przyszłość

Zakończenie

WSTĘP

Witam wszystkich bardzo serdecznie! Od zawsze interesowała mnie historia, spisywanie dziejów, kronikarstwo. Zdecydowałem się więc zacząć zbierać informacje dotyczące świata Heroes 3.

Niniejszy artykuł zawiera wiele pożytecznych wiadomości dot. 27 stron internetowych traktujących na HoM&M: ich historie, opisy, komentarze osób trzecich, adresy kontaktowe twórców, kilka przykładowych działów oraz podstawowe dane liczbowe.

Serwisy przeze mnie przedstawiane funkcjonowały w różnych przedziałach czasowych. Zostały ułożone w porządku chronologicznym, zaczynając od najstarszych, kończąc na tych raczkujących.

Oczywiście, to nie są wszystkie strony internetowe o tej grze. Jednak materiału mamy sporo, toteż zdecydowałem się podzielić pracę na dwie części. Ta, którą publikuję dziś, zawiera serwisy, wortale, fora, które nadal wiszą w sieci (aktywne i opuszczone). W kolejnym numerze dodam relacje dotyczące stron usuniętych z sieci. Tego także będzie sporo ☺.

Bez dłuższego przeciągania zapraszam do przeczytania artykułu! Mam nadzieję, że się spodoba!


Mathias.

UWAGA!

1. **Dane w polu „W liczbach” mogą nieco odbiegać od rzeczywistych. Pomyłka może wynikać z mojej kiepskiej matematyki oraz błędów z www.mypagerank.pl. Należy je traktować jako dodatek i nie przywiązywać do nich zbyt wagi!**
2. **Liczby odwiedzin, postów oraz userów zostały zaokrąglone.**
3. **Wiek stron został podany na dzień 1. kwietnia.**
4. **Wielkość historii nie określa wartości portalu! Po prostu nie umiałem wyczuć, żeby zrobić +/- równej długości opisy wszystkich stron. Przepraszam, jeżeli ktoś poczuł się urażony wielkością swojej historii, ale nie ma ona żadnego znaczenia – liczy się TREŚĆ!**



1.

Data powstania: 25.09.1998 roku
Obecny adres: <http://heroes.net.pl>
Twórca: Behemoth
Forum: <http://imperium.heroes.net.pl/>
Status: 

W liczbach

Wiek: 4205 dni
Odwiedzin: 3 089 000
Postów: 61 000
Userów: 6800
PageRank: 3

POLECANE

1. [Heroes 3](#) (w trakcie renowacji)

2. [Heroes 5](#)

3. [HeroesLand](#)

HISTORIA



25. września 1998 roku **Behemoth** stworzył swoją pierwszą amatorską stronkę o Heroes 3, dając początek Imperium Jaskini Behemota ([Pierwsza Jaskinia](#)). Było to pierwsze miejsce informujące o trzeciej części sagi. Imperator zawarł tutaj cenne wiadomości o innowacjach gry oraz zamieścił zrzuty miast. Patrząc z perspektywy czasu, widać, jak z niewielkiego skrawka ziemi rozwinęło się olbrzymie mocarstwo. W kontekście zdolności ówczesnych twórców serwis Behemota był dziełem naprawdę godnym podziwu, a co najważniejsze przyciągnął rzeszę ludzi, dzięki której Jaskinia rozkwitła i istnieje aż po dziś dzień.



Gdy serwis nieco się rozrósł, powstało kilka miejsc, w których ludzie się spotykali, m. in. Karczma czy arena walk. [Forum ezBoardowe](#) pełniło oficjalnie funkcje Imperium od początków roku 2000. Jego specyfiką był podział na część anglojęzyczną (gdzie można było spotkać wielu graczy zza granicy) oraz polskojęzyczną. Tak właśnie zróżnicowana była Karczma, Jama Strategów i Obsydianowa Wyrocznia. Wymiany zdań na temat funkcjonowania Akademii Wojennej i Areny również były prowadzone w tym miejscu. Szczególną aktywność wykazywała angielska wersja dzisiejszej Świątyni Mahadevy (Temple of Mahadeva). EzBoardowa agora funkcjonowała formalnie do przenosin na forum stworzone przez Dżina **ixcesala** 10. grudnia roku 2002. Jednak mimo to można było tu jeszcze spotkać tułaczy przez długi czas...



Minęły 3 lata od powstania pierwszej stronki Jaskini. W tym czasie oferowała ona odwiedzającym szeroki zakres informacji dotyczących trzeciej części Heroes of Might & Magic ([Jaskinia Behemota - 2001](#)). Prócz Tawerny „Pazur Behemota” (otwartej 24 czerwca 2001r.), znajdowała się w niej Arena, w ramach której odbywały się rozgrywki multiplayer. Na forum ezBoardowym mieszkańcy spotykali się w celu dyskusji na rozmaite tematy. Syczeń 2002r. zaowocował pojawieniem się nowego serwisu: tym razem o HoM&M 4. Biorąc pod uwagę poziom ówczesnych stron internetowych należy stwierdzić, że Jaskinia stała na naprawdę wysokim poziomie zarówno pod względem graficznym, jak i zawartej treści.

Rozkwit nadszedł wraz z narodzinami Imperium, kiedy to władzę przejął **Hetman jOjO**. Znany był jako twórca Areny. Dnia 13. września 2003r. zasugerował on najważniejszemu osobom Jaskini, Wysokiej Radzie, powołanie Regenta, który twardą ręką pokieruje podupadającą społecznością wortalu. Powodem osłabienia była znikoma aktywność Imperatora. On też zrozumiał, iż dla wspólnego interesu powinien oddać władzę osobie, która sprawnie pokieruje stroną.

Taką osobą był właśnie Hetman. Niedługo po przejściu władzy niejaki **WWalker** zakończył swe dzieło życia. W Jaskini powstała pierwsza odsłona [Osady](#). W niej umieszczane są wszelkie opowiadania i inne treści pisane, mieszkańcy dyskutują na rozmaite tematy.

Jednocześnie trwały prace nad projektem Akademii Wojennej. Umożliwiła sprawne organizowanie pojedynków i turniejów, spopularyzowała walki na Arenie. W dziale Fort Adeptów wypisywane były osiągnięcia graczy.

Reformy Hetmana zakładały spisanie konstytucji Jaskini, rozdzielenie Areny i Akademii, organizację konwentu czy utworzenie istniejącego po dziś dzień "Podstolika". Na zjeździe najważniejszych osób Jaskini, *10. września 2003r.*, po raz pierwszy rozwinięto Flagę Imperium utworzoną przez **Inghama**. Za to też został mianowany chorążym. Składa się ona z czarno-czerwonej szachownicy przeciętej srebrnym labarum wedle projektu **Grenadiera**.

Utworzono także Heroesland, a w nim *17 listopada 2003r.* Linkownię. Pod koniec 2003r., dnia dziesiątego, miało miejsce jeszcze jedno istotne wydarzenie. Dzin **ixcesal** ukończył nowe forum. Poprzednie zamarło, a nikt nie myślał realnie, iż może się ono odrodzić – nie mówiąc o utworzeniu nowego. Uroczyste otwarcie miało miejsce *10. grudnia 2003r.* W tamtych czasach było ono jedynie uzupełnieniem Osady, dziś wiedzie prym. Nie wiadomo, jak potoczyłyby się losy Jaskini, gdyby nie wspierana była ona na tych dwóch ważnych filarach – złączonych się Imperium i Osada.

Ostatnim ważnym przedsięwzięciem, jakie podjęto za Regenta, było otwarcie Krypty Map. Jej pomysłodawcami i twórcami byli **Ururam Tururam** oraz chorąży **Ingham**. Skatalogowano wszystkie mapy, umożliwiając w ten sposób szybkie i łatwe odnalezienie scenariusza. Choć nie miała ona tak wielkiego wpływu na losy Jaskini jak dzieła WWalkera i ixcesala, to z całą pewnością jej utworzenie było swego rodzaju postawieniem "kropki nad i" przez władzę. Aż wydarzyło się coś niespodziewanego. Hetman opuścił Jaskinię. Nie wszystkim podobały się jego decyzje, a mimo wszystko wprowadzał je do tego momentu w życie. Miało to miejsce w miesiącu grudniu. Niedługo potem WWalker ostatecznie ukończył budowę wortalu. *16. grudnia* doszło do usunięcia nieaktywnych kont Jaskini – z dymem poszło 68 profili. Sam twórca Osady postanowił opuścić ją, a jako zastępcę wyznaczył **Hetmana jOjO** (innymi słowy zamienili się miejscami)! Została utworzona specjalna grupa zwana Pretorianami, którzy pilnowali porządku, a także decydowali o włączeniu użytkownika w szeregi Jaskiniowców. Dodatkowo kilka miesięcy później powstał Trybunał, wymierzający kary za złamanie prawa. Dzięki temu planowano zminimalizować zagrożenie potencjalnymi awanturnikami. Warto też wspomnieć o powstaniu *20 lutego 2004r.* pisma imperialnego „Czas Imperium”, który ukazuje się po dziś dzień.

Życie toczyło się spokojnie. Oczywiście, zdarzały się ciekawe wydarzenia – choćby zmiana w systemie logowania w Osadzie, o czym informował mieszkańców jej Grododzierzca **Guinea**, a to **WorldDragon** został nowym redaktorem gazety wortalowej. Przed poważnym zadaniem stanęli mieszkańcy pod koniec 2004r. Z racji ogromnych kłopotów finansowych udowodnili swe przywiązanie i dobrowolnie zgromadzili fundusze, które umożliwiły opłacenie serwera. Na początku następnego roku powołano Ławnika Ludowego. Osobą pełniącą jej obowiązki został Licz **Sandro**, znany ze wspaniałych opowiadań składanych regularnie w Osadzie. Aż wydarzyło się wielkie nieszczęście...



Był *lipiec 2005r.* Mało kto chętnie wspomina te wydarzenia. Dnia siódmego Jaskinia zniknęła z sieci na ponad rok. Na ten czas funkcjonowało [Tymczasowe Forum Jaskini](#) stworzone przez **Kasztelana**. Działo ono prawie rok od sierpnia 2005 aż do lipca 2006 w nadziei powrotu serwisu. Skupiło wielu użytkowników dawnego Imperium i nawet w takich okolicznościach udało się zorganizować konwent oraz kilka zlotów. Gdy Jaskinia wróciła, rozpoczęli odbudowę. Powstała jeszcze piękniejsza strona. Osada musiała czekać długi czas, nim ktoś spróbował odtworzyć dzieło WWalkera. Udało się odkopać Kryptę. Niedługo potem ponownie otworzono

wortal. Z prochów powstało także Imperium. Ponowiono wydawanie „Czasu Imperium”, którego redaktorem naczelnym został **DruidKot**.

Odtworzoną Osadą zaopiekował się nekromanta **Sandro**. Władął nią stosunkowo długo, by przekazać władzę innemu liszowi – **Moandorowi**. Za jego rządów narodziły się spotkania literackie. Wreszcie, najnowsze wydarzenie, które zrewolucjonizowało Jaskinię – powstanie radia. Ludzie w swych domach wysłuchiwać mogli przemysłań **Tullusiona**, **Samuela**, **Hubertusa** i **Mecku**.



Do 2007 roku [dzieło Behemotha](#) zostało odbudowane i rozwinięte. W Kryptcie Map i w Misternych Rękopisach składane były dzieła przez odpowiednio - kartografów i pisarzy. Powróciła Akademia - miejsce, gdzie chętni walki rycerze pojedynkują się i szlifują swe umiejętności. W wolnych chwilach zaś można ponownie zrelaksować się w jaskiniowym centrum rozrywki Heroeslandzie. Jaskinia Behemota oferowała już informacje o wszystkich pięciu częściach HoMM, serii Might & Magic, a także grze Crusaders of Might & Magic. Istniał też sprawnie działający serwis Wake of Gods.



Dwa lata temu Jaskinia obchodziła jubileusz dziesięciolecia istnienia ([Odezwa](#)). Z tej okazji otwarto [Księgę Jubileuszową](#), w której użytkownicy przekazywali swoje wspomnienia, wrażenia, uczucia. Przez wiele lat z małej stronki ewoluowano w wielką społeczność. Bywały dni lepsze i gorsze, lecz flaga w czarno-czerwony szachownicę wciąż powiewa dumnie na wietrze. Jest to najstarszy i największy polski wortal o serii HoM&M, który przetrwał do dziś i zapewne jeszcze długo będzie zajmować czołową pozycję na polskiej scenie sagi.

Na podstawie [Kroniki JB](#).

Jaskinia Behemota - nie trzeba tu chyba dużo pisać, na pewno największy portal skupiający fanów HoMM, M&M w Polsce, oprócz tego sporo ogólnie o fantasy. Dobra strona, na pewno każdy powinien ją odwiedzić.

Gizmo.

HALA SŁAW

Imperator Behemoth – Twórca wortalu i jego patron. Za swe dzieło zasłużył sobie na wieczną chwałę. *25 września* utworzył swoją pierwszą stronę o H3 zwaną „Co nowego w Heroes3”, później „Miasto Arcydiabła”. W 1999 została Jaskinią. Rządził nią do *13 września 2003r.*, kiedy to zrzekł się władzy na rzecz Hetmana jOjO. Od tego czasu odwiedzał serwis rzadko, aczkolwiek pisywał nieco w Starej Osadzie. W Nowej wersji tego pisarskiego zakątka zajął się muzyką.

Hetman jOjO - jedna z najważniejszych osób w społeczności jaskiniowej. Dołączył *9. stycznia 2001r.* Pozostał w niej długo i bardzo się przysłużył. *30. czerwca 2002r.* ukończył Arenę. *13. września* przejął władzę nad wortal. Na jego rządy przypada okres rozkwitu. Wtedy to powstała Osada WWalkera, forum ixcesala, Krypta Map Ururama Tururama, Akademia Wojenna, a także flaga by Ingham. *21. grudnia 2003r.* w związku z pewną różnicą zdań pomiędzy nim a resztą ekipy, jOjO zrezygnował z posady na rzecz Rady Starszych oraz WWalkera. Udzielał się również w Nowej Osadzie, gdzie można znaleźć jego kolejne utwory. Niestety, jego największe dzieło – Arena – przepadła wraz z katastrofą serwerową. Nigdy nie udało się przywrócić jej świetności.

Bard WWalker – Przybył do Jaskini 8. *lutego 2001r.* Sporą aktywność przejawiał w Tawernie, gdzie zamieszczał liczne dzieła. 8. *października 2002r.* skończył budowę starej Osady. Postać wielce szanowana, członek Rady Starszych i Kwatery Głównej. Musiał jednak opuścić Osadę na bardzo długo. Władzał nią do 28. *czerwca 2004r.*, kiedy to Grododzierzcą stał się Guinea.

Kanclerz Grenadier - Zasług dla Jaskini ma co niemiara, bo będąc jaskiniowym kanclerzem, zajmował się wieloma rzeczami. Do społeczeństwa dołączył 19 *lipca 2000r.* To on zaprojektował flagę wortalu. Pomagał przy realizacji praktycznie wszystkich projektów. Od 2006r. opiekuje się w Osadzie Zakurzonymi Annałami. Jest także założycielem i prezesem Stowarzyszenia Miłośników Fantasy.

Dżinn ixcesal - szczególnie zasłużona postać dla Imperium. W wyniku problemów z ezBoardem utworzył on 10. *grudnia 2003r.* nowe forum – Imperium. Funkcjonowało ono jako centrum Jaskiniowej społeczności przez prawie trzy lata do momentu zniknięcia wortalu z sieci. Między innymi dzięki niemu przeżył on największy w swojej historii rozkwit. Pełnił 3-letnią służbę jako Administrator techniczny.

Geomanta Ururam Tururam - Postać, która zawsze była znakomicie zorientowana w scenie bohaterów magii i miecza. Jeden z naczelnych heroldów Jaskini. Twórca Krypty Map. Czynnie zajmował się kartografią. Współtworzył serwis Heroes 5. Kierował też anglojęzyczną Ambasadą Ubisoftu na Starym Forum, gdzie każdy z bywalców mógł poczuć się częścią wielkiego projektu jakim była praca nad piątą częścią serii. Ururam Tururam miał też swój wkład w rozwój literackiej części wortalu. Był jednym z najbardziej znanych osadowych Ministrel.

Guinea - Jego zasługi dla Osady i Imperium niezrównane. Dołączył do społeczeństwa 19. *maja 2000r.* Pisał liczne i bardzo dobrze oceniane prace. Do niego należy też utworzenie Ekskretymentu – dzieła pozbawionego sensu a bijącego wszelkie rekordy popularności. 4. *stycznia 2003r.* otrzymał status Filantropa za zasługi dla Areny. 16 *lutego* dołączył do Rady Starszych. 17. *kwietnia 2004r.* zrezygnował z tego tytułu. 28. *czerwca* przejął władzę w Osadzie i został pierwszym Grododzierzcą. Po ponad roku oddał funkcję. Warto także wspomnieć, iż Guinea to jeden ze współtwórców jaskiniowego dominium poświęconego pierwszej części sagi bohaterów magii i miecza. Użytkownik ten dalej żyje w Osadzie, uzupełniając Ekskretyment i tworząc sztuki teatralne na coroczne zjazdy.

Gromowładny Ra-V - Gromowładny to niewątpliwie jedna z postaci, której zasługi dla Imperium są niepodważalne. Kojarzy się przede wszystkim jako ojciec Heroeslandu i koordynator prac nad dawnym działem Wake of Gods. Jednak ślad swojej pracy i oddania pozostawił także gdzie indziej. Utworzył on Jaskiniowe Memo, które to ujrzało światło dzienne 13. *października 2004r.* Należał do ekipy twórców Jaskiniowej Krainy WoG. 29 *czerwca 2005r.* założył Jaskiniową Gildię na serwerze Tibia. Był pretorianinem, 11 *stycznia 2006r.* otrzymał tytuł Weterana. Zawsze towarzyszyła mu **Ann**. 24 *listopada 2003r.* stworzył z nią Gabinet Luster.

Sandro - Postać to wielce szanowana. Zasłużony jak mało kto. Swym talentem pisarskim skutecznie wypełniał wolny czas jaskiniowców, dostarczając świetne prace do Misternych Rękopisów. Przybył 15 *października 2003r.* Błyskawicznie zrobił karierę w społeczeństwie Osady. Dał się poznać jako znakomity pisarz., dzięki czemu, ledwo tydzień po swoim przybyciu, uzyskał tytuł Biografa. Tego samego dnia zaczął działać nowy dział w Gorących Dysputach, znajdujący się pod jego opieką. Był jednym z pierwszych pretorianów. Do 14. *czerwca 2008r.* sprawował władzę w Nowej Osadzie. Pod jego rządami przywrócono jej dawną świetność.

- **Sulia, Crazy, Enleth i MiB** – obecna Administracja wortalu Jaskinia Behemota. Teraz oni opiekują się serwisem i odpowiadają za jego rozwój.

Prawnym opiekunem serwisu jest Stowarzyszenie Miłośników Fantasy.

Twierdza Heroes Rules :: Wortal H3



2.

Data powstania: 18.03.2001 roku
Ostatni adres: <http://tomaszteo.ovh.org/heroes/thrpl50/index.html>
Twórca: **Tomasz TEO** (Tandris)
Ostatni news: 10.05.2004 roku
Status: ●

W liczbach

Czas pracy: 1514 dni

PageRank: 0

POLECANE

ALABAMA

1. [Ogranicznik](#)

2. [Testy zamków](#)

3. [Testy jednostek](#)

HRPL

1. [Testy](#)

2. [Lekcje](#)

2. [Taktyki](#)

THRPL

1. [Podstawy](#)

2. [Gracze](#)

3. [Opowiadania](#)

JBH3

1. [Profesje](#)

2. [AB](#)

Karczma

1. [Artefakty](#)

HISTORIA

Spisanie historii THRPL jest trudne, ponieważ strona bardzo często zmieniała lokalizację, cele, sztab. Można mówić o grupie serwisów związanych z osobą **Tomasza TEO**. Poniżej umieszczam zestawienie wszystkich wersji Twierdzy.

[ALABAMA](#) [ALABAMA] (18.03.2001r. – 27.06.2001r.) – pierwsza strona TEO o H3.

Heroes-Zone [H-Z] (18.03.2001r. – 04.06.2001r.) – serwis H3 by galo!!, który nigdy nie trafił do sieci.

[Heroes Rules](#) [HRPL] (27.06.2001r. – 01.10.2002r.) – strona powstała z połączenia Alabamy (TEO) i Heroes-Zone (galo!!).

[Twierdza Heroes Rules](#) [THRPL] (03.05.2003r. – 10.06.2003r.) – Twierdza HRPL stworzona przez TEO po wielkim sporze i odejściu galo!!. Z niego wyszedł pierwszy webring obejmujący 3 strony.

[Heroes 3 dla JB](#) [JBH3] (sierpień 2003r. – październik 2003r.) - dział o trzeciej części sagi dla Jaskini Behemota. Z powodu nieporozumienia z władzami wortalu TEO postanowił zerwać współpracę.

[Karczma pod Wszechwiedzającym Dębem](#) (05.04.2004r. – 10.05.2004r.) – Strona powstała z połączenia THRPL i Karczmy pod Wszechwiedzającym Dębem. Prowadził ją TEO, który zmienił Nick na Tandris. Projekt fuzji, jak widać, upadł. Jednak w Karczmie powstał słynny webring, który zrzeszał grupę serwisów o tematyce HoM&M III (Tandris + Treupp).

[Heroes of Might III](#) - Kompedium wiedzy współtworzone z Jaskinią Behemota. Jak widać, projekt nie został nigdy zrealizowany.

Dalej znajduje się historia każdej z wymienionych stron.

Mathias.

ALABAMA

Wszystko zaczęło się już od premiery Heroes III. Mój tata załatwił na czarnym rynku, tę turówkę i rozpoczęły się pamiętne noce z Heroes. Długo grałem tylko na single player. W wakacje 1999 roku pojechałem do kuzyna. Cały dzień i prawie całą noc (spaliśmy 3 godziny) graliśmy w Heroes III PL. Tak przez pełen tydzień. Podczas tych wakacji, zaczęliśmy z kuzynem testować prędkość, ruch, poznawać dokładniej profesje, jednostki itd. Naprawdę dużo doświadczenia zdobyłem dzięki temu. Później staczałem walki z kumplami.

Lata miały, a ja uczyłem się projektowania. Postanowiłem stworzyć stronę. Rozpocząłem prace już w 2000r. Strona przypominała [Jaskinię Behemota](#) (Podobne tło). Zrobiłem za pomocą GuzikMaker przyciski, a cały serwis opierał się na ramkach. Zawierał wiele dodatków. Zamieściłem tak wiele testów (nad nimi spędziłem najwięcej czasu), których część znalazła się później w HRPL, a reszta poszła w zapomnienie. Ile radości było przy tworzeniu.. W tym czasie poznałem pierwszą świetną witrynę o Heroes. www.heroes.org.pl. Kiedyś była cudowna, lecz później zeszła na psy. Właśnie na niej wzorowałem się. Tak po wielu miesiącach pracy powstała 18.03.2001r. ALABAMA. Umieściłem ją na poland.com, gdzie była dość długo.

Na podstawie historii by TEO.

Heroes-Zone

18.03.2001r. - Niedzielne popołudnie. Jak zwykle, kiedy mam tylko chwilę wolnego czasu, siadam na małą partyjkę Heroesa. Nagle mnie oświeciło. A gdyby zrobić stronkę na temat najlepszej strategii wszechczasów? Tego samego dnia wykonałem tło do tej strony, pierwsze wpisy i screeny do galerii. Na początku nie wierzyłem, żebym ją kiedykolwiek opublikował. Dopiero później znalazłem dobry

KONTAKT

Twórca - Tomasz TEO

[E-Mail](#)

Portfolio: [LINK](#)

Blog: [LINK](#)

serwer i jako datę premiery ustaliłem 15. maja.

Przez cały kwiecień pracowałem z całym zapalem. Pod koniec miesiąca można już było obejrzeć w sieci stronę główną mojego dzieła.

W maju zapytałem Administratora Jaskini Behemota – **Behemota** - o pozwolenie na umieszczenie na swojej stronie artykułu Taktyki. Niestety, nie wyraził zgody. Prace trwały, czas naglił. Podwoiłem wysiłki. Niestety, nie wyrobiłem się i otwarcie serwisu przełożyłem na 2. czerwca.

Pod koniec maja było już pewne, że nie uda mi się ze wszystkim zdążyć. Zdecydowałem się wrzucić na serwer, to co mam, na umówioną datę. I wszystko było już przygotowane, już wgrywałem pliki, gdy nagle spadło na mnie nieszczęście – szara rzeczywistość. Nie miałem modemu, więc koszty były ogromne. Mój budżet nie wytrzymałby tego. Szukałem wsparcia u ludzi ze stałym łączem, ale go nie znalazłem. Dlatego Heroes-Zone nigdy nie trafiło do sieci. Zajmowała ona 24,6 mb i zawierała 1398 plików. Szkoda...

Zdecydowałem się wówczas na połączenie sił z **TEO**. Prowadził on wówczas Alabamę. Postanowiliśmy połączyć obydwie strony. I tak też się stało. Powstał wortal Heroes Rules.

Na podstawie historii Heroes-Zone by Galo!!

Heroes Rules (HRPL)

Kiedy Alabama zaczęła się rozwijać, zrozumiałem, że sam nie dam rady. Szukałem pomocy. Na początku ogłoszenia w CD-ACTION, e-zinach itd. Trochę poczekałem i jest - ktoś odpisał. Tym człowiekiem był **Galo!!** – twórca Heroes-Zone. Razem doszliśmy do wniosku, iż należy połączyć obie strony, by stworzyć coś lepszego. Mieliśmy wtedy naprawdę wybujałe ambicje. Prototyp za prototypem. Długo nie mogliśmy się dogadać, aż w końcu postanowiliśmy, że wyśrodkujemy nasze wymagania. Pierwsze arty, pierwsza grafa i pierwsze lzy szczęścia. W ten sposób powstał serwis Heroes Rules.

Wszystko nowe i piękne. Myślałem, że jest to doskonale. Myliłem się. *Lipiec 2001 roku*. W tym miesiącu zmieniłem całkowicie 7 razy kod źródłowy! Postanowiłem stworzyć go bezbłędnym, krótkim i funkcjonalnym i co ważne łatwym do zmiany. Powstał pierwszy styl. Zmniejszył on rozmiar całej strony. W tym czasie nasyciliśmy ją grafiką. Wstawiłem białe tło.

W *sierpniu 2001r.* strona wylądowała w sieci. Szczęśliwy serwer to: interia.pl (www.hompl.w.interia.pl). WP odpadło ze względu na małą ilość miejsca. Obywatel nie działa, a republika do mnie nie przemówiła. Taki adres przetrwał do *listopada*. Zrezygnowałem z niego ze względu na fatalną prędkość. Niestety, odszedł **Galo!!** z powodu braku modemu. Zostałem sam.

Dostałem parę ogłoszeń namawiających do współpracy. Strona przeżyła kolejną ewolucję. Zmieniona została częściowo szata graficzna, styl i inne bajery. Stała się szybka, jak tygrys (do jaskółki ma pewien kawałek). Liczne dodatki pomagały internautom. Oczywiście nie obyło się bez zmiany serwera. Mogę napisać, że Republika jest doskonała. Duża szybkość, sporo miejsca (6MB) jak na początek i łatwy sposób powiększenia o nieograniczoną ilość. Nie doceniłem jej wcześniej. Dodatkowo ściągnąłem całą stronę geniusa i zamontowałem systemy statystyk Genius i STAT4U. Poszukiwałem także dobrego licznika odwiedzin.

W *lutym 2002r.* wprowadzone zostały pewne zmiany. Do naszej ekipy powrócił **Galo!!** i to on zmobilizował mnie do dalszej pracy. Ku mojemu zdziwieniu HRPL zyskało kilka pochwalnych uwag od specjalistów w tej branży. Zmienione zostało logo i menu pod względem objętościowym. Archiwum, czyli Zwoje Nicości, przemianowano w Mroczne Zwoje. Nadal poszukiwaliśmy nowych ludzi.

Jest początek *marca 2002*. Dostaliśmy wyróżnienie z magazynu @t. Ten mały krok do przodu dał więcej ekipie HRPL niż reklama w gazecie. Przegraliśmy z gigantami. Zaś wygraliśmy z nastolatkowie.prv.pl co oznacza, że jesteśmy lubiani.

Strona została całkowicie zmieniona. Nowy styl - bardzo długi i dokładny. Nowy kod wspomogły JavaScripts. Wprowadzono liczne pomoce, np. test sprzętu, który określał, czy wszystko jest w porządku; menu w dwóch wersjach; pełny ekran, itd. Nowa grafa mogła szokować, ale była zdecydowanie lepsza i szybsza itd. Jonar napisał dla nas wielki test jednostek. Zmieniono prawie wszystko. Idziemy naprzód.

Wszystko szło w dobrym kierunku. Chciałem, aby więcej osób pisało do HRPL i zamieszczało tu swoje art-y. Specjalnie dla nich na stronie głównej i w kontaktach umieszczam darmowe wyświetlanie banneru. Wystarczy, jak piszesz arty. Wszystko już jest na serwerze. Zmieniona nazwa ze Mroczne Zwoje stały się Kroniką.

Prosiłem, mówiłem i parę osób odezwało się. **Pawel** i **Artur** napisali dwa artykuły dla HRPL i otrzymali rangi Artowców. Oczywiście zapowiedzieli kolejne, jednak nigdy się ich nie doczekaliśmy. Dodałem kolejne artykuły i wprowadziłem pewne poprawki. W poprzedniej aktualizacji zmieniła się grafa. Trochę wydorosła (bez obrazu dla grafika). Zamieściłem także pracę nt. profesji.

Odszedłem z HRPL. Miałem pewne sprawy osobiste, a poza tym zająłem się na poważnie projektem X-Zin. Ale na szczęście wróciłem. Dodałem drugą bramkę SMS. Obejrzeć można także inne ciekawe dodatki: tapety, skiny i anonimowy e-mail. Specjalnie dla czytelników nowa mapa oraz arty. Jak zwykle dla każdego coś

miłego. Ponadto ekipa HRPL wsparła Pajacyka poprzez umieszczenie na stronie jej banera.

Do ekipy HRPL przyłączył się **Ivor**. Jego zadaniem było zajęcie się WoG-iem. Został także redaktorem działu MAPY. Niestety, **Galo!!**, jeden z założycieli oraz szef HRPL, znowu odszedł. Powód: tajny. Od razu rozpoczęto poszukiwanie nowego grafika. Oczywiście nastąpiła rutynowa aktualizacja i dodałem kolejne materiały.

Galo!! powrócił. Właśnie trwały prace nad fast mirrorem do HRPL. Czysta alternatywa. Szykowana była też istna rewolucja. Wg statystyk HRPL rozwijała się i to bardzo szybko. Ludziom podobał się nasz styl prowadzenia. To motywuje.

Nasza ekipa powitała nowego podróżnika - **Lorda Popek**. Zajął się turniejami (Pole Chwały). W tamtym czasie mieliśmy w sumie 4 członków ekipy.. Mocny zespół. Wprowadzona została nowa średniowieczna grafa, nowy kod, nowy styl i nowe działy. Trochę artykułów i dużo map nawet do WoG-a. Założona została specjalna grupa dyskusyjna, forum itd. Pojawiła się też nowa nawigacja.

Heroes Rules wyróżniał sposób prowadzenia strony. Działano według zasady: "tego nie znajdziesz nigdzie indziej". Biblioteka co dwa miesiące regularnie zmieniała swój wygląd za sprawą grafika. Webmaster także nie pozostawał w tyle. Tak minął rok.

Niestety po tym czasie na Heroes Rules została opanowana przez rządzący władzy. Tak się zaczęły sprzeczki, wywyższania oraz wielki kryzys, który spowodował odejście grafika. **Galo!!** odszedł wraz z **Sandro**, a właściwie zostali wyrzuceni. Postanowili zrobić konkurencyjną stronę.

Tymczasem HRPL nawiązała kontakt z Twierdzą Smoka i zawiązała ścisłą współpracę. Polegała ona nie tylko na wymianie banerów, ale także szybkim połączeniem między naszymi stronami. W dowolnej chwili można było się przenieść na serwer Twierdzy.

Heroes Rules zostało prawie doszczętnie zburzone. Goście omijali z daleka tą okolicę. Wydawać by się mogło, że już wszystko przepadło. Jednak na jej fundamentach zbudowano Twierdzą HRPL Heroes Rules.

Na podstawie historii by TEO.

Twierdza Heroes Rules (THRPL)

Sam jedyne wraz z moim wiernym współpracownikiem zostałem na gruzach. Serce nie pozwalało mi tego tak zostawiać, choć **Ivor** nalegał. Chciał żebym wyjechał do WarSite - twierdzy aktualnie wznoszonej o tematyce WoW. Nie mogłem; nie umiałem. Za dużo tu zostawiłem. Ivor pojechał dziewiętnaście dni później. Sam zaś rozpocząłem odbudowę nowej Twierdzy HRPL Heroes Rules. Pamiętając uwagi przesiadujących w bibliotece wędrowców, dostosowałem Twierdżę do potrzeb różnych osób.

Kiedy rysowałem i planowałem każdy szczegół, przybyła osoba, która ofiarowała mi liczne taktyki i testy. Czemu mi je przekazała? Nie wiem.

Pracowałem prawie codziennie z wielkim zapałem. Gdy struktura Twierdzy była już gotowa, przybył **Esart**. Od razu zaoferował swoją pomoc za nic. Bez chwili namysłu zgodziłem się. W głębi duszy wiedziałem, że to dar, by Twierdza ponownie ożyła.

Mijały kolejne dni. **Herudal** (Esart) ciężko pracował nad mini-szyldem HRPL. Ja natomiast sukcesywnie budowałem Twierdżę. Zacząłem od w miarę łatwych zadań. Komnata HRPL powstała najszybciej. Zamieściłem trochę informacji o sztabie strony, aby każdy wędrowiec wiedział, kto dba o stronę.

Pewnego dnia poznałem tożsamość twórcy taktyk i testów. Nazywał się **Elminster Darnor**. Poinformował mnie, że wkrótce przekaże mi kolejne materiały.

Na podstawie historii by TEO.

Heroes 3 dla Jaskini Behemota (JBH3)

Od tamtego czasu wiele się w Twierdzy zmieniło. Straciłem tak wiele. Od dłuższego czasu często rozmawiałem z sąsiadami, coraz częściej myśląc o fuzji, a później pertraktując nad warunkami. **Elminster** nie wracał... cały czas milczał, jakby oczekiwał na rozstrzygnięcie tych dyskusji. Aby dać szansę wszystkim, wystosowałem pismo z prośbą o połączenie wraz z moimi warunkami. Pierwsze odezwało się rozległe imperium Jaskini Behemota. Postanowiłem odwiedzić te królestwo jako zwykły wędrowiec. Usłyszałem tam dużo negatywnych opinii na swój temat... nie broniłem, tylko przytakiwałem, obawiając się swego życia.

Obawiałem się, że w Osadzie nie znajdę nikogo z ekipy. Spotkałem **Grenadiera**, człowieka bardzo życzliwego i mądrego. Doskonale znał się w swym rzemiośle. Po jakże wesołej rozmowie skierował mnie do Administratora wortalu. Rozpocząłem więc rozmowę z **Hetmanem jOjO**. Nie zastanawiając się ani chwili dłużej, przedstawiłem mu plany na rozbudowę imperium o twierdżę HRPL. Nie było łatwo żądać od kogoś tak wielkiego stosownych praw. Hetman okazał się ufną i życzliwą osobą. Prawie od samego początku wspomagał mnie **Faramir** - jaskiniowiec, który przekazał mi „klucze” do Osady. Parę dni później jOjO widząc me zaangażowanie zawarte w listach, które przysyłałem, zapisał mnie na forum. Zaprzystałem dalszych prace nad rozbudową swojej strony i zacząłem swego rodzaju przeprowadzkę do

Jaskini. Uzyskałem własny serwer FTP oraz skrzynkę pocztową. Twierdza jednak nie została pusta, władzę przekazałem **Gul'danowi**, choć nadal opiekowałem się HRPL. Póki co w pocie czoła budowałem serwis o Heroes III jako **kasztelan TEO**.

Jednak prace nad H3new zostały zawieszono. Rozpocząłem swe podróże, zaglądając w tajne zakątki świata HoM&M. Odwiedziłem także mego przyjaciela. Okazało się, że połączył swe siły z niejakim **Alanem** z Twierdzy Smoka. Wspomniałem czasy, gdy często gościłem w tamtych okolicach, zyskując swego czasu nawet władanie nad forum. Teraz jednak czułem się obco, nie znalazłem tego co chciałem, więc powróciłem... do domu, do Twierdzy, do dawnej potęgi uspionej tyle miesięcy temu. Nadszedł czas, aby Twierdze odżyły i pokazały czym jest fascynacja, pasja... W rozbudowie pomagał mi hetman jOjO wraz z kilkoma znajomym, których poznałem przy budowaniu H3new. Mam potężnego sojusznika...czas wziąć się do pracy. **ThomasTEO** wrócił!

Jako ThomasTEO z zapałem tworzyłem dla JB dział o Heroes III. Swe projekty wysyłałem do hetmana, pisałem recenzje... często wypowiadałem się na forum. Lecz gdy dowiedziałem się, że mój projekt będzie prawie niewidoczny, gdyż sentyment jOjO nie pozwala na unowocześnienie portalu, niszcząc tym samym me plany i chęci, Postanowiłem uciec z Imperium Jaskini Behemota i pod przebraniem **Tandrisa** rozpocząć kontrofensywę. Dołączyłem do Karczmy pod Wszechwiedzącym Dębem i szykowałem nową stronę. Koniec tyranii imperatora!

Na podstawie historii by TEO.

Pod Wszechwiedzącym Dębem

05. kwietnia 2004r. rozpoczęto prace nad fuzją THRPL i Karczmą pod Wszechwiedzącym Dębem. TEO jako Tandris stał się jej Administratorem naczelnym. Przez pewien czas trwały aktualizacje. Ale ostatecznie projekt upadł. *10. maja 2004r.* wyszedł ostatni news. Na tym ostatecznie kończy się egzystencja Twierdzy Heroes Rules PL. Karczma istniała jeszcze jakiś czas pod swoim starym adresem.

Warto również wspomnieć, że TEO oraz **Treupp** byli pomysłodawcami i twórcami słynnego webringu stron o Heroes 3, do którego należały m. In. **Heroes-Bastion**, **Bractwo Kartografów** i **wortal M. Możejki**. Połączenie okazało się jednak zbyt kruche i nietrwałe. Nie wytrzymało próby czasu...

Mathias

Twierdza TEO - świetny layout i całkiem konkretna, choć pewnie nie wszystkim znana strona. Dużo opowiadań, testów jednostek i czarów, hintów dla graczy - na pewno sporo pomocnych informacji.

Gizmo.

HALA SŁAW

- **TEO / Tandris** – Twórca wszystkich projektów HRPL od Alabamy do projektu fuzji z Karczmą pod Wszechwiedzącym Dębem.
- **Galo!!** – Twórca Heroes-Zone, po fuzji z Alabamą razem z TEO pracował nad HRPL. Po sporze o władzę odszedł, aby budować nową stronę o Heroes 3.
- **Ivor** – Redaktor HRPL. Jako jedyny pozostał przy TEO po rozbiciu Administracji serwisu. Założył stronę o WoW – jedną z Twierdz nowego HRPL.
- **Paweł i Artur** – artowcy z pierwszej HRPL.
- **Lord Popek** – redaktor z pierwszej HRPL zajmujący się turniejami.
- **Esart / Herudal** – Grafik i pisarz tekstów w Twierdzy Heroes Rules.
- **Elminster Darnor / Space Dragon** – jeden z redaktorów THRPL, dawny patron tamtejszej areny.
- **Treupp** – redaktor Karczmy pod Wszechwiedzącym Dębem, razem z nim TEO wymyślił i zorganizował webring zrzyszający parę stron o Heroes 3.

Mathias.

3.

Data powstania: 5.07.2001 roku
 Ostatni news: 23.02.2003 roku
 Obecny adres: www.bekalog.prv.pl
 Twórca: Bartłomiej Kiersznicki - **Lord Fury**
 Status: ●

W liczbach

Czas pracy: 598 dni

PageRank: 0

HISTORIA

Pierwsze pomysły, by zrobić stronę o Heroes 3, zrodziły się na przełomie 1999 i 2000 roku, kiedy to gra ta wpadła w moje ręce. Mniej więcej w marcu-kwietniu 2000 r. powstała pierwsza wersja strony. Ponieważ jednak byłem wtedy amatorem i była to praktycznie moja pierwsza strona, wyszło to raczej mizernie. Składała się ona z bagatela 175 plików, z czego jedynie 18 stanowiły pliki html. Reszta to grafika i tylko grafika (łącznie prawie 2,5 MB). Na screenach z gry opierała się cała strona: to one tworzyły wszystkie tła, menu i opcje. Żadnych stylów ani skryptów. Nawet jeśli by uznać to za znośne, to rzeczą zupełnie niszczącą całą stronę była ogromna długość ładowania. Pod względem ilości materiałów dawna wersja także nie była oszałamiająca: można było obejrzyć przyrosty i garnizony poszczególnych miast, zestawienie wszystkich jednostek (na jednej stronie!) oraz porównanie miast w kilku kategoriach (zaczątek obecnych testów). I tyle. Z powodu tych wszystkich niedociągnięć, strony nie zaprezentowałem szerszemu gronu użytkowników sieci. Trafiła gdzieś na dysk spakowana ZIP'em i jakimś cudem uniknęła kilku formatowań (mam ją do dzisiaj - można się od czasu do czasu pośmiać).

Jednak miesiące mijały, w szkole zbyt zajęty nie byłem, a Heroes wciągał mnie coraz bardziej. Skończyło się lato, zaczęło się robić nieco nudno, więc postanowiłem spróbować jeszcze raz ze stroną. Tym razem jednak wyszedłem z założenia, że stawiam na szybkość i wygodę jej przeglądania. I na tym założeniu na jakiś czas się skończyło. Dopiero pod koniec 2000 roku nastąpił przełom. Zaczęła powstawać obecna szata graficzna, nauczyłem się także obsługi Flasha i tak to się potoczyło. Od początku chciałem, żeby moje dzieło nie było podobne do pozostałych, nie chciałem kopiować cudzych pomysłów. Ponadto potrzebne mi było coś, co stałoby się flagowym elementem strony. I znalazłem. Tym czymś okazały się testy. Już pierwsze z nich kosztowały mnie wiele godzin ferii zimowych spędzonych z kartką i ołówkiem w rękę, ale chyba było warto. Miałem w końcu coś, czego nie było nigdzie indziej (jak się później dowiedziałem, na innej stronie także przeprowadzono już testy, ale na mniejszą skalę i miały one nieco inny charakter). Zacząłem myśleć, że może w końcu się uda. Zabrałem się za podstawowe działy (miasta, jednostki), pobrałem z gry odpowiednie grafiki, wymyśliłem quiz, a w międzyczasie tworzyłem kampanię. I tym sposobem mniej więcej w maju opublikowałem ostateczny schemat strony. Nie było to jednak jeszcze to, o co mi chodziło. Zacząłem więc przekształcać style, pozmieniałem wygląd niektórych starszych działów oraz dodałem kilka nowych. W takiej formie dnia 05.07.2001 r. strona trafiła do sieci. Oczywiście teraz, gdy piszę ten tekst, jest już ona wielokrotnie bardziej rozwinięta i mam nadzieję, że będzie rozwijać się w ten sposób jeszcze dość długo.

Lord Fury, dział „O stronie”

Jednym z atutów tego miejsca może być jej nietypowy układ i wygląd. Zbudowanie jednej z nielicznych www na bazie ramek (a nie, jak to było wówczas popularne – tabel) świadczy o oryginalności i pomysłowości autora. Plusem tego rozwiązania poza wartościami wizualnymi jest także większa szybkość ładowania się działów.

Początkowo zmiany wprowadzano bardzo często. 9. lipca dodano licznik oraz kilka modyfikacji w kwestiach estetycznych. 8 dni później przeprowadzono spore zmiany w układzie działu Miasta, m. In. stworzono podział na statystyki i testy. Te drugie miały być na bieżąco uzupełnianie. Wiele tygodni upływało na polepszaniu strony. Autor starał się wyeliminować wszystkie błędy w skryptach, często pomagali mu odwiedzający wysyłający doń maile. Wszelkie braki w informacjach były cały czas uzupełniane. Liczba testów powoli rosła, a wraz z nią zainteresowanie i oglądalność. 11. sierpnia zrobiono banner Bekalogu. Niedługo też nawiązano współpracę z www.heroes.wr.pl, a następnie ze Smoczą Grotą. Do końca sierpnia można było już przeglądać większość wiadomości nt. gry, ściągnąć sporo mapek, a także obejrzyć trochę testów. I od tego czasu prawie wszystkie aktualizacje tyczą się tego ostatniego.

18. września uzupełniono dział Grafika o wiele obrazków z gry. Niedługo potem zmieniono serwer na większy. Spowodowało to irytujący problem – nowy hosting posiadał specyficzny system: za każdy 1MB pobranych plików traciło się 1 punkt, a gdy liczba spadła do zera, strona przestawała istnieć. Aby uzupełnić konto, trzeba było klikać w banner (1 klik – 1 punkt). W ten sposób twórca został uzależniony od tego systemu i wszystko zależało od życzliwości odwiedzających. Po dwóch tygodniach konto zostało zlikwidowane i Lord Fury był zmuszony do kolejnej przeprowadzki, tym razem na hg.pl. Tutaj jednak pojawił się inny kłopot – ładowanie trwało bardzo długo. Kolejna zmiana hosta nastąpiła 28. października i wyeliminowano usterkę.

Liczba testów rosła. Do końca października wykonanych zostało ponad 2300 walk (Bastion ukończony) i stale ich przybywało. W międzyczasie pojawiały się pojedyncze mapy autorskie. Autor pracował bez przerwy w stałym tempie, ale pracy nadal była olbrzymia ilość. W międzyczasie powstała wersja offline Bekalogu na wypadek kłopotów z serwerem. Wprowadzono także sporo aktualizacji.

Minęło trochę czasu i liczba walk do testów osiągnęła już 5100 (Wrota i Cytadela ukończone) na 9870 planowanych. Można było już korzystać z ponad połowy danych. Twórca nieco sobie odpuścił w drugiej połowie grudnia, gdyż miał masę innych spraw. Na nowy rok zakończono bitwy kolejnego miasta - Fortecy. Kilka dni później ukończono testy Inferno. Minęło kolejne 10 dni i pojawiły się wiadomości o walkach Lochu. A wszystko to zawsze opatrzone ciekawym komentarzem.

2. lutego pojawiły się wyniki Nekropolis, a 4. lutego – Twierdzy. Do końca pozostało już bardzo mało – tylko Zamek i jednostki neutralne. To, co do tej pory nikomu się nie udało (i czego do dziś nikt nie powtórzył), mogło już wkrótce pojawić się w sieci....

I tak też się stało! 10.02.2002r., po ponad pół roku prac, wielu godzinach grania, tysiącach walk, testy zostały ukończone! Pojawiły się ostatnie brakujące informacje (Zamek + neutrale). Lord Fury ukończył dzieło swojego życia.

Teraz zajął się uzupełnianiem reszty działów. Trochę do zrobienia było jeszcze w Jednostkach. Jednak pod koniec lutego zdarzyła się rzecz wyjątkowo złowróżbna – padł mu dysk i na jakiś czas zaprzestał pisania newsów. Przez dwa miesiące z tego powodu nic się nie działo, a sam twórca był zajęty odzyskiwaniem danych. Dokładnie 27. kwietnia nastąpił wielki powrót do aktualizacji. Nieco wcześniej liczba odwiedzin przekroczyła 10 000. Następnego dnia przeniesiono się na inny serwer – powrócono do „punktów za MB”, tym razem autor strony przygotował się i przerobił skrypty w taki sposób, że 1 wizyta = 1 punktowi. Ale systemy nie są takie głupie i cała akcja na niewiele się zdała – znowu wszystko zależało od życzliwości odwiedzających, której ostatnio zabrakło. Lord Fury postanowił zmusić gości do klikania: żeby móc obejrzeć dowolną podstronę, trzeba było wpięć nacisnąć banner.

I od tamtego czasu minęły równe 3 miesiące bez żadnych zmian. Twórca nie miał czasu na aktualizacje, w kość dała mu szkoła. Na szczęście zaczęły się wakacje, a wraz z nimi chwila wytchnienia. Wreszcie zostały wrzucone kolejne mapy autorskie do Downloadu, a wśród nich kampania **Ururama Tururama** (brzmi znajomo? ;)). Kilka dni później uzupełnione zostały brakujące informacje w Testach.

5.07.2002r. Bekalog obchodził swoje 1. urodziny. Z tej okazji ogłoszony został prosty konkurs. Nie przyciągnął on jednak wielu chętnych i do dziś nie doczekał się rozstrzygnięcia.

Jeszcze trochę Lord Fury pobawił się w Testach, aby zrobić je jeszcze bardziej przejrzyste. Następnie wyjechał na wakacje... i słuch po nim zaginął. Pojawił się jeszcze 18. września z nowymi scenariuszami oraz informacją o pracach nad opisem Edytora Map.

Twórca pojawił się na początku roku 2003. Pod koniec lipca napisał 2 newsy. I na tym skończyły się prace nad Bekalogiem. Strona została opuszczona przez swojego twórcę na zawsze i kontakt z nim się urwał. Dzieło Lorda Furego do dziś jest jednym z najczęściej używanych źródeł informacji o HoM&M3, szczególnie popularnością cieszą się testy.

Mathias

Mapy Ururama Tururama



4.

Data powstania: 21.09.2002 roku
Obecny adres: www.urtur.webpark.pl
Twórca: Ururam Tururam
Status: ●

W liczbach
PageRank: 1

HISTORIA

Strona internetowa słynnego kartografa z Jaskini Behemota, który za rządów Hetmana jOjO wslawił się utworzeniem Wieży Kartografów. Ururam Tururam zamieścił tu mapy swojego autorstwa do Heroes 1, 3 i 4. W sumie można ściągnąć stamtąd 49 z 78 scenariuszy tego gracza. Ponadto twórca zamieścił ranking misji innych autorów, w którym oceniał je w skali 1-10.

Mathias

5.

Dragon Cliffs :: Portal H4



Data powstania: 26.10.2002 roku
Ostatni news: 11.03.2003 roku
Obecny adres: www.heroes4.tk
Twórca: Mr Booboo
Status: ●

W liczbach
Odwiedziny: 61 300
Czas pracy: 136 dni
PageRank: 1

HISTORIA

Strona o Heroes 4 autorstwa Mr BooBoo. Newsy na niej ukazują rozpaczliwie próby ocalenia 3DO i Heroes 4.

Długo nie zagrzała miejsca na polskiej scenie tej gry. Działała niewiele ponad 4 miesiące. Utworzono ją pod adresem <http://www.heroes4.omm.prv.pl/>. Według MyPagerank 27.02.03r. zarejestrowana została domena www.heroes4.tk. Wciąż brakuje na niej wielu istotnych informacji, choć niektóre działy zostały sukcesywnie uzupełnione.

Twórca próbował także utworzyć sekcję H3. Jak widać, niewiele z tego wyszło i powstał tylko jeden krótki artykuł.

Mathias

POLECANE

1. [Bohaterowie](#)
2. [Walka](#)
3. [Różności](#)

Bractwo Kartografów :: Mapy Heroes 3



6.

Data powstania: 30.12.2002 roku
Obecny adres: <http://nowebractwo.w.interia.pl/main.htm>
Twórca: Gizmo
Forum: *usunięte*
Ostatni news: 02.05.2006 roku
Status: ●

W liczbach
Czas pracy: 1219 dni
Odwiedziny: 12 000
PageRank: 0

POLECANE

1. [Mapy Heroes 3](#)
2. [Mapy Heroes 4](#)
3. [Opowiadania](#)

HISTORIA

Generalnie wszystko zaczęło się na forum strony (już nieistniejącej) WR.pl na kanale poświęconym właśnie sagę HoMM. Pisywałem tam dość często i któregoś dnia wpadł mi do głowy pomysł stworzenia strony o HoMM, ale nie strony o samej grze, tylko skupiającej się na tworzeniu map i kampanii: swoistego rodzaju azylu dla wszystkich twórców, miejsca na wymianę doświadczeń, rozmaite poradniki, same mapy i kampanie.

Od samego ogłoszenia pomysłu w jednym z tematów do powstania samej strony minęło parę miesięcy. Początkowo pracowałem sam, wspierało mnie kilka osób, m.in. związany z Jaskinią Behemota Faramir. Stronę jednak redagowałem sam.

Zainteresowanych przysyłaniem map było trochę, jak to jednak bywa część z map była średniej jakości. Nie mniej jednak materiałów przybywało. Po jakimś

KONTAKT

Prefekt Gizmo
[E-Mail](#)
GG: 4512186

Centurion Thant
BRACK

Radny Elessar
[E-Mail](#)
GG: 3795699

czasie do grupy administrującej dołączył **Thant**. Miałem wtedy trochę mało czasu i przez pewien okres to on redagował i zajmował się BK w całości, łącznie ze zmianą wystroju strony. Potem nastąpił jednak pewien przestój.

Trzecią wersję strony widać do dziś. Widniała w necie już jako www.bractwo.kartografow.prv.pl. Generalnie nowa szata, nawiązaliśmy współpracę z paroma osobami, między innymi [stroną TEO o HoMM](#) i [Cytadelą Sarumana](#). Pojawiły się recenzje, opowiadania, ale generalnie więcej osób przysyłało tylko mapy aniżeli chciało edytować stronę.

Warto wspomnieć nick niejakiego **Tururama Ururama**. Swego czasu w ramach Jaskini Behemota tworzył on projekt [Wieża Kartografów](#). Strzelam, że był on mocno zainspirowany moim postem o pomysły strony. Nie mniej jednak to powstawało w ramach Jaskini Behemota, miało większe wsparcie ludzkie. Byłem nawet zaproszony, aby obie rzeczy - BK i WK – połączyć, ale ostatecznie nic z tego nie wyszło. Parę osób w to weszło, wymieniliśmy kilka maili i pomysłów, jednak poza wersją alfa nic nie powstało. Zresztą chyba nawet sam Ururam to już robił. A Bractwo Kartografów gdzieś sobie cały czas wisiało w necie.

Z samymi mapami to było tak, że albo przysyłały je do nas sami zainteresowani, albo wysyłałem maile do autorów z prośbą o zgodę na publikację (choć to dotyczyło głównie map zagranicznych). Kilka map u **Sarumana** i BK się powtórzyło. Oficjalnej nie wymiany map było, zawsze wolałem, żeby była zgoda autora na publikację gdzieś indziej. Poza tym nie ukrywam, że miałem też pomysł na wyłączność pewnych map dla naszego serwisu w celu zwiększenia atrakcyjności strony i przyciągania ludzi tutaj. Choć to pewnie nie wszystkim było na rękę, w końcu jak się robi mapę, to się chce, żeby jak najwięcej ludzi w nią grało.

Z najważniejszy wydarzeń w historii Bractwa wymienić wyszczególnić można samo powstanie strony *31. grudnia 2002r.* – to, że w końcu przelałem jakoś pomysły z głowy na ekran komputera. Następnie dołączenie Thanta, który pomógł ruszyć to trochę do przodu, ponadto nie musiałem bawić się w to sam. Można również wspomnieć nawiązanie współpracy z TEO i jego twierdzą HRPL. Wtedy dołączyliśmy do webringu kilku stron, stworzyła się swego rodzaju siatka wzajemnych odsyłaczy i trochę skoczyła w górę oglądalność.

Z perspektywy czasu powiem, że niestety nie wyszło wszystko to co chciałem. Samemu ciężko mi jednak było działać i robić wszystko. Nie mniej fajna przygoda, poznałem trochę spoko ludzi i cóż, fajnie było coś takiego robić. Wtedy główną siłą była Jaskinia, a ja chciałem zrobić też coś z boku, innego i nowego

Po upadku BM wędruję po świecie HoM&M już tylko raczej jako obserwator. Kiedy wyszła piątka, to byłem ciekawy jak inni zareagowali. Czasem zdarzy mi się wejść na JB i poczytać newsy, forum raczej nie odwiedzam, częściej bywałem na CelestialHeaven.

Gizmo

Chcieliśmy tworzyć mapy pod HoMMA, to chyba najprostsza definicja. Zrzesać ludzi, którzy potrafili, albo chcieli się nauczyć posługiwać edytorem i potworzyć coś, dać jakiś wkład w scenę HoMMA. Jasne, jedne mapy były potem lepsze, inne gorsze, ale kręciło się to całkiem niezle.

O powstaniu sam wiele powiedzieć nie mogę, bo nie byłem członkiem od samego początku - założycielem, był **Gizmo** i to on odwalił większość roboty, jeśli chodzi o stronę, pierwsze forum, organizację... Fakt, teraz, po latach, widzę, jak można to było lepiej rozwiązać technicznie. Dość powiedzieć, że strona była ładna, estetyczna i wystarczająco funkcjonalna jak na nasze potrzeby i tamte czasy, Gizmo odwalił kawał dobrej roboty. On też ustalił pierwszy regulamin Bractwa, naprawdę dobry z resztą. Ja sam dołączyłem do niego już chwile po powstaniu, moja wejściówka z resztą wcale nie była jakaś rewelacyjna - prosta duelówka, z resztą bardzo niezrównoważona.

Nie pamiętam już dlaczego, ale stare forum straciliśmy. Faktem jest, że długo się tak bez forum toczyliśmy, aż w końcu postanowiłem spróbować coś na własną rękę skołować - a byłem wtedy szeregowym członkiem bractwa, nikim ważnym - i nowe forum zorganizowałem. Banalne, typowe, standardowe forum na darmowym serwerze, ale jednak działało. Nie było nas wielu i posty raczej nie sypały się lawinowo, ale były pisane, jak trzeba było, i forum funkcjonowało. Z resztą inicjatywa z mojej strony została doceniona, bodaj od tamtej pory zasiadałem w Radzie Bractwa, czyli szumnie nazwanym organem decyzyjnym...

Każda mapa, którą zrobiliśmy, miała być potem recenzowana przez przynajmniej jednego członka zespołu i system ten naprawdę fajnie funkcjonował - recki pojawiały się wystarczająco szybko, żeby orientować się, które mapy były bardziej godne uwagi, które mniej. I kręciło się to swoim rytmem.

Zdarzyła się też rzecz nie tyle smutna, co idiotyczna. Niejaki **FlaQ** jako swoją mapę egzaminacyjną - bo każdym kartograf, zanim został uznany jednym z nas, musiał swoją mapę nadesłać i poczekać na recenzję - wysłał jedną z map dołączanych do gry bazowo - nie mam pojęcia jak to przespaliśmy, najwyraźniej żaden z nas wielkim fanem map 'pre-made' nie był i wolał pobrane z sieci materiały.

Sprawa dość szybko wyszła na jaw, i skończyło się niemałą draką, włącznie z 'uhonorowaniem' na stronie głównej i wydaleniem delikwenta z bractwa, to z resztą chyba oczywista decyzja. Na morale chyba też nie wpłynęło to dodatnio...

Co do upadku... Tak jak teraz o tym myślę, to chyba zabrakło zapалу, bo strona była dosyć hermetyczna. Nie wiem, czy faktycznie prawie nie mieliśmy odwiedzin z zewnątrz, czy po prostu nie dało się ich wyczuć, ale jakoś nie czuło się zainteresowania stroną, tak jak to jest chociażby w Jaskini Behemota. Wrażenie było takie, jakbyśmy pracowali dla nas samych i nikogo poza tym, a to nie było zbyt przyjemne. Teraz, z perspektywy czasu, myślę, że byliśmy banda idealistów, którzy myśleli, że dobra strona wybiję się sama - no więc się nie wybiję. Potrzeba reklamy, rozgłosu, żeby strona mogła zacząć działać, a tego zabrakło.

Pewnie jakby się do tego zabrać porządnie, to losy mogłyby się potoczyć zgoła inaczej - no, ale nie potoczyły. Bractwo przestało działać, ekipa się rozpadła - nie mam teraz chyba kontaktu z żadnym innym członkiem bractwa - więc właściwie to koniec historii strony. Krótkiej, ale dla mnie - osobiście - i mojej kariery jako gracza dość ważnej.

W międzyczasie trochę w Jaskini Behemota pobiegałem, ale raczej jako user niż twórca, nic wielkiego. Za moich czasów JB była zdecydowanie najlepszym źródłem informacji o HoMMie - i nie tylko. Teraz, jak na tę stronę patrzę, to merytorycznie nic jej nie brakuje, ale technicznie przydałby się poważny lifting albo generalna przebudowa portalu.

Aktywnie, w świecicie HoM&M? Obecnie raczej nie. Jakiś czas temu z sentymentu pograłem - fajnie widzieć, że gra tak stara nadal miażdży klimatem i ładną grafiką - ale raczej się nie udzielał. Na ligę raczej nie miałbym czasu, z resztą jeśli o multiplayer chodzi, to strateg ze mnie nienajlepszy.

Elessar

Byłem tam kilka razy. Była to próba zbudowania całej strony, a nawet społeczności wokół map do HoMM. Wydaje mi się, że to jednak zbyt wąski temat, aby strona odniosła znaczący sukces. Niemniej jednak przez pewien czas była stroną z wartościowymi zbiorami map.

Acid Dragon

HALA SŁAW

- **Thant** - na pewno pomógł znacznie. W sumie to głównie z nim wrzucaliśmy to, co przyszło na maila. Przez długi czas mojej nieobecności zajmował się stroną: wrzucał scenariusze, newsy, recenzje, itp. Zbudował także drugi layout Bractwa. Zajął się również (jak sam to nazwał) Wielką Weryfikacją. Chodziło o sprawdzenie danych członków BK, sprawdzenie, kto nadal chce coś robić i dosyłać materiały, czy dane kontaktowe na stronie są aktualne itp.
- **Faramir** - wsparcie na początku działalności BK i forum WR.
- **Elessar** i **Balrog** - oni także starali się pomóc i administrować nieco BK. Newsy, dorzucanie materiałów, założenie forum, parę ciekawych pomysłów.
- **Lipa_4** i **jego brat** - próbowali swego czasu przerobić BK na wersję PHP-ową, była nawet wstępna wersja. Niestety posiadali modem i w necie bywali raczej rzadko. Niemniej intencje i pomysły mieli dobre.
- **Saruman**, **Duch**, **Isthore** - ogólnie za wsparcie i pomoc.

- **TEO** - za zaproszenie do webringu, pomoc w pewnych kwestiach HTML-owych, kiedy powstawała wersja trzecia BK i ogólnie za wsparcie, głównie w dziedzinie wzajemnej promocji stron.

A poza tym to wielkie dzięki dla wszystkich pozostałych: tych co przysyłali opowiadania, mapy, kampanie, zrobili cokolwiek dla serwisu. Jeśli zapomniałem o czyms Nicku, to tylko z powodu ogromu czasu, jaki upłynął. Dzięki tym osobom raz jeszcze.

Gizmo

7.

Cytadela Sarumana :: Portal



Data powstania: 30.04.2003 roku
 Ostatni news: 11.07.2004 roku
 Obecny adres: www.cytadelahomm.friko.pl
 Twórca: **Saruman**
 Status: ●

W liczbach

Odwiedziny: 11 100
 Czas pracy: 439 dni
 PageRank: 0

POLECANE

1. [Palantir](#) (artykuły)
2. [Skarbiec](#) (mapy)
3. [The Ghatering Storm](#)

HISTORIA

30.04.2003r. na serwerze Wirtualnej Polski pojawiła się pierwsza odsłona Cytadeli Sarumana. Jej autor miał jeszcze wiele do zrobienia. Cały maj minął na dodawaniu kolejnych podstron. Rozpoczęto także prace nad turniejem H2. 8. czerwca portal został przeniesiony na Republikę. Strona rozwijała się w swoim tempie, **Saruman** dodał kilka kolejnych działów, wstawił Księgę Gości i ankietę, a także założył domenę <http://cytad.prv.pl>. Do września można było już przeglądać wiele ciekawych artykułów i informacji.

Przez dłuższy czas stronka nie była aktualizowana. W listopadzie pojawiły się pierwsze dane dotyczące turnieju.

Grudzień należał do miesięcy, w których najwięcej się działo. Strona została dodana do TopListy i statystyk STAT4U. Prace nad długo oczekiwanym turniejem ruszyły pełną parą. Pojawiła się specjalna lokacja na ten temat na serwerze Interii. I 28. grudnia walki się rozpoczęły. Niestety, ostatecznie turniej się rozpadł i wszystko szlag trafił.

Grudzień był ostatnim miesiącem wzmożonej aktywności. Powoli Cytadela ustawała. W lutym znowu zaczęło się coś dziać. Portal przystąpił do konkursu organizowanego przez [Grotę Zielonego Smoka](http://zielonysmok.republika.pl/) (<http://zielonysmok.republika.pl/>). Dotyczył on stron internetowych i ich atrakcyjności. Wyboru dokonywał webmaster Groty. Nominacji nie było wiele. Dzieło Sarumana zostało wyróżnione w konkursie podczas rozdania nagród 21. lutego.

Po tym wydarzeniu cisza... Przez prawie 5 miesięcy nic nowego nie działo się na portalu. Autor miał mało czasu (i tak należy mu przyznać gratulacje za zacięcie, w końcu prowadził stronę zupełnie sam), by wprowadzać aktualizacje. Nadeszły wakacje i chwila wytchnienia. Podjęta została próba reaktywacji. Zmienił się layout, zmienił się serwer, zmienił się także adres (na obecny). Usunięto kilka działów, planowano uzupełnienie innych. Dodano również dział Linki. Saruman miał wiele planów, które chciał wcielić w życie. Wydawałoby się, że strona wraca do życia. Niestety, był to jej ostatni zew i wkrótce zaprzestano aktualizacji.

W planach było także forum i czat, niestety projekty nie zostały zrealizowane. Dużo podstron do dziś stoi pustych...

I na tym historia się kończy. Warto wspomnieć, iż autor tworzył portal sam, od podstaw. Sam pisał skrypty, html, nie używał szablonów. Może gdyby znalazł się jakiś pomocnik, strona rozwijałaby się dalej? Kto wie...

Mathias

18. marca 2010r. Saruman odwiedził swój stary portal i dodał wszystkie materiały, których nie opublikował wcześniej.

KONTAKT

Twórca - Saruman
[E-Mail](#)
 GG: 9227576

cytadelahomm.friko.pl - cytadelę Sarumana znam jeszcze z jej pierwszej wersji. Fajna strona, typowo fanowska i tworzona przez jedną osobę. Może bez rewelacji jeśli idzie o zasoby i ilość informacji, ale zawsze można tam było zajrzeć i znaleźć coś ciekawego.

Gizmo.

8.

HEROES WORTAL



Data powstania: maj 2003 roku
Ostatni news: 15.03.2004 roku
Obecny adres: <http://www.heroes3.ovh.org>
Twórca: Michał „**mmx**” Możejko
Status: ●

W liczbach

Czas pracy: 351 dni
PageRank: 0

POLECANE

1. [Heroes 3](#)
2. [Tapety](#)
3. [Download](#)

HISTORIA

Wszystko zaczęło się od przeglądania zasobów polskiego Internetu, istniało kilka nawet ciekawych stron, ale wszystkie one były do siebie podobne. Informacje o Heroesach na każdej z nich prezentowano w formie długich i nudnych tabel, żadna nie oddawała klimatu gry, na największych panował (i panuje) ogromny bałagan, ciężko było coś znaleźć... Właśnie wtedy zrodził się pomysł stworzenia strony jak najwierniej oddającej klimat Heroes, estetycznej, przejrzystej, łatwej do przeglądania, a przede wszystkim całkowicie oryginalnej...

Było to w *kwietniu 2003 roku*. Już w *maju* swoją premierę miała pierwsza wersja strony Świat Might and Magic, początkowo strona została opublikowana pod adresem www.womm.w.interia.pl. Zawierała wtedy dział o Heroes 3. Przez prawie dwa miesiące była rozwijana i udoskonalana...

Szybko okazało się, że darmowe konto womm.w.interia.pl nie jest odpowiednim miejscem dla strony, przenoszono ją na serwer Republika, Piwko, aż wreszcie uznałem, że zasługuje na serwer odpowiedniej jakości i w *Lipcu 2003 roku* wykupiłem konto www.heroes3pl.civ.pl...

Był to początek okresu największej świetności strony, dział o Heroes 3 wciąż się rozwijał, przybywało map, powstała także zakładka o Heroes 4. Po pewnym czasie powstały także podstrony Might and Magic oraz Fantasy...

W *październiku 2003 roku* rozpoczęły się negocjacje z Twierdzą Smoka (w tamtym czasie ruch na Twierdzy był taki sam jak w Świecie Might and Magic) Pod koniec *listopada* doszło do połączenia stron...

Był to przełomowy moment w historii obu serwisów, połączone osiągnęły ruch 1000 użytkowników dziennie i stały się jednym z największych polskich wortalii o Heroes...

Niestety, nie trwało to długo, gdyż w *Lutym 2004 roku* Rada Twierdzy podjęła decyzję o włączeniu Twierdzy Smoka do Jaskini Behemota...

Świat Might and Magic, dotrzymawszy sojuszy z Twierdzą pozostał na swoim miejscu niczym starożytne miasto leżące poza zasięgiem imperium... tyle że po zamknięciu współpracy z Twierdzą Smoka powracający z niej czytelnicy zastali Świat Might and Magic w kompletnej ruinie...

To był impuls, który spowodował zburzenie starego, zmuszałego nieładu. Usunąłem wszystkie ruiny aby na ich miejscu wznieść nowe wspanialsze miasto... Tak powstała obecna forma strony HEROES WORTAL, która miała pozostać w odpowiednim miejscu, czyli poza zasięgiem Jaskini.

Rozpoczęły się spore porządki. Pojawiały się kolejne, świeże działy. Wszystko szło w dobrym kierunku... Niestety, trwało to jedynie kilka dni i później strona została na zawsze opuszczona.

Michał Możejko

KONTAKT

Redaktor naczelny - mmx
[E-Mail](#)

Redaktor – B. Wiechnik
[E-Mail](#)
GG: 5308710

Redaktor – Stanley
BRAK

Redaktor – gmx
BRAK

Serwis HoM&M



9.

Data powstania: I połowa 2003 roku
Ostatnia aktualizacja: II połowa 2007 roku
Obecny adres: www.heroes.prv.pl
Twórca: Daniel 'Sokół' Sokołowski
Status: ●

W liczbach

Czas pracy: ok. 4 lata
Odwiedzin: 1 209 000
PageRank: 1

POLECANE

HISTORIA

KONTAKT

1. [Umiejętności H3](#)

2. [Umiejętności magiczne H5](#)

3. [Mapy H4](#)

Pomysł stworzenia własnej strony narodził się w roku 2002, gdy pierwszy raz zatchnąłem się z technologią/językiem HTML. Bardzo mnie to zaciekało, dlatego też postanowiłem spróbować zaistnieć w 'wielkim świecie'. Sam nie wiem, czemu wybór padł akurat na HoM&M.

Na początku tematyka strony ograniczała się jedynie do trzeciej części gry, co wynikało z jej największej popularności. Pamiętam, że pierwsza szata graficzna była całkowicie niezwiązana z Heroes'em (czarne tło i biały tekst). Pod koniec roku 2003 została zainstalowana domena www.heroes.prv.pl – ten adres utrzymuje się do dziś. Nie mogłem niestety znaleźć odpowiedniego serwera, który byłby darmowy, a jednocześnie dostarczał odpowiednią ilość miejsca. Powodowało to częste przenosiny pomiędzy nowo odkrytymi serwerami. W tym czasie strona powoli się rozwijała i zmieniała swój wygląd. Powstawały nowe działy, kolejno o HoM&M IV, I, II i V. Dopiero w 2005r. udało mi się znaleźć odpowiedni serwer, który oferował możliwość udostępnienia nowych map to HoM&M, wcześniej na stronie znajdował się tylko tekst i obrazki.

Niestety wraz z pokonywaniem kolejnych szczebli mojej edukacji, czas poświęcany na rozwój serwisu malał, aż do całkowitego zaprzestania prac w połowie 2007. Jedną z ostatnich aktualizacji było uruchomienie 14. czerwca Księgi Gości. Od tego czasu nic się tam nie zmienia, aczkolwiek nie wykluczam możliwości ponownego powrotu do prac.

Sokół

Warto wspomnieć, iż Sokół tworzył tę stronę sam, nikt mu nie pomagał. Ponadto nie korzystał z gotowych schematów, wszystko robił samodzielnie. Jej ukończenie w pojedynkę to spory sukces.

Mathias

Webmaster - Sokół
[E-Mail](#)

10.

Kwasowa Grota :: Portal Informacyjny



Data powstania: 23.08.2003 roku
Obecny adres: www.acidcave.net
Twórca: Acid Dragon
Forum: <http://www.forum.acidcave.net/>
Status: ↑

W liczbach

Wiek: 2412 dni
Odwiedzin: 783 000
Postów: 37 000
Userów: 1750
PageRank: 2

POLECANE

HISTORIA

KONTAKT

1. [Historia Świata MM](#)

2. [Wake of Gods](#)

3. [Forge](#)

Kwasowa Grota powstała 23. sierpnia 2003 roku, jako główny cel obierając poruszanie tych tematów o grach Mocy i Magii, które dotąd nie były poruszane, ale które wiele o nim mówią i są tak samo, a nierzadko nawet bardziej ważne niż te, poruszane do tej pory na innych stronach. Zamiast stawać się kolejną "konkurencyjną" stroną na polskiej scenie HoMM-MM, Grota stała się jej bardzo dobrym uzupełnieniem i wkrótce zyskała swoich własnych, specyficznych Mieszkańców. Pierwotnie składała się z pierwszej książki o Historii MM, działu Forge, działu o MMT oraz małego Skarbcza, a więc początki skromne. Z czasem zaczęła się rozrastać. Pojawiały się nowe podstrony, przybywali kolejni ludzie.

19. sierpnia 2004 dzięki pracom Qui powstało Smocze Forum. Pomimo licznych udoskonaleń, jego wygląd i układ komnat pozostał niezmienny do dziś. Ustalono i spisano konstytucję Groty, która zawiera prawa i obowiązki użytkowników. Ponadto uchwalono ustrój. Zakłada on nadrzędną rolę twórcy w sprawowaniu władzy nad portalem, a jednocześnie podejmowanie ważnych decyzji w sposób demokratyczny – przez wszystkich użytkowników. Powołano specjalną jednostkę – Starożytnych – którzy posiadają kompetencje w określonych działach Smoczego Forum, podejmowaniu decyzji istotnych dla społeczeństwa, jednak mają

Władca - Acid Dragon
[E-Mail](#)

Admin - Qui
[E-Mail](#)

Admin - Altair
[E-Mail](#)

obowiązek zasiegania opinii użytkowników działów (choć niekoniecznie muszą się do niej stosować). Konstytucja i ustrój wyodrębniają hierarchię w Grocie. Treść obydwu dokumentów (po drobnych modyfikacjach) obowiązuje do dnia dzisiejszego.

W tym samym roku do budowy Groty przyczynił się też **Dru** wraz z jego działem Equilibris. Ważnym wydarzeniem było także powstanie działu WoG, który stał się niemalże osobnym portalem.

Niestety w historii Groty nie obeszło się też bez problemów...

Rok 2005 okazał się wybitnie pechowy - nie tylko dla Groty, ale dla wielu polskich stron HoMM-MM (np. Jaskini Behemota). Zniknęliśmy z internetu na ponad 3 miesiące, co było spowodowane awarią serwera, na którym do tej pory przebywaliśmy. Dzięki ogromnemu wsparciu Mieszkańców i sympatyków Groty wróciliśmy jednak z jeszcze większymi siłami i możliwościami. Wykupiono lepszy (i oczywiście droższy) system hostingowy, a wraz z nim domenę www.acidcave.net.

W *2006 roku* portal zdominowały wiadomości o Heroes V, a dzięki nowemu heroldowi – **Alamarowi** – Grota stała się czołowym miejscem w polskim internecie odnośnie najświeższych nowin o tej grze - tak przed, jak i po premierze, która miała miejsce w tymże roku. Również Grota także przekroczyła liczbę 100 000 odwiedzin. Portal niestety opuścił Dru, który zajął się swoją stroną o H4.

Rok 2007 to dla przede wszystkim rok kolejnej zmiany serwera, na którym pozostajemy do dziś i który daje praktycznie nieograniczone możliwości. Rok ten był również - czy to naturalnie, czy nieco sztucznie - zdominowany przez wieści o Heroes V i jego dodatkach. Rozpoczęto prace nad działem o tej części gry, budową zarządzał **MCaleb**, lecz niestety nigdy nie został on ukończony.

W *roku 2008r.* bez wątpienia najważniejszym wydarzeniem była Deklaracja Sojuszu z **Jaskinią Behemota**. *3. czerwca* administratorzy obydwu stron podali sobie ręce. Portale częściowo się połączyły. Bez wątpienia jest to najpotężniejsza organizacja w świecie Heroes 3. Spowodowało to, rzecz jasna, skok aktywności i zacieśnienie stosunków między JB i KG. W tymże roku Grota skończyła 5 lat.

Kolejne lata miały na sporym rozwoju portalu. Mieści się on w czołówce polskiej sceny Heroes 3. Jej czas się nie skończył – wciąż posiada sporo potencjału, który warto wykorzystywać. Warto jednak wspomnieć, iż jej twórca – Acid Dragon – nigdy na siłę jej nie reklamował, co w pewnym sensie obala teorię, że dobra strona bez rozgłosu umrze. Temu odizolowaniu zawdzięczany jest specyficzny klimat KG, który – każdy powinien to szczerze przyznać – zaciekawia każdego wędrowca.

Mathias

Założenia Groty są w sumie aktualne do dziś. Strona powstała jako uzupełnienie sceny HoMM-MM w Polsce. Kształt Groty zmieniał się wielokrotnie przez lata i zapewniam, że zmieniać się będzie dalej, choć gdzieś w "rdzeniu", cały czas utrzymana jest podobna, prosta, kwasowo-zielona forma graficzna. Z najważniejszych momentów jej ewolucji wymieniałbym powstanie Forum (2004), otwarcie działu WoG (2004) oraz deklarację sojuszu z Jaskinią Behemota (2008).

Za nasze największe sukcesy uważam czołową pozycję jeśli chodzi o informowanie graczy o wszelkich nowinach pojawiających się w sferze HoMM-MM, uświadomienie wielu fanów o kwestiach fabularnych gier Mocy i Magii oraz wykształcenie się specyficznej społeczności na Smoczym Forum. Zaś największymi porażkami są chyba niedokończenie działu Heroes V, który ciągle spoczywa w Otchłani oraz zbyt długie zwlekanie ze spisaniem sagi Antagarichu.

Acid Dragon

HALA SŁAW

- **Qui** – twórca Smoczego Forum, od wielu lat członek Administracji Forum.
- **Dru** – Twórca działu Equilibris, niestety opuścił Grotę w 2006r.
- **Alamar** - najbardziej aktywny herold niusów na głównej oraz autor treści w dziale MMT.
- **Trang Oul, Altair, MCaleb, Filus, f'eld, Rabican, Vatras i Lord Pawello** – Strażnicy (moderatorzy) Smoczego Forum, którzy w opinii

11.

Tawerna:: Portal Informacyjny



Data powstania: 04.10.2003 roku
 Obecny adres: <http://www.tawerna.biz>
 Forum: <http://www.tawerna.biz/forum/>
 Twórca: **JareQ**
 Status:

W liczbach

Odwiedziny: 707 000
 Posty: 90 000
 Userzy: 15 000
 Czas pracy: 2367 dni
 PageRank: 2

POLECANE

HISTORIA

KONTAKT

1. [Heroes Ogólnie](#)

2. [Poradniki](#)

3. [Heroes V](#)

Pomysłodawcą i założycielem portalu Tawerna jestem ja - **jareQ**.
 Wszystko zaczęło się we *wrzeźniu 2003 roku*, kiedy to postanowiłem stworzyć własną stronę internetową. Zainspirowała mnie wówczas nowo zakupiona czwarta część sagi Heroes of Might and Magic. Wówczas w polskim internecie niewiele można było znaleźć informacji na temat tejże części, dlatego właśnie o niej zdecydowałem się zbudować swój pierwszy serwis. Nie byłem jeszcze wtedy mistrzem HTML'a, a dopiero się szkoliłem przy pomocy kursu HTML stworzonego przez **Sławomira Kokołowskiego** (<http://kurshtml.boo.pl>).

WERSJA 0

Prekursor strony nie został zbytnio rozbudowany, zawierał tylko dwie podstrony (na jednej znajdował się zbiór kilkunastu map, a na drugiej patche) + stronę główną z informacją powitalną i nie posiadał wtedy jeszcze żadnej nazwy. Wersji 0 nie udostępniłem OnLine, siedziała na moim dysku, na której to w dalszym ciągu męczyłem się metodą prób i błędów, aby w końcu stworzyć coś, co można by było upublicznić w sieci.

WERSJA 1

Pierwszą wersją udostępnioną OnLine była strona, która wyglądała już zupełnie inaczej niż zerowa i otrzymała nazwę - Klub-Heroes. Została umieszczona na darmowym polskim serwerze pod adresem: www.klub-heroes.piwko.pl (adres niestety już nie działa) – stało się to *04.10.2003 roku*. Strona składała się tylko z kilku podstron i zawierała między innymi zbiór map, który był już nieco większy, patche, kody, stronę umożliwiającą kontakt oraz linki do innych polskich stron HoMM.

WERSJA 2

Kolejna odsłona stała się już początkiem prawdziwego portalu zarówno pod względem wyglądu jak i zawartości. Wyglądała zupełnie inaczej niż Klub-Heroes, otrzymała więc nową nazwę - Tawerna. Wersja ta była tworzona na nowo od podstaw, pomijając zupełnie kod poprzedniczki, który oparłem na tzw. ramkach. Całość została umieszczona na tym samym serwerze co Klub-Heroes, dokładnie *01.12.2003 roku*, ale oficjalny start odbył się *27.12.2003 roku*. Wraz ze zmianą nazwy modyfikacji uległ również adres strony na: www.tawerna.private.pl. Działa on po dziś dzień. Można także śmiało stwierdzić, iż to właśnie dzięki tej odsłonie strona zaczęła się szybko rozrastać o kolejne opisy przedstawiające szczegółowo HoMM IV. Portal zaczął zdobywać dziesiątki odwiedzin, których liczba z dnia na dzień wzrastała. Wszystkim odwiedzającym udostępniłem Księgę Gości, która nadal działa(www.prv.pl/kg/wypisz.php?id=86987).

W *październiku 2004 roku* zgłosiłem moje dzieło do konkursu organizowanego przez Sławomira Kokołowskiego (autora kursu HTML) na jego forum (www.forumweb.pl) i zajęła 3 miejsce, zdobywając o ułamek mniej punktów procentowych niż strony zajmujące 1 i 2 miejsca. Wyniki tego konkursu można znaleźć po adresem: www.forumweb.pl/konkurs.php?l=200410 co może świadczyć o jej doskonałości jak na tamte czasy.

12.06.2004 roku powstało forum dyskusyjne oparte o bezpłatny jeszcze wtedy skrypt IPB (www.invisionboard.com). Umieściłem je na bezpłatnym serwerze www.lycos.co.uk i po kilku dniach testów oraz konfiguracji oficjalnie zostało otwarte *16.06.2004 roku*. Po tym, jak IPB przestało być darmowe, zacząłem rozglądać się za następcą i tak *19.09.2007 roku* oficjalnie wystartowało nowe forum oparte o skrypt SMF (www.simplemachines.org) oczywiście wszystkie tematy oraz

Admin - JareQ

[E-Mail](#)

GG: 8800808

Admin – Martin

[E-Mail](#)

GG: 3792381

Admin – Luk

[E-mail](#)

GG: 7226129

El. Redaktorka - hathostet

[E-mail](#)

GG: 13398926

El. Redaktorka – Saph

[E-mail](#)

GG: 1717946

Redaktor – Shelv

[E-mail](#)

GG: 247220

Redaktor – Khaziu

[E-mail](#)

GG: 10702670

Redaktor – Hellscream

[E-mail](#)

GG: 9383662

Redaktorka – Ashia

[E-mail](#)

GG: 10850019

Redaktorka – Laxx

[E-mail](#)

GG: 8156317

Redaktor - Pemo4402

[E-mail](#)

GG: 2139528

konta użytkowników zostały zachowane.

Forum od samego początku zaczęło skupiać fanów Heroes of Might and Magic, które nieprzerwanie funkcjonuje do dnia dzisiejszego pod adresem: www.tawerna.biz/forum i skupia już blisko 15 tysięcy zarejestrowanych użytkowników, którzy napisali ponad 90 tysięcy wiadomości w prawie 2 500 wątkach.

W tym czasie strona była poświęcona tylko IV części Heroes of Might and Magic oraz informacją pojawiającą się na temat wydania wersji V, której początkowo tworzeniem zajęła się tak jak w przypadku poprzednich wersji firma 3DO, ale niestety zbankrutowała i do chwili wykupienia praw do HoMM przez UbiSoft strona tak jak i inne polskie portale o Heroesach przeżywała głęboki kryzys. Wszyscy myśleli, że wraz z upadkiem 3DO nastąpi koniec sagi, ale na szczęście tak się nie stało. Portal Tawerna także przeżył ten okres i nigdy nie zniknął z polskiego internetu tak jak stało się to w przypadku kilku stron.

WERSJA 3

W oczekiwaniu na wydanie piątej części sagi postanowiłem zmienić wygląd, który miał na myśli stworzenie klimatu bardziej odpowiedniego dla tego z Heroes of Might and Magic IV (w porównaniu z poprzednim, który był w tonacji zwykłych kolorów pastelowych) – była to trzecia odsłona strony.

WERSJA 4

Czwarta wersja Tawerny pojawiła się po przeniesieniu strony *25.11.2004 roku* na nowy płatny serwer (thc.net.pl). Wraz z nią przeniesione zostało także forum (lycos.cu.uk). Początkowo portal był dostępny pod adresem: www.tawerna.web.thc.net.pl - jako, że adres ten nie należał do najłatwiejszych w ciągu kilku dni został utworzony nowy za pomocą polskiego systemu bezpłatnych domen (kom.pl) i od tej pory stał się on na długi czas oficjalnym adresem strony: www.tawerna.kom.pl – działającym do dzisiaj. Wraz z tymi zmianami zmieniło się także logo strony. Po kilku miesiącach ponownie zmienił się serwer, na którym znajdowała się strona, na linuxpl.com. Adres pozostał bez zmian.

W *drugiej połowie 2005 roku* nastąpiła fuzja Tawerny ze Smoczą Utopią (www.heroes.zh.pl), która była w głównej mierze poświęcona Heroes III i po części nowo powstającej piątce. Właścicielem i twórcą SU był **Piter**. W wyniku tejże fuzji ze Smoczęj Utopii zostały przeniesione wszystkie jej zasoby, uzupełniając tym samym artykuły Tawerny związane z trzecią częścią HoMM. Wtedy również zmianie uległa nazwa strony, która brzmiała Smocza Tawerna jednakże po kilku miesiącach z powodu nacisku wielu użytkowników przywiązanych do starej nazwy przywrócona została do pierwotnego stanu. Adres strony nie uległ zmianom.

Na początku *2006 roku* portal zaczął się powiększać o opisy związane z pozostałymi częściami sagi takimi jak Heroes III, II oraz był uzupełniany o informacje pochodzące z wydanej wersji beta Heroes V.

WERSJA 5

Piątą wizją Tawerny było wprowadzenie *01.05.2006 roku* zupełnie nowego wyglądu stworzonego przez **Podol'a**. Tawerna w dalszym ciągu była wzbogacana o kolejne opisy.

Wraz ze zbliżającą się premierą Heroes of Might and Magic V na początku 2006 roku dostaliśmy od polskiego dystrybutora gry firmy CD Projekt (www.cdprojekt.info) i ich serwisu www.gram.pl propozycję stworzenia oficjalnej strony poświęconej piątej odsłonie sagi. Poza tym miał się znaleźć na niej kompletny opis wszystkich pozostałych części. Propozycja z ich strony brzmiała stanowczo, iż mielibyśmy przenieść wszystkie zasoby jakie posiadamy w Tawernie na nowo powstałą stronę na ich serwerze pod adresem: www.homm5.gram.pl. Tak też się stało. Stworzyliśmy ów stronę od podstaw opisując i uzupełniając ją sukcesywnie niezbędnymi informacjami, opisami i plikami. Staraliśmy się aby jak najwięcej informacji pojawiło się jeszcze przed premierą piątki. Obiecali nam także możliwość przeniesienia forum. Współpraca trwała kilka miesięcy. Tawerna miała przestać istnieć. Stało się inaczej. Ludzie odpowiedzialni za serwer stwierdzili, że nam nie udostępnią bazy danych, która jest niezbędna do funkcjonowania forum oraz nie wyrażają zgody na umieszczenie go na homm5.gram.pl. Stwierdzili, iż forum, które jest dostępne w serwisie gram.pl, w zupełności wystarczy. My się z tym faktem nie mogliśmy pogodzić ponieważ to, co oni nazywali „forum” było jednym tematem, w którym trzeba było załatwić wszystkie sprawy, problemy itp., jakie były związane zarówno z grą oraz samą stroną. Temat ten istnieje do dzisiaj pod adresem: www.forum.gram.pl/forum_post.asp?tid=2431&pid=0. Sprawa ta stała się powodem, dla którego zdecydowałem się zrezygnować z prowadzenia

oficjalnej strony, i znowu zająłem się tylko Tawerną. Teraz z perspektywy czasu cieszę się że postanowiłem, tak a nie inaczej, i że nie zrezygnowałem z Tawerny oraz jej nie zamknąłem. Działa nieprzerwanie od samego początku i nic póki co nie było w stanie zagrozić jej istnieniu, chociaż nie ukrywam, że gdyby nie sporna sprawa forum, zostałyby pewnie już dawno zamknięta.

WERSJA 6

Po powrocie postanowiłem także nabyć nową domenę (pierwsza płatna), którą była: www.hommm5.info – adres jest nadal działający.

W *grudniu 2006 roku* zmieniło się sporo od strony technicznej ponieważ cały portal został uzbrojony w system zarządzania treścią (CMS) eXtreme-fusion. Wygląd został zachowany z poprzedniej wersji.

Coraz częściej zaczęły się pojawiać problemy z brakiem transferu, który to był ograniczony na obecnym serwerze (linuxpl.com). Rozglądałem się za jakimś nowym serwem ze znacznie większym limitem transferu, jednak okazało się, iż jego koszty przewyższają kwotę, jaką mogłem na to przeznaczyć. Z nieba w tym momencie spadł mi wtedy niejaki **meto**, który zaoferował serwer bez limitu transferu w zamian za umieszczenie w Tawernie reklamy. Tak się stało i *20.01.2007 roku* cały serwis został przeniesiony na xgame.pl. Od tamtej pory Tawerna znajduje się cały czas na tym serwerze i zapomniałem o wszelkich problemach.

WERSJA 7

28.02.2008 roku zmianie uległ po raz kolejny wygląd Tawerny, nawiązujący tym razem do Heroes of Might and Magic V, który jest dostępny do dnia dzisiejszego. W kolejnych latach do naszej redakcji dołączyło sporo wybitnych osobowości, dzięki nim portal wzbogacił się o szereg kolejnych opisów, poradników, plików i innych materiałów związanych z sagą.

Na początku *września 2009 roku* zmieniony został serwer serwisu xgame.pl, tym samym wymagane było przeniesienie Tawerny na nowo powstały. Wraz z tą zmianą postanowiłem zmienić domenę na nową, która nawiązywałaby do słowa „Tawerna”, tak więc zakupiłem wtedy domenę: www.tawerna.biz (jest to druga płatna domena). Została ona oficjalną domeną Tawerny i tak już chyba zostanie. Nieznacznej zmianie uległo także logo strony (ze względu na zmianę adresu).

Obecna Tawerna to kilkaset opisów poszczególnych tajników każdej z sagi, mnóstwo poradników, plików oraz bogata galeria.

Część informacji może nieznacznie odbiegać od rzeczywistości, gdyż wiele informacji pochodzi z mojej pamięci oraz na podstawie archiwalnych plików i kopii, jakie posiadam. Nie byłem w stanie sprawdzić dokładnie wszystkich zawartych tutaj informacji.

JareQ

HALA SŁAW

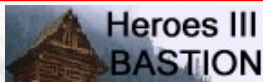
- **Oliwsen** - po raz pierwszy pojawiła się na forum w *lipcu 2007 roku*. Od samego początku sprawiała wrażenie osoby uczynnej i sumiennej, dlatego byliśmy bardzo szczęśliwi gdy zaproponowała pomoc w tworzeniu strony. Jej pracowitość nie raz wprawiała wszystkich w osłupienie. Ogromna dedukcja szła w parze z wielkim talentem plastycznym. Jej rysunki zawsze odbijały się szerokim echem wśród społeczności Tawerny i w niedługim czasie stały się jednym z bardziej rozpoznawalnych elementów na stronie i forum. Z czasem Oliwsen wciąż się rozwijała, poszerzając swoje umiejętności o obróbkę grafiki i modowanie Heroes V. Aby wyróżnić jej zasługi, powstało osobne stanowisko Elitarnego Redaktora, które zajmowała do końca swojej pracy, a obecnie jest przyznawane osobom najczęściej pracującym nad wyglądem i treścią strony. Większość materiałów w galerii zostało zgromadzonym między innymi przez Oliwsen, a jej adaptacja na papier wymyślonych przez użytkowników stwożeń była uznawana za najatrakcyjniejszą nagrodę w konkursie Nowych Ras Tawerny. Była osobą sympatyczną, miłą i niekonfliktową, z którą praca sprawiała czystą przyjemność, dlatego z tym większym smutkiem przyjęliśmy w *2009 roku* jej wiadomość o zakończeniu współpracy z Tawerną. Mimo jej nieobecności, Oliwsen w dalszym ciągu ma naszą dozgonną wdzięczność i szacunek za jej dedukcję, nastawienie i

miłą atmosferę, którą wniosła do redakcji.

- **Saph** - przybyła do Tawerny również w *lipcu 2007 roku* i wraz z Oliwsen stanowiła główną siłę napędową merytorycznej części strony. Spod jej ręki powstało wiele artykułów, których tworzenie jest bardzo niewdzięcznym zajęciem, głównie ze względu na żmudne zbieranie informacji i nie zostawiający wiele pola do manewru faktograficzny charakter. Jednak Saph radziła sobie z nimi szybko i zgrabnie, w mgnieniu oka uzupełniając luki w informacjach na stronie. Dział Heroes IV powstał w dużej mierze właśnie dzięki niej. W 2009 r. Postanowiła zakończyć swoją karierę na stanowisku Elitarnej Redaktorki ale w dalszym ciągu czynnie udziela się na forum podtrzymując aurę mobilizacji i wytrwałości w tworzeniu artykułów.
- **Hathostet** - redaktorka błyskawica. Siły wyższe pozwoliły jej działać w redakcji jedynie na przełomie *lat 2008-09* i tak szybko, jak się pojawiła, tak też musiała uciekać do innych spraw. Jednak przez ten jeden rok przyniosła potrzebny powiew świeżości i nowego zapału do redakcji. Dzięki temu udało się jej rozruszać stagnację, napisać i przetłumaczyć kilka artykułów oraz uraczyć wszystkich kilkoma wyśmienitymi rysunkami. Za jej zasługi przyznaliśmy jej tytuł Elitarnej Redaktorki i liczymy, że niedługo będzie w stanie wrócić do czynnej pracy redakcji.
- **Khaziu** - ponad rok przebywał na forum zanim zdecydował się dołączyć do redakcji w *2008 r.* Przez ten czas dał się poznać jako sumienna osoba, więc postanowiliśmy dać mu szansę. Okazało się, że skrywał spore pokłady kreatywności, dzięki którym powstało wiele poradników do Heroes V nie odbiegających jakością od tych wydawanych przez CDProjekt. Podsunął również kilka nowatorskich pomysłów, które w przyszłości powinny przynieść Tawernie sporo korzyści i poszerzyć jej możliwości.
- **Laxx** - jest na forum od *2008 r.* Przybrane przez nią alter-ego diablidy pasuje do niej idealnie, gdyż jej temperament jest wręcz legendarny i już nie raz przewracał forum i stronę do góry nogami. Kiedy nauczyliśmy się jak nad tym panować, Laxx okazała się nieocenionym źródłem energii, motywacji i ognia. Determinacja pozwoliła jej się sprawdzić jako redaktorka a niezłomny charakter jako moderatorka. Bez niej na pewno byłoby dużo mniej artykułów na stronie, galeria byłaby chudsza o 40% i na forum byłoby diabelnie nudno.
- **Loczek** - długo był jednym z użytkowników forum zanim się zdecydował kandydować na stanowisko moderatora. Wielu w niego nie wierzyło jednak my daliśmy mu szansę i okazał się on strzałem w dziesiątkę. Dzięki stażowi jako użytkownik wie, że to też ciężki kawałek chleba, i potrafi być wyrozumiały do pewnego momentu... Wywiązuje się ze swoich obowiązków tak sumiennie, że został Globalnym Moderatorem służąc jako pomoc i wzór nie tylko dla wszystkich użytkowników forum ale również dla innych moderatorów.

Można by wymienić jeszcze wiele osób, ale siły wyższe zadecydowały, iż Hala Sław zostanie uzupełniona dopiero w 2. numerze artykułu.

JareQ



12.

Data powstania: 08.06.2004 roku
Obecny adres: www.heroes.website.pl
Twórca: **DreaM**
Forum: [LINK](#)
Ostatni news: 07.02.2005 roku
Status: ●

W liczbach
Czas pracy: 244 dni
PageRank: 1

POLECANE

1. [Kalkulator](#)
2. [Targi a ceny](#)
3. [Fosa](#)

HISTORIA

Historia strony Heroes Bastion jest bardzo krótka... Redaktorem naczelnym był **DreaM**. W tamtych czasach razem mieszkaliśmy i studiowaliśmy. Sporo wówczas siedzieliśmy w H3. Strona miała swoje niewielkie forum, na którym się udzieliliśmy. Niedługo po tym DreaM zaproponował nam dołączenie do redakcji.

Zbieraliśmy informacje, zaczęliśmy pisać różne teksty i poradniki, które potem DreaM wrzucał na stronę. W międzyczasie zmienił layout strony i forum.

Mieliśmy wtedy dużo czasu i zapału, planowaliśmy dużo artykułów, zbieraliśmy do nich screeny, informacje, ale któregoś dnia DreaM po prostu przestał się odzywać. Nie wiemy, co się z nim stało. A że nie mieliśmy dostępu do serwera, nic nie dało się zrobić. I na tym właściwie historia się kończy.

Poza naszą trójką nikt nie brał udziału w tworzeniu strony. Jedynie kilka osób się rejestrowało na forum, pisało kilka postów i zniknęło. Może gdybyśmy wtedy potrafili poprowadzić to dalej, strona działałaby do dzisiaj, ale cóż... Strona miała wielki potencjał, niestety niewykorzystany. Poza tym Jaskinia była zbyt silną konkurencją.

Khazad i Maxwell

Khazad próbował coś jeszcze działać w Jaskini Behemota, ale jakoś nie byli tam zainteresowani. Potem grałem przez chwilę udział w Lidze, 3 lata temu ostatni raz brał udział w Mistrzostwach Polski. Już od dłuższego czasu obaj redaktorzy nie zajmują się Heroesami.

Jednak podczas przeglądania sieci natknąłem się na coś jeszcze... Pod adresem: <http://heroesbastion.prv.pl/> istnieje forum Heroes-Bastion założone przez osobę o Nicku **Lord Nerevar**, który planował tam m. In. Zaktualizowanie portalu. Było to pół roku po ostatnim znaku życia DreaMa, a więc coś takiego nie mogło się udać. Zdecydowałem się skontaktować z Nerevarem...

Mathias

Szukałem jakiegoś forum o Heroes 3 i znalazłem www.heroes.website.pl, że fajni ludzie tam byli, to postanowiłem zostać. Przyszedłem w sumie pod koniec działalności ich forum. Z tego co tam siedziałem, to było mało użytkowników zgranych, ale dużo rozmów. Upadło, bo admin przestał się zajmować stronką, a forum ktoś mu hacknął.

Zrobiłem więc nowe, ale z powodu nieobecności **DreaMa** nie było jak na portal linka wrzucić. Przez około miesiąc było aktywne z jeszcze mniejszą ilością osób. Z udzielających się ludzi pamiętam następujące nicki: **Lord Nerevar**, **Jareczek**, **Driada**, **Valhior** i **Herbi** – znany i lubiany forumowy troll. Potem już nikt tam nie wchodził. Zrezygnowałem z jego prowadzenia z powodu braku userów i kontaktu a administratorem serwisu. Było to ostatnie tchnienie serwisu Heroes-Bastion.

Lord Nerevar

Heroes.website.pl to strona, która jak na tematykę Heroes III pojawiła się relatywnie późno, ale także "zabłysła" i zgasła. Swojego czasu weszła w skład "webringu" wymyślonego przez **Treuppa** z Karczmy pod Wszechwiedzącym Dębem, ale cały twór okazał się zbyt sztuczny, aby przetrwać.

Acid Dragon

Na heroes.website.pl kiedyś zaglądałem (trafiłem przez google), ale denna grafika i brak konkretnych informacji zniechęcił mnie do dalszych wizyt.

Morgan Ghost

KONTAKT

Twórca - DreaM
BRAK

Redaktor - Khazad
[E-Mail](#)
GG: 4034580

Redaktor - Maxwell
[E-mail](#)
GG: 5328797

Legendy Heroes :: Liga Heroes 3 i 5



13.

Data powstania: 2005 rok
Obecny adres: <http://www.legendyheroes.pl>
Forum: <http://www.forum.legendyheroes.pl/>
Twórca: **Uzza**
Status: ●

W liczbach

Czas pracy: 5 lat
PageRank: 2

POLECANE

1. [Turnieje](#)
2. [Download](#)
3. [Galeria](#)

KONTAKT

Administrator - Uzza
[E-Mail](#)
GG: 6253955

HISTORIA

Liga Heroes 3 i 5 powstała w 2005r. z inicjatywy **Uzzy**. Niestety, nie otrzymałem jej historii. Faktem jest, iż odniosła sukces i prężnie pracuje do dziś. Zawsze można spotkać tu chętnych do gry multiplayer.

Admin - Kumbat
[E-Mail](#)
GG: 1924502

Mathias.
Admin – Pentacz
[E-Mail](#)
GG: 2279315

Admin – Tiamath
[E-Mail](#)
GG: 623211

Gildia Weteranów :: Serwis M&M



14.

Data powstania: 22.03.2005 roku
Obecny adres: <http://www.mightandmagic.110mb.com/>
Twórca: SZon
Ostatni news: 27.10.2006 roku
Forum: <http://polheroes.fora.pl/>
Status: ●

W liczbach

Odwiedzin: 5300
Czas pracy: 584 dni
Postów: 1000*
Użytkowników: 300*
PageRank: 0

POLECANE

1. [Archiwum](#)

HISTORIA

Niestety, nie prowadzę już tej strony od bardzo dawna. Kilka lat wstecz bardzo namiętnie interesowałem się tworzeniem stron www. Chciałem stworzyć własną i na niej ćwiczyć. Oczywiście trzeba było znaleźć wpierw jakiś mądry lub przynajmniej ciekawy materiał. Heroesów wybrałem nie przez przypadek, bo to jest gra kultowa, a w moim przekonaniu gra perfekcyjna... Przede wszystkim pykałem w część 3. i 4. Świat Might and Magic tak mnie wciągnął, że nawet uczestniczyłem w konwencji fanów Heroes organizowanym przez Jaskinię Behemota 11-15 sierpnia 2005r.

KONTAKT

Twórca - SZon
[E-Mail](#)
GG: 4866897

Istnieje taki portal społecznościowy jak epuls.pl. Tam powstają grupy na zasadzie klubów - zamknięte fora. Ja założyłem kilka lat temu największy klub o HoM&M i chyba do dzisiaj on istnieje. Zbierałem tam różne materiały, które następnie wykorzystywałem na stronę.

Przez pewien czas oba projekty szły równocześnie.

22. marca moja praca trafiła do sieci pod adres www.polheroes.prv.pl. Wystarczy spojrzeć na kod strony, by zorientować się, iż całość budowałem sam, od podstaw. Jak mówiłem byłem początkujący... serwis jest bardzo ubogi w grafikę. W zbieraniu informacji (obrazki, statystyki, itd.) pomagał mi kolega.

Kilka razy zmieniałem materiał na stronie i szatę graficzną. Ostatecznie uznałem jednak, że kolory nie są najważniejsze i można je łatwo zmienić. Ważna jest treść, zabrałem się więc za jej kompletowanie. Zainstalowałem M&M 1 i próbowałem zbierać wszystkie możliwe materiały przez google o tej grze... Do dziś posiadam

trochę plików na dysku.

Przez jakiś czas aktualizacje odbywały się niemal codziennie. Prace szły pełną parą. Jednak pomiędzy czerwcem i lipcem strona miała poważne problemy techniczne. Co ciekawe, w podobnym czasie z sieci zniknęły Jaskinia Behemota i Kwasowa Grota. Na szczęście tutaj „kłątwa” roku 2005 trwała jedynie miesiąc. I po tym trudnym czasie wróciłem do roboty.

18. lipca utworzyłem forum, lecz nie było ono zbyt używane... W zasadzie od razu zaatakowały mnie lewe konta i sprośne treści, więc nawet tego nie przegadałem i nie moderowałem. Natomiast w klubie HoM&M na epuls.pl dyskusje odbywały się bardzo często.

Do końca 2005r. wortal zawierał już wiele informacji z zakresu świata Mocy i Magii, a także wiele newsów, głównie dotyczących powstającego Heroes 5. I tak się to jakoś kręciło. Strona obchodziła rok istnienia.

Wrzesień 2006 przyniósł zmianę serwera i adresu. Powstał także banner stworzony przez **kuki64**. W październiku serwis zmienił nazwę na Gildia Weteranów. Potem jeszcze kilka aktualizacji i... koniec.

W międzyczasie zacząłem studia, wyjechałem z domu do akademika. Początkowo nie miałem ani komputera, ani dostępu do Internetu... Potem wolny czas spędziłem na rozwój życia prywatnego. Najpierw zaniechałem pracy w klubie, potem na stronie.

Na dzień dzisiejszy jestem pewien tylko jednego adresu: www.celestialheavens.com. Wiem, że kilka lat temu to z mojej inicjatywy wyszedł pomysł, by Jaskinia przeniosła się na ich serwer w momencie, kiedy odebrano Jaskini miejsce na ich polskim stałym serwerze... Tamte przenosiny uratowały wortal.

SZon

Niestety, na dzień dzisiejszy niewiele już pozostało z Gildii Weteranów. Wciąż przeglądać można Archiwum, a w nim trochę aktualności ze świata HoM&M, screeny, filmiki, itd. Forum jest całkowicie zniszczone reklamami pornografii. Szkoda, że z sieci wyleciało tyle cennych materiałów.

Mathias

*Dane mocno zawyżone przez boty rozsiewające pornosy.

15.

Heroes 3 World :: Portal



Data powstania: 23.12.2005 roku
Ostatni news: 16.02.2006 roku
Obecny adres: www.homm.ovh.org
Twórca: Tomek
Forum: www.heroes3world.fora.pl
Status: ●

W liczbach

Odwiedziny: 28 500
Czas pracy: 55 dni
Posty: 74
Userzy: 63
PageRank: 0

POLECANE

1. [Jednostki](#)
2. [Kody](#)
3. [Download](#)

HISTORIA

Dzień przed Wigilią 2005 **Tomek** postawił swoją stronę na serwerze Lycos. Początkowo do dyspozycji czytelnicy posiadali Newsy i Galerię z kilkoma tapetami.

Następnego dnia przeniesiono ją na Republikę, twórca udostępnił nową podstronę – Kody oraz wprowadził nieco aktualizacji. Minęły 3 tygodnie i umieszczono kolejne działy: Download, Jednostki (niekompletny) i Miasta (niekompletny). Tomek stworzył wtedy forum, które jednak nigdy nie grzeszyło aktywnością. Kolejna aktualizacja przyniosła poprawę paru błędów i dodatkowe pliki w Downloadzie. 16.02 zmieniono serwer na freehost.pl i tak zostało do dziś.

I tyle, koniec historii. Strona zawiera bardzo mało informacji, jest praktycznie pusta. Forum stoi obumarłe, a autor kompletnie wszystko zostawił. Niestety, w życiu różnie bywa...

Mathias

16.

Nowa Twierdza Smoka :: Portal Informacyjny

Data powstania: 23.02.2006 roku
 Obecny adres: http://free.of.pl/h/heroes_s/
 Twórca: **Adam** Pieczara
 Ostatni news: 06.11.2006 roku
 Status: ●

W liczbach

Odwiedziny: 209 000
 Czas pracy: 256
 PageRank: 0

POLECANE

HISTORIA1. [Recenzje](#)2. [Mapy](#)3. [Download](#)

W 2001r. (dokładnie *2. września*) powstał portal o Heroes 4 o nazwie Twierdza Smoka. Należał on do tych, które liczyły się na polskiej scenie HoM&M. Szczegółowo opiszę jej historię w następnym numerze artykułu. Warto jednak wspomnieć, iż w 2004 roku rozpoczęły się rozmowy nt. włączenia strony w struktury innych serwisów. Z początku miało dojść do fuzji z Heroes Wortalem M. Możejki, jednak ostatecznie Twierdza została wchłonięta przez Jaskinię Behemota. Dnia *24. lutego 2004r.* została podpisana umowa pomiędzy ówczesnymi Administratorami Twierdzy (**@lan**) i Jaskini (**Hetman jOjO**). Niedługo później portal zniknął.

Jednak nie wszyscy redaktorzy likwidowanego serwisu pogodzili się z tym. Dwa lata po upadku dzieła trójka z nich: **Adam**, **Druidpl** i **Barti312** postanowili spróbować odbudować dawną potęgę. Powstała nowa Twierdza Smoka. Oficjalne otwarcie nastąpiło *23. lutego 2006r.*

Przez niecałe 9 miesięcy ekipa pracowała. Pojawiały się kolejne aktualizacje i newsy ze świata HoM&M (między innymi zapowiedzi premiery Heroes V). Wszystko szło po dobrej drodze. Wydawało się, iż portal wraca...

Ale niestety tak się nie stało. *11. listopada* pojawiła się ostatnia informacja na stronie – wieść o zamknięciu działalności. Nie podano przyczyny. Zarząd zrezygnował z prowadzenia nowego serwisu.

Ten epizod kończy historię Twierdzy Smoka. Niestety, po fuzji z JB już nie zdołała się odbudować pod osobnym adresem, została trwale wchłonięta przez tę potęgę świata Heroes'ów.

*Mathias.***HALA SŁAW**

- **Adam, Druidpl / Dru McShade, Barti312** – redaktorzy nowej Twierdzy Smoka.
- **Cegła, KeNZi, Lachu, Ciupek, Duszek, Qlek** – osoby zasłużone w starej generacji serwisu.

Na podstawie zakładki „Redakcja”.

17.

Potwory z Heroes 3

Data powstania: 01.04.2006 roku
 Obecny adres: www.heroes3.aun.pl
 Twórca: nieznany
 Status: ●

W liczbach

Wiek: 1461 dni
 PageRank: 1

HISTORIA

Strona zawiera dane statystyczne jednostek z HoM&M 3 w formie tabeli. Informacje podane są po angielsku. Nie wiadomo, kto jest jej autorem. Zgodnie z danymi mypagerank.pl powstała *1. kwietnia 2006r.* i całkiem nieźle trzyma się w googlach. Od czasu wrzucenia jej do sieci nie rozwija się. Przykład adresu, który zawiera tylko suche dane z gry.

Mathias

**18.**

Data powstania: 15 kwietnia 2006 roku
Obecny adres: www.heroes3.pl
Strona internetowa: www.heroes3.waw.pl (by Cohen)
Twórca: **artee™**
Status:

POLECANE

1. [Triki i porady](#)
2. [Multiplayer](#)
3. [Klan BMW](#)

HISTORIA

Centrum Heroes to miał być portal albo serwis, forum miało być jedynie dodatkiem.

Z kuzynem (**Kubą**) często grywaliśmy w Heroesa 3, więc jako tako obeznanie o grze mieliśmy. Swego czasu polski internet ubogi był o strony związane z tą gierką. Istniała wprawdzie **Jaskinia Behemota**, jednak pozostałe strony były już dawno "wymarłe". A jako że znam się co nieco na HTML'u, to wpadłem na pomysł by stworzyć stronkę, gdzie gracze znaleźliby sporo informacji przydatnych się podczas gry. Pod koniec wakacji 2005 roku powstał projekt oraz szata graficzna. Trzeba było teraz zająć się zbieraniem informacji z gry (grafiki, statystyki itp). Od września zaczęła się szkoła - ostatni rok, przygotowania do matury. Projekt został odłożony na później.

W końcu na wiosnę znalazłem więcej czasu. Wrzuciłem stronkę na serwer. Jednak aby coś się działo, zająłem się jeszcze stworzeniem forum do tego serwisu.

Start forum nastąpił *15 kwietnia 2006 roku o godzinie 12:30.*

Na początku podałem linka paru znajomym, a sam z Kubą zakładaliśmy parę tematów, by mniej więcej było o czym pisać. Forum zgłosiłem do paru katalogów oraz do toplist. Po około miesiącu zaczęły się rejestrować pierwsze osoby.

Powoli wbijaliśmy się na wyższe miejsca w toplistach, postów przybywało, użytkowników również... Tak to się mniej więcej zaczęło kręcić. Nad stroną całkowicie przestałem pracować. Forum pochłaniało dużo czasu. Od czasu do czasu pojawiali się jacyś narwańcy, którzy na wszystko patrzyli z góry, jednak na forum panował względny spokój.

Forum zdobywało popularność, więc zająłem się pozycjonowaniem stronki w googlach. Pod koniec 2006 roku pod hasłem "forum heroes 3" byliśmy na 1 miejscu. Na hasło "heroes 3" już byliśmy na 1 stronie wyszukiwania, czasem spadaliśmy na 2.

Forum było odwiedzane przez około 2 000 osób miesięcznie. Dodałem forum do kolejnych katalogów, niektórych stron, do nowych wyszukiwarek...

1 stycznia 2007 została zmieniona szata graficzna, na bardziej przejrzystą, która funkcjonuje do dziś.

Pod koniec stycznia, z powodu przygotowań do sesji przestałem zajmować się forum, "władzę" przekazałem ówczesnym adminom: Kubie i **Sharedowi**. Mimo wszystko forum dalej żyło miej lub bardziej wesoło, w każdym bądź razie - nowi użytkownicy ciągle się rejestrowali, przybywało tematów i postów. Na forum nie było mnie do końca listopada. Od czasu do czasu tam zaglądałem, ale żadnej rewolucji nie zauważyłem.

Po powrocie na funkcję admina ponownie zająłem się promowaniem stronki. W grudniu został zorganizowany przez **sharpshooter'a** pierwszy forumowy turniej na który zgłosiło się "aż" 8 zawodników. Ale walka była już na poziomie. Pierwszym zwycięzcą został **DarK QrczaK**.

W 2008 roku nawiązaliśmy współpracę z Akademią Wojny, później z ligą World of Heroes. Popularność forum znacznie wzrosła. Forum odwiedzało ponad 5 tysięcy nowych użytkowników miesięcznie.

We *wrześniu 2008 roku* powstał klan BMW, który zwrócił się do nas z prośbą o

KONTAKT

Administrator - Artee™
GG: 7501851

Admin - Disturbed_One
GG: 3778086

Twórca strony – Cohen
GG: 2697284
[E-mail](#)

E-mail Główny: [LINK](#)

użyczenie miejsca na forum. Admin **Disturbed_One** utworzył dla nich specjalny dział, gdzie mogą swobodnie dyskutować oraz zamieszczać informacje odnośnie działalności klanu.

W maju 2009 roku zakupiłem domenę heroes3.pl oraz popracowałem nad wypromowaniem strony w googlach. Efektem tego był znaczny skok oglądalności oraz 3 miejsce pod hasłem "heroes 3" w wyszukiwarce google.

5 czerwca ruszył Turniej Centrum Heroes - edycja 2009. Rozgrywki zapowiadały się ciekawie, zgłosiło się łącznie 34 zawodników. Jednak w miarę upływu czasu i kolejnych pojedynków - część graczy wykruszyła się, nie stawiając się w ogóle na pojedynki, a jak już się stawili, to kilkoro miało problemy techniczne. Sam nie mogłem zająć się prowadzeniem turnieju do końca, ponieważ miałem wyjazd za granicę. I mimo starań pozostałej ekipy z CH3 - turniej przeciągnął o kilka miesięcy.

Mniej więcej od października do chwili obecnej na forum panuje niemały zastój. W dużej mierze jest to moja wina, ponieważ nie za bardzo znajduję czas aby zajmować się dalszym prowadzeniem forum.

Chcę jednak zaznaczyć, że forum przetrwało tak długo i dalej trwa, mimo iż postawione jest na darmowym serwerze. Czasami występują problemy techniczne, czasami zdarzają się spamery i inni truciele, czasami panuje chwilowy zastój. Mimo to cały czas się trzymamy - w tej chwili jako jedno z największych forów w Polsce poświęconych tej grze. A Centrum Heroes powstawało jako dodatek do hobbystycznej stronki, której projekt nie został zrealizowany.

Artee™

HALA SŁAW

- **Kuba** - współtwórca forum, na samym początku aktywnie się udzielał, pomagał przy rozwoju forum, swego czasu wspierał CH3 reklamą na swojej stronie.
- **Shared** - moderator, później pod moją chwilową nieobecność - administrator. Szkoda, że teraz praktycznie nieaktywny.
- **Disturbed_One** - moderator, administrator - wiele uczynił dla forum, zorganizował turniej CH3, znacząco przyczynił się dla rozwoju forum, nawiązał współpracę z innymi portalami o H3, pomagał wielu użytkownikom w rozwiązywaniu problemów z grą.
- **Nagash** - pierwszy moderator.
- **Emil** – moderator.
- **Alternative** – moderator, który mimo niechęci paru nierozgarniętych użytkowników - świetnie wywiązywał się ze swoich obowiązków, zachowując ład i porządek na forum.
- **Sharpshooter** - dostarczał i dostarcza nam wielu informacji ze świata heroes 3 jak również nieraz wykazał się wiedzą i pomocną dłońią na forum.
- **Administratorzy pozostałych serwisów o h3**, którzy wykazali chęci i podjęli się współpracy z naszym forum, co przyczynia się do rozwoju polskiej sceny H3 w Internecie

Generalnie podziękowania należą się dla każdego użytkownika, który rejestrując się u nas chce coś wnieść do życia na forum.

Artee™

Warsztat Alavrisa :: Mapy Autorskie



W liczbach
Wiek: 206 dni
PageRank: 0

19.

Data powstania: 20.05.2006 roku
Ostatni news: 12.12.2006 roku
Obecny adres: www.alavris.yoyo.pl
Twórca: **Alavris**
Status: ●

POLECANE

HISTORIA

Strona internetowa zawierająca mapy do Heroes 3 i 5 autorstwa niejakiego **Alavrisa**. Ujrzała światło dzienne *20. maja 2006r.* Początkowo zawierała 6 scenariuszy, a reszta działów nie została uzupełniona. 2 dni później dodano 2 kolejne misje. Pod koniec lipca twórca opublikował kolejna dwa dzieła. *12. września* pojawiła się jeszcze jedna pozycja.

Kartograf wziął udział w konkursie na najlepszą mapkę H5 organizowanym przez oficjalną polską stronę internetową dotyczącą tej części sagi. Zajął tam trzecią pozycję i zgarnął nagrodę – koszulkę z motywem gry. I na tym newsie serwis zakończył swoją jakże krótką działalność. W międzyczasie uzupełnione zostały informacje w poszczególnych działach. Alavris zrezygnował z dalszego tworzenia i opuścił scenę HoM&M.

Mathias

1. [Moje Mapy](#)
2. [Porady dla kartografów](#)
3. [Narzędzia i drobiazgi](#)

Akademia Wojny :: Portal Informacyjny



W liczbach
Wiek: 1310 dni
Odwiedzin: 1 209 000
Postów: 35 000
Userów: 1000
PageRank: 3

20.

Data powstania: 29.08.2006 roku
Twórca: Mbehemot
Obecny adres: www.heroes3.eu
Forum: <http://www.heroes3.eu/forum/>
Status: ▲

POLECANE

HISTORIA

KONTAKT

Pod koniec *sierpnia 2006 roku*, stwierdziłem, że chciałbym mieć jakąś stronę internetową. W tym czasie szalałem za H3 i nie pozostało mi nic innego, jak stworzyć stronę właśnie o tej grze. Z pomocą brata utworzyliśmy prostą stronę – **heroes3.fasthost.pl**. Podzieliliśmy się pracą: ja zrobiłem layout i pracowałem nad całą zawartością, brat kodował. Potem można już było tworzyć podstrony i dodawać nowe treści.

Długo trwało tworzenie określonych działów, zwłaszcza, że wszystkie grafiki pobierałem sam metodą PrintScreen z gry i edytora map. Była to bardzo żmudna praca. Większość amatorów zapewne by zdążyła wymięknąć. Ale nie ja ;). Po kilku ciężkich miesiącach serwis został utworzony.

Kolejnym krokiem było rozreklamowanie strony. Po ukończeniu wrzucania informacji odwiedzin było ok. 100 dziennie. Z czasem było ich coraz więcej. Jeśli chodzi o pozycję w Google - na słowa kluczowe Heroes III/3, Heroes of Might and Magic III/3 - portal trafił do pierwszej dziesiątki dopiero po roku.

Kto mi pomagał poza bratem? Przede wszystkim **Majer**. Na początek został Redaktorem. Jego zasługą było przede stworzenie opisów jednostek i napisanie poradnika do gry multiplayer. Z czasem jego zaangażowanie wzrosło i został administratorem forum, do ekipy dołączył na krótko (jako redaktor) **Erolek**. Jego jedynym dziełem był artykuł o Lochu, który już został zastąpiony nowym. Potem opuścił Team bez słowa.

Kolejnym pomocnikiem był **Tarnoob**. Uczynił wiele dla portalu – pomagał przy forum, pisał przeróżne artykuły. Niestety, w połowie 2008 roku odszedł.

24 kwietnia 2007 roku powstało forum. Obecnie jest jednym z największych w

Admin - mbehemot
[E-Mail](#)
GG: 8144510

Admin - Majer
[E-Mail](#)
GG: 8683191

1. [WoG](#)
2. [Download](#)
3. [Smouczek gry przez sieć](#)

Polsce. Aby zapanować nad często nierozgarniętymi userami powołano ekipę moderatorów.

Portal się rozwijał bardzo szybko i zaczęło już brakować miejsca na darmowym koncie Fasthost.pl (limit 10GB transferu/miesiąc nareszcie dał o sobie znać). Z tego też powodu konieczne były przenosiny. W ten sposób, 6 sierpnia 2007r. Akademia Wojny pojawiła się na **Heroes3.eu** i do dziś jesteśmy pod tym adresem.

W 2008r. dla szarego usera nie wydarzyło się nic specjalnego. Dla mnie był to jednak rok mozolnej pracy w skryptach i kodzie strony. Najważniejsze zmiany to: przerzucenie większości treści do baz danych, system turniejowy do obsługi m.in. użytkowników i raportów.

Jedną z najważniejszych tradycji portalu jest Turniej Master Akademii Wojny. Pierwsza edycja nie za bardzo wyszła. Ale druga przebiegała już całkiem sprawnie, choć trwała dość długo, bo niemal 4 miesiące. Po zaciętych walkach wygrał **Tiamath**. Zainteresowanie turniejem było dużo większe w porównaniu do 1. edycji.

W 2009 roku właściwie nie było żadnych zmian, nowości. Pewnie znalazłoby się wiele rzeczy jeszcze do opisanego związanych z h3, ale nie miałem za wiele wolnego czasu, żeby go poświęcić stronie, poza tym mam na głowie inne projekty, którymi się zajmuję.

Po roku nieobecności powrócił Tarnoob. Postanowił nieco pomóc moderatorom i chciał zrobić porządek na forum (chwała mu za to), ale znalazło się kilku userów, którym się to nie spodobało. Zaczęła się dyskusja na temat Tarnooba, żeby go wyrzucić z forum albo zbanować, bo za dużo sobie pozwala. Dałem mu wolną rękę i nie mam żadnych zastrzeżeń do jego działań.

Plany na przyszłość? Obecnie współpracuję z twórcą PBF'ów i zamierzamy stworzyć grę tekstową o Heroes 3. Pojawi się ona na portalu. Na tę chwilę nie ma żadnej daty startu. A jeśli chodzi o Master AW 3, to rusza on w kwietniu. Zmian w stosunku do poprzedniej edycji raczej nie będzie. Mamy jedynie w planach połączenie systemu zakładów z Ligi World of Heroes z naszym turniejem.

Nie tak dawno ktoś napisał komentarz pod newsem z pytaniem, czy Akademia Wojny jeszcze działa, czy nie upadła, bo nie ma żadnych aktualności. Chyba nie muszę nikomu mówić, że stronka nie upadła i ma się całkiem dobrze. Myślę, że nadal tak pozostanie ;).

Mbehemot

HALA SŁAW

- **Majer** - zajął się całym forum i trochę pisał na początku na stronę.
- **Tarnoob** - zrobił wiele dobrego dla forum i nadal robi, poza tym przygotował sporo materiałów na stronę, z których większości jeszcze nie zdążyłem umieścić :)
- **Paweł i Malekith** - Moderatorzy, którzy pracują nad porządkiem na forum.

Można by jeszcze wymieniać w nieskończoność, bo naprawdę wielu zasłużyło na to, aby zostać tu zapisanym. W szczególności chcę podziękować wszystkim **byłym moderatorom** forum, **twórcom artykułów**, które można przeczytać na portalu, **osobom**, które **zgłaszały problemy i błędy** związane z działaniem portalu, **uploaderom**, których prace prezentowane są w dziale Download, i wszystkim użytkownikom, bo to dla Was dokładamy wszelkich starań, aby korzystanie z AW było jak najprostsze i sprawiało samą przyjemność.



21.

Data powstania: 2006 (nowy serwer: 13.06.2007 roku)

Ostatni news: 22.09.2009 roku

Obecny adres: www.avlee.netTwórca: **Tarnum** (Hsiao)Forum: <http://www.avlee.net/forum/index.html>

Status: ●

POLECANE

HISTORIA

1. [Galeria](#)

Avlee (wtedy Sanktuarium Graala) powstało mniej więcej w tym czasie co [Akademia Wojny](#) pod adresem www.sanktuarium12.eu. Portale teoretycznie o tej samej tematyce, a jednak trochę się różniły. Przede wszystkim AW było pisane od zera - nie był oparty o jakieś cms'y czy skrypty - ogółem wszystko mojego autorstwa, grafika również. Natomiast AvLee funkcjonowało i nadal funkcjonuje na cms'ie (phpfashion bodajże), layout też był z szablonu.

2. [Sanktuarium](#)

Wszystko było ładnie, pięknie. Na ich stronę zwracałem szczególną uwagę, bo powstawała w tym samym czasie, więc była dużą konkurencją. To mnie bardzo motywowało do pracy, bo chciałem, aby AW było lepsze, a przynajmniej nie gorsze.

3. [Plan lekcji](#)

Jakoś się tak złożyło, że podjęliśmy pewną współpracę. U nas zamieściłem ich opisy miast, a oni 'pożyczyli' obrazki zakłęb. Przez kilka miesięcy było naprawdę fajnie. Oba portale rozwijały się w szybkim tempie, zyskiwały nowych użytkowników. I wtedy się zaczęło...

Nie mieliśmy jeszcze forum, więc zrobiłem taki shoutbox na stronie, żeby ludzie mogli komentować, pisać. W tym czasie zaczął się udzielać niejaki "xxx". Zaczął nas oskarżać o kradzież obrazków zamieszczonych na stronie. Na myśli miał chyba zdjęcia artefaktów, umiejętności bohaterów i samych grafik bohaterów, i chyba budowli z miast. Pisał, że wszystko skopiowaliśmy z <http://heroesofmightandmagic.com/> i <http://heroes.prv.pl/>. Nie ukrywam, że bardzo mnie to rozłościło, bo naprawdę napracowałem się nad wyciąganiem grafik z gry. Pomijam już nawet fakt, że nie mieli żadnych podstaw, żeby tak pisać, a nawet dowodów.

Później zaczął udzielać się na AW niejaki **Hsiao**, który był w tamtym czasie adminem i twórcą Avlee. Bez pardonu zaczął nas oskarżać, że obrazki są kradzione, nic nie jest naszego, wszystko skopiowane. Dzięki temu straciłem jakikolwiek szacunek do Avlee i od tego momentu staliśmy się wrogimi dla siebie portalami.

Doszło nawet do takiego epizodu, że ktoś powiedział, iż nawet z Avlee ukradliśmy opisy miast (które, jak wcześniej nadmieniałem, otrzymaliśmy od nich w ramach współpracy)... Wtedy to myślałem, że padnę, ale wyjaśniliśmy to, bo ten człowiek po prostu nie wiedział, że oni mieli nasze obrazki z zakłęb. Oczywiście opisy u nas zniknęły, oni zmienili obrazki zakłęb na swoje. Potem już nic wielkiego się nie działo, oprócz tego, że cały czas jedni na drugich klęli i obrażali. Cały czas trwała zimna wojna.

Pogubili się tak, że zmienili serwer, mieli z nim trochę problemów i kupili domenę avlee.net, nowy serwer i tak już zostało. Wykasowali wszystko związane z Sanktuarium.

Wtedy AvLee ustalo. Hsiao nie miał już czasu zajmować się portalem i oddał władzę swojemu bratu – **Shanhavel**. Ten na początku trochę się nam naprzykrzał, na moment zrobiło się gorąco, ale nie chcieliśmy II wojny. Później powstawał nowy portal: gildia bohaterów i 22.07.07r. zrobili fuzję. Z tego zrodził się nowy layout i od tamtej pory Avlee było o wszystkich seriach HoMM, głównie o H5, a trójka zeszła na boczny tor.

Po jakimś czasie wszystko stanęło, chyba na dobre. Do tej pory nic się nie zmieniło, żadnych newsów. Portal upadł, a jego Administratorzy zatruli się własnym jadem.

Może gdyby nie ten spór, **Majer** nigdy by u nas (AW) nie zawitał, gdyż stamtąd go wyrzucono (adminom coś się w jego zachowaniu nie podobało) i wtedy został redaktorem u nas.

Avlee.net - jest to strona/projekt pewnego usera, który był przez chwilę na Centrum Heroes 3, jednak w głowie miał nieco źle poukładane. Z nim nie warto się kontaktować. Akademia Wojny również miała z nimi na pieńku.

artee™

O avlee.net najmniej pamiętam. Ot - fajna, zielona szata graficzna. Niestety po ukończeniu strona nie była rozwijana i z czasem została zapomniana.

Acid Dragon

Na avlee.net kiedyś przez google trafiłem, chciałem zobaczyć, co na forum tam się dzieje. Po tygodniowej weryfikacji mojego konta w końcu udało mi się zalogować, ale tandeta straszna, nie ciekawego.

Morgan Ghost

22.

Tajemnice Antagarichu :: Forum



Data powstania: 25.11.2006 roku

Obecny adres: www.herosy3.pun.pl

Strona internetowa: www.heros3.waw.pl (by Cohen)

Twórca: Mathias

Status:

W liczbach

Wiek: 1222 dni

Odwiedzin: 533 000

Postów: 17 000

Userów: 470

PageRank: 3

POLECANE

1. [Ciekawostki ze świata Heroes 3](#)

2. [Zamkowe Klany](#)

3. [Turniej 2009](#)
(archiwalny)

HISTORIA

W związku z ogromnymi rozmiarami historii została ona umieszczona na osobnej podstronie: [LINK](#). Jeśli masz ochotę na długie czytanie, zapraszam!

Mathias

Admin - Mathias

GG: 9408016

[E-Mail](#)

Twórca strony – Cohen

GG: 2697284

[E-mail](#)

Moderator - Olórin

GG: 10769834

[E-mail](#)

Moderator - GiBoN

GG: 900582

[E-mail](#)

Grafik - Eleazar

GG: 4593503

[E-mail](#)

Opiekun Klanów-Xeno

GG: 19059944

[E-mail](#)

HALA SŁAW

- **Lordpiorunow** – osoba, bez której tego forum by nie było. Jeden z pierwszych userów, pomagał w jego rozkręceniu. Dwukrotnie mianowany na krótko moderm, raz Adminem. Niestety, odszedł dawno temu i prawdopodobnie nie wróci.
- **Pandrodor** – Najstarszy piszący user forum. Uczestniczy w jego życiu nieprzerwanie od 2 lat. Uratował je od upadku poprzez ciągłe pisanie. Zawsze chętny do pomocy. Mianowany dwukrotnie adminem (w sumie 2 miesiące).

Ostatnio, niestety, ma coraz mniej czasu.

- **Placek** – również był na forum w jego najtrudniejszym momencie. Razem z Pandą wyciągnął je z dołka. Przez chwilę moderator i moja prawa prawa ręka, potem grafik. Opuścił nas jakiś czas temu i nie zamierza wrócić.
- **Cohen** – Twórca naszego downloadu map obecnie przeistaczanego w portal informacyjny naszego forum i Centrum Heroes 3. Dzięki niemu mamy stronę www, o której zawsze marzyliśmy.
- **Eleazar** – nasz świetny formowy grafik. Dzięki niemu forum znacznie poprawiło się pod względem wizualnym. Poza tym zna się na CMS i często pomaga adminowi w sprawach związanych ze skryptami. Mimo ograniczonego czasu zawsze można nań liczyć.
- **Olórin i GiBoN** – moderatorzy Nowego Sztabu.
- **Xeno** – opiekun klanów Nowego Sztabu.

23.

Heroes 3 Pogromcy Smoków :: Liga



Data powstania: 19.11.2007 roku
Ostatni post twórcy: 08.01.2008 roku
Obecny adres: www.heroes3liga.pun.pl
Twórca: Gerald
Status: ●

W liczbach

Czas pracy: 50 dni
Posty: 805
Userzy: 150
PageRank: 1

POLECANE

1. [Liga i Mecze](#)
2. [Dyskusja nt. ligi i regulaminu](#)
3. [Przygody i strategie w Heroes 3](#)

HISTORIA

Forum prowadziłem ja z kolegą (**Herosik**) z jednej miejscowości. Wtedy miałem 17 lat, a on 20. Byliśmy bardzo zafascynowani tą grą, uczyliśmy się strategii, taktyk itp. Dla zabawy chcieliśmy zrobić mały turniej.

Oczywiście wszystko szło dobrze. forum zdobywało nowych członków, liga próbowała jakoś funkcjonować. Lecz wiadomo, każdy prowadzi swój własny styl życia i każdy ma własne problemy. Nie wszyscy mieli czas na rozgrywanie meczów, niektórzy się kłócili, zdarzały się też oszustwa.

Trochę mnie to zirytowało, odpuściłem sobie tę rozgrywkę gdyż i tak wiedziałem że nie da się wszystkich zmusić do gry. Potem jak turniej upadł to i na forum zrobiło się pusto.

Potem miałem maturę więc w ogóle rzadko w herosa grałem. Teraz mam studia, w akademiku nie mogę grać online z ludźmi z poza akademika. Niedługo wakacje, spróbuję potrenować z kolegą oraz mam zamiar pograć trochę w PLH. Muszę sobie przypomnieć zasady bo widziałem że co nieco się zmieniło. Gdy zaliczę 1. rok studiów, wrócę na scenę Heroes gdy zaliczę. Oczywiście będę grać pod moim starym nickiem: **Gerald**.

Gerald

Byłem tam zapisany na początku. Prosperowało to jako tako, a potem umarło. W 2008r. zorganizowano turniej, ale w nim nie uczestniczyłem. Generalnie niewiele się tam ciekawego działo, jedynie kilka walk i masa mało znaczących dyskusji. Z tego też powodu odszedłem stamtąd.

Morgan Ghost

KONTAKT

Administrator - Gerald
[E-Mail](#)

24.

Kraina HoM&M - Serwis



Data powstania: 07.12.2007 roku
Obecny adres: <http://free.of.pl/k/krainaheroes/heroes3/wprowadzenie.htm>
Twórca: nieznany
Status: ●

W liczbach

Wiek: 845 dni
PageRank: 0

POLECANE

HISTORIA

- 1. [Miasta](#)
- 2. [AB - wprowadzenie](#)
- 3. [SoD – co nowego?](#)

Jest to strona dotycząca suchych danych o serii HoM&M (podstawowe informacje, statystyki, cytaty) w dość przystępnej formie. Niestety, nigdzie nie widzimy imię autora. Według serwisu mypagerank.pl powstała ona 7. grudnia 2007r. Ze względu na swój potwornie długi adres nie znajdziemy jej w wyszukiwarkach. Działy o Heroes 3 zostały w większości uzupełnione, o Heroes 1 podobnie. Jednak podstrony innych części sagi nie zostały dokończone (ani nawet zaczęte).

Mathias

25.

World of Heroes :: Liga Heroes 3



Data powstania: 25.01.2008 roku
 Obecny adres: <http://h3.ligaheroes.pl/>
 Forum: <http://h3.ligaheroes.pl/forum/index.php>
 Twórca: **Black Mosses**
 Status:

W liczbach

Odwiedziny: 150 000
 Posty: 5000
 Gracze: 915
 Czas pracy: 795 dni
 PageRank: 3

POLECANE

HISTORIA

KONTAKT

- 1. [Zakłady](#)
- 2. [Zdjęcia Graczy](#)
- 3. [Zbrojownia](#)

Idea...

Pomysł na ligę sięga *połowy roku 2007*. Wtedy to zrodziła się myśl na stworzenie czegoś nowego. Na świecie istniało kilka portali ułatwiających graczom rozgrywkę i zapisywanie swoich osiągnięć. Dlatego celem **World of Heroes** (wtedy jeszcze bezimiennej Ligi Heroes 3) było danie użytkownikom czegoś więcej niż tylko miejsca na składanie raportów i wyszukiwanie graczy. Zadaniem było stworzenie kompleksowego portalu dostarczającego rozrywkę, informację, komunikację i pomoc. Flagowym elementem Ligi miał stać się rozwój postaci na stronie, dla której można by zdobywać poziomy, kupować czary lub też artefakty. Znając już główne założenia prace nad **World of Heroes** ruszyły pełną parą.

Początek

Wraz z upływem miesięcy Liga zaczęła nabierać coraz bardziej oczekiwanych kształtów, aby w końcu na *początku roku 2008* wejść w fazę testów. Kilkanaście osób z chęcią przyłączyło się do sprawdzenia jej funkcjonalności, ale brakowało jeszcze administratorów. Ciężko byłoby sterować w pojedynkę tak dużym projektem dlatego pierwsze zaproszenie poszło do **Jansena**. Ten z chęcią dołączył do projektu i zaproponował kolejną osobę - **Hoda**. Trzyosobowy zarząd wydawał się być wystarczający więc *25 stycznia 2008* roku Liga rusza pełną parą. Początki jak to zwykle bywa ciężkie i niepewne, ale już po dwóch tygodniach dołącza do nas ponad 100 graczy i rozegranych jest ponad 100 gier.

Z dnia na dzień liczba odwiedzin rośnie, ale Liga wciąż nie ma swojej unikalnej nazwy. Wtedy to ogłoszony zostaje konkurs. Spośród wielu propozycji wybrana zostaje **World of Heroes** nadesłana przez **Solmyra** i do dzisiaj Liga funkcjonuje pod tą nazwą. Krótko po starcie dołącza do nas **Kumbat** (po pewnym czasie zostaje mianowany administratorem), który ma dużo świeżych pomysłów. Obok pierwszego turnieju (**Turniej Maga**), który wystartował wraz ze startem Ligi, podejmuje się on prowadzenia **Ligi Masters**. Były to rozgrywki dla ograniczonej ilości graczy z najwyższym poziomem gry. W międzyczasie grono administratorów powiększa się tym razem również znanego na scenie Heroes 3 **Ginterlena**.

WoH nabiera rozpędu

Przez kolejne miesiące na **World of Heroes** organizowane są kolejne turnieje, przybywa coraz więcej graczy, a sama Liga zwiększa swoją funkcjonalność. Użytkownicy mogą dzielić się z innymi swoimi zdjęciami lub też screenshotami z gier. Działy te zapełniane są przez ponad 2 lata i dzisiaj są to bardzo okazałe zbiory. Gracze budują na portalu swoje profile, które rosną przez czas trwania całego sezonu. Zdobyte złoto można wydać na ekwipunek dla bohatera. W **gildii magów** zakupić można czary, a w **zbrojowni** artefakty zwiększające statystyki. Na koniec sezonu profile przenoszone są na mapy Heroes 3, a gracze walczą tym co budowali przez cały rok. W *połowie 2008 roku* na **WoH** rusza inicjatywa wydawania miesięcznika poświęconego rozgrywkom H3. Przynosi to dosyć dużą

Admin - BlackMoses
 E-Mail
 GG: 507668

Admin – Jansen
 GG: 2548189

Admin - Majer
 GG: 8683191

Admin - Ginterlen
 GG: 3861572

Admin - Hood
 GG: 3344363

Admin - Wojrad
 GG: 9449982

popularność portalowi, a liczba nowych graczy ciągle rośnie. Od drugiego numeru miesięcznik przybiera piękną szatę graficzną (dzięki **Xexilex'owi**), jednak pomysł ten utrzymuje się tylko do końca roku. Z powodu braku osób chętnych do tworzenia miesięcznika w grudniu wychodzi jego ostatni numer. Pierwszy sezon kończy się *20 dnia ostatniego miesiąca 2008 roku*. Wtedy to otwiera się kolejny rozdział WoH ...

Pokrzepieni sukcesami jaki osiągnął portal w pierwszym sezonie rok 2009 jest dla nas pewnego rodzaju wyzwaniem. Chcemy, aby WoH kontynuował zdobywanie coraz to większej popularności. W tym celu silnik Ligi na sezon 2009 zostaje całkowicie przebudowany. Powoduje to zwiększenie wydajności i szybkości. Poprawiona zostaje także kompatybilność z większością dostępnych przeglądarek. Portal zyskuje kilka stylów, które gracze mogą samemu zmieniać w zależności od upodobań. Dodane jest także wiele usprawnień, które w znacznym stopniu ułatwiają graczom użytkowanie. W dalszym ciągu organizowane są turnieje, dające szanse wykazania się nowym graczom i pokazania rzemiosła starszym. Dostępnym sukcesem okazały się **turnieje jednodniowe** rozgrywane od początku do końca w jeden dzień. Do grona administratorów dołącza znany większości z Akademii Wojny - Majer. Współpraca między AW i WoH rośnie i do dzisiaj portale pozostają w znakomitych stosunkach. Powstaje bratnia Liga Hall of War, która jest przeznaczona dla fanów Heroes V. Jest ona dosyć podobna w sposobie działania ze względu na silnik, który w dużym stopniu bazuje na tym z **WoH**. Stabilne stosunki zostają nawiązane także z portalami Jaskinia Behemota oraz Centrum Heroes. Wszystko to zaczyna przypominać jedną wielką rodzinę portali o innych przeznaczeniach, ale jednym wspólnym mianowniku - miłość do **Heroes 3**. Po długiej i owocnej współpracy z funkcji administratora rezygnuje **Kumbat**. Sezon II można nazwać sukcesem **WoH** i kontynuacją tego co od zera kielkowało w 2008 roku.

Czasy obecne

W *styczniu 2010 roku*, po prawie miesięcznej przerwie, **World of Heroes** znowu uderza. Jak zwykle gracze otrzymują pakiet nowości. Szczególnie ważną stała się kolejna forma rywalizacji. Gracze mogą pomnażać zdobyte złoto w zakładach. Powstał także specjalny dodatkowy ranking, który wyłoni najlepiej typujących graczy. Grono administratorów powiększa się po raz kolejny tym razem o znanego z Jaskini Behemota - **Wojrada**. Przyczynia się on między innymi do aktualizacji działu turniejów, oraz opiekuje się niepotwierdzonymi gramami. Podsumowanie sezonu II pokazuje, że liczba graczy stale rośnie, a portal ciągle zyskuje popularność. **World of Heroes** cały czas ewoluuje i ciężko przewidzieć kiedy przybierze formę ostateczną. Dopóki jest tak wysokie zainteresowanie, czujemy się zobowiązani dostarczać coraz to nowych rozrywek użytkownikom.

Do czytelnika

Mamy nadzieje, że ta krótka historia przybliży Wam, czym jest **World of Heroes**. Chcielibyśmy podziękować wszystkim tym, którzy są z nami od początku jak również nowo przybywającym graczom. To dzięki Wam portal ciągle rośnie w siłę i miejmy nadzieje, że gdy przyjdzie nam pisać jego historię na nowo za kilka lat, to będziemy mieli co najmniej tyle samo powodów do zadowolenia, co dzisiaj.

Black Mosses

HALA SŁAW

- **Jansen** - Od samego początku uczestniczył w projekcie, angażując się we wszystkie jego aspekty. Wszelkie decyzje, jakie są podejmowane na World of Heroes, przechodzą przez jego ręce. Zdecydowanie najbardziej aktywny i pracowity administrator Ligi.
- **Kumbat** - Aktywny i pełen pomysłów. Przez długi okres owocnie współpracował z World of Heroes w turniejach czy miesięczniku.
- **Majer** - Z Ligą współpracuje od stosunkowo niedawna, ale są tego efekty. To w dużej mierze dzięki niemu narodziły się przyjacielskie stosunki z Akademią Wojny.
- **Wojrad** - Jako administrator ma najmniejszy staż, ale już posiada wkład w rozwój Ligi. Zajmuje się głównie raportami gier oraz działem turniejów.
- **Hood** - Obecnie mniej aktywny, ale także przyczynił się do rozwoju Ligi szczególnie na jego początku.

- **Ginterlen** - Podobnie jak Hood ma coraz mniej czasu na zajmowanie się WoH'em, ale także posiadał swój wkład przy budowaniu Ligi.
- **Xexilex** - Grafik, współpracujący przy tworzeniu miesięcznika WoH od drugiego numeru.

Black Mosses

26.

Heroes 3 Portal

Portal o Heroes 3

Data powstania: 20.03.2008 roku
 Obecny adres: www.heroes3.waw.pl
 Forum: www.herosy3.pun.pl + www.heroes3.pl
 Twórca: **Cohen**
 Status: ↑

W liczbach

Czas pracy: 742 dni
 Odwiedziny: 3000
 Posty: 17 000 + 25 000
 Użytkownicy: 500 + 2200
 PageRank: 2

POLECANE

1. [Mapy](#)
2. [Jednostki](#)
3. [Miasta](#)

HISTORIA

Wszystko zaczęło się na forum www.herosy3.pun.pl, gdzie pojawił się problem wygasających linków do map użytkowników. Stało się to dosyć uciążliwe. Wówczas **Cohen** zdecydował się utworzyć stronę, na której zamieszczał by na stałe scenariusze robione. Pierwsza odsłona serwisu **Heroes 3 Mapy Autorskie** powstała *20. marca 2008r.* pod adresem www.h3mapy.yoyo.pl. Z początku znajdowało się na nim kilka scenariuszy i kampanii twórcy, **Mathiasa**, a następnie **Pandrodora**. Na portalu umieszczono również ShoutBox oraz kilka przydatnych gadżetów. Do dnia *30. marca* uruchomiono też formularz, za pomocą którego można było w łatwy sposób wysyłać misje. Na forum Cohen otrzymał specjalny dział, w którym do dziś informuje nas o wprowadzanych zmianach. *14. kwietnia* autor dodał (po ankiecie) księgę gości.

Później zaczęły się pewne problemy, głównie związane z przeglądarką IE. Z tego powodu rozpoczęte zostały prace nad nową stroną, jednak mocno się przeciągnęły.

W sierpniu wprowadzono wiele zmian, m. In. Zamieniono księgę gości-gotowca na stworzoną od podstaw przez Cohena, usunięto shoutbox, a także zwiększono objętość portalu.

Przez długi czas nie było aktualizacji. Dopiero w połowie grudnia powstał projekt nowej strony. W międzyczasie wypróbowano pewną domenę, jednak twórca szybko z niej zrezygnował. Update nastąpił dopiero w *lutym 2009*. Poprawiony został system logowania, a mapki wrzucane były bezpośrednio na serwer.

Jakoś tak bez większego echa minęła 1. rocznica powstania. Strona nie cieszyła się taką popularnością, jak byśmy chcieli. Ale to Cohena nie zniechęcało i *19. kwietnia 2009r.* zrobił wielką aktualizację, a w niej m. in. minimalizacja liczby podstron, lepsza przejrzystość, nowy styl, a także zapowiedź **Biblioteki Heroes 3** – czyli rozszerzenia strony w postaci informacji o grze. Nieco później przetestowano pewną subdomenę, ale pozbyto się jej po dwóch dniach.

Od lipca zaczął się okres bardzo częstych usprawnień, który trwa do dziś. Zmian było naprawdę dużo, trudno je wszystkie wymienić. Powstała np. specjalna podstrona, na której publikowano statystyki forum i portalu z Google Analytics przez pewien czas co miesiąc. Cohen zakupił również domenę www.heroes3.waw.pl, zmienił hosting i przeniesiono się na tamten adres.

Biblioteka Heroes 3 została oficjalnie otwarta *5. sierpnia* pod linkiem www.heroes3.boo.pl. Zawierała podstawowe suche dane o grze. Była owocem bardzo długich prac trwających około pół roku. *14. sierpnia* doszło do fuzji i Biblioteka znalazła się na Heroes 3 Mapy Autorskie.

I tak powoli to leciało. Dodano nowe scenariusze, kalkulator obrażeń i jakoś się kręciło, choć bez rewelacji pod względem popularności. Kształtował się portal, usuwano niepotrzebne opcje i działy.

W międzyczasie, a dokładnie *3.08.2009r.*, odnowiłem swój stary portal – www.heroes3.bnx.pl. Zawierał on trochę informacji sprzed lat (*sierpień 2007*), ale

KONTAKT

Cohen
[E-Mail](#)
 GG: 2697284

Kontakt przez wortal: [LINK](#)

większość została wykasowana ze względu na brak wartości, a to, co zostało, poddano gruntownej przebudowie. Dodane zostało kilka działów informacyjnych, jednak głównym celem strony było tworzenie solucji kampanii Heroes 3. Przeniosłem tam też Historię Forum z 2kliki.pl. Jakiś czas się to kręciło, powstały pełne solucje 3 kampanii RoE. Ale w końcu portal umarł. Istniał już tylko ze względu na obecność Historii Forum, jednak w grudniu administrator pun.pl wgrał skrypt, dzięki któremu można było na www.herosy3.pun.pl budować podstrony html. Zdecydowaliśmy wówczas z Cohenem dokonać „podziału łupów”: ja wzięłem na forum jego historię, a On przejął wszystkie opisy misji i recenzje miast. Transakcja została ostatecznie sfinalizowana 24. lutego 2010r. Strona na bnx.pl zakończyła działalność, a Heroes 3 Mapy Autorskie powiększał się. Dokonano tego samego dnia czystki scenariuszy słabych.

Postanowiłem wykorzystać potencjał portalu. Wpadł mi do głowy pomysł szerszej współpracy z jakimś innym serwisem za jego pośrednictwem. I wtedy przypomniało mi się, że przecież Centrum Heroes 3 zawsze marzyło o stronie www, ale nigdy nie udało im się jej zbudować. Jeszcze przed zakończeniem „podziału łupów”, bo 20. lutego, podpisany został kontrakt z artee™, na mocy którego www.heroes3.waw.pl stawał się formalnie wspólnym portalem CH3 i mojego forum (nazwanego w późniejszym czasie Tajemnice Antagarichu).

Ale przez długi czas obowiązywało to jedynie na papierze. Dopiero 6. kwietnia wgrano pierwsze zmiany (nowe słowo wstępne, zakładka NEWSY przenosząca do odpowiedniego działu w CH3, bannery i buttony obydwu forów). Podczas tej aktualizacji usunięto również dział o statystykach Google Analytics. 2 dni później ruszył konkurs na nazwę portalu. Właśnie trwa, można składać propozycje na obydwu forach.

Plany na przyszłość? Wiele zdradzać nie chcę, ale pracujemy nad projektem „Wiecznie żywe zakątki Heroes 3”. Zakłada on umieszczenie na portalu materiałów pochodzących ze stron wymarłych (oczywiście wraz z linkiem źródłowym i nickiem autora). Przyniesie to dwustronną korzyść: dla nas są to dodatkowe artykuły wzbogacające serwis, a dla Nich wieczna chwała i pamięć. Dlatego warto przystąpić do projektu – to nic w sumie nie kosztuje, a jedynie może przynieść dodatkowe odwiedziny na archiwalnych stronkach. Obecnie podpisałem 3 takie kontrakty. Jednak sam proces wrzucania wszystkiego na serwer potrwa bardzo długo, dlatego nie ma konkretnej daty finalizacji umowy.

Portal przez długi czas swojego istnienia pozostawał w cieniu, jednak powoli zaczyna się wybijać. Ma już 2 lata i umieszczonych jest w nim wiele przydatnych materiałów, aczkolwiek sporo mamy jeszcze do zrobienia. Posiadamy liczne pomysły, które będziemy się starać sukcesywnie realizować. Dzieło Cohena – tworzone tak długo, od początku do końca, bez użycia gotowych szablonów – zaczyna się wybijać. Dobra robota!

Mathias.

Hall of War :: Liga Heroes 5



27.

Data powstania: 14.02.2009 roku
 Obecny adres: <http://h5.ligaheroes.pl/>
 Forum: <http://forum.ligaheroes.pl/>
 Twórca: Klan GRANDA
 Status:

W liczbach

Odwiedziny: 55 000
 Posty: 4000
 Gracze: 135
 Czas pracy: 410 dni
 PageRank: 3

POLECANE

HISTORIA

KONTAKT

1. [Turnieje](#)

Liga Heroes V powstała z inicjatywy sześciu fanów. Każdy z nich miał swoje pomysły, rozwiązania i metody na stworzenie „przestrzeni dla taktyków”. Połączyli siły, przedyskutowali wszystkie za i przeciw i taki był początek Ligi. **Moonman**, **Black Moses**, **XexileX**, **Spaniard**, **Pravader** i **Slammer**. Oto sześciu członków założycielskiej GRANDY.

Admin - Albolabris
[E-mail](#)
 GG: 13019717

2. [Download](#)

Forum zostało udostępnione użytkownikom w marcu 2008. Początki są zwykle trudne. Pomimo publicznej prośby o pomoc w tworzeniu Ligi nikt się nie zgłosił. Pierwotnie niskie zainteresowanie stroną było dla nas porażką. Jednakże potrzeba dzielenia się swoimi przemyśleniami strategicznymi, nawiązywanie kontaktów a

Admin - Slammer
[E-mail](#)
 GG: 4005476

3. [Screenshoty](#)

także chęć oderwania się od szarej rzeczywistości były tak silne, że podwoiliśmy wysiłek aby pozyskać „forumowiczów”. Lektura, poszukiwania stron pokrewnych, osobista analiza, zadawanie ludziom pytań i uważne słuchanie odpowiedzi - oto recepta na sukces. Dodatkowo zareklamowaliśmy ligę na stronach www poświęconych HEROES Might and Magic ([Jaskina Bechemota](#), [homm5.gram.pl](#), [Akademia Wojny](#) i inne).

Członkowie Grandy podzielili pomiędzy się zadania i obowiązki organizacyjne, aby w każdej sprawie być perfekcyjnym managerem.

Moonman rozpoczął planowanie szaty graficznej Ligi. Prace ukończył jednak wymagający Xexlilex, który mnożył coraz to nowe wizje artystyczne i reklamowe. Moonman zorganizował forum. Black Moses genialnie poradził sobie z logiczno-technicznym zaprogramowaniem ligi. Spaniard, Pravader i Slammer – nas trzech, sprawowało pieczę nad problemami „pomiędzy”, czyli nad wszystkim, czego jeszcze należało dopilnować.

Czas tworzenia i organizacji ligi Heroes wydłużył się przez wzgląd na konieczność sprawiedliwego rozstrzygnięcia kwestii rozliczania osiągnięć graczy, zasad użytkowania forum. Fani Heroes mieli zatem okazję wziąć udział w kilku turniejach w tym okresie.

W marcu 2008 roku, grupa założycieli postanowiła wystartować z pierwszym turniejem na scenie heros 5. Nosił on nazwę: „Klucz do Zwycięstwa”. Aż 54 zawodników zgłosiło się do gry. Tak rozpoczął się nasz ligowy marsz do zwycięstwa... kolejne zmagania turniejowe przed startem ligi nosiły nazwy „[Wczasy w Ashan](#)”, „[Reaktywacja](#)”, „[Arena](#)”.

W końcu nadeszła chwila na którą fani heroes 5 czekali od dawna, 14 lutego 2009 roku rozpoczęły się zmagania ligowe.

Slammer

HALA SŁAW

- **Moonman, Black Moses, XexileX, Spaniard, Pravader, Slammer** – członkowie klanu GRANDA, założyciele ligi Hall of War.
- **Dagon** - wyszedł z inicjatywą ożywienia w czasie słabego zainteresowania ligą. Razem zorganizowaliśmy turniej który reaktywował (Turniej nazwał się „Reaktywacja”) polską scenę Heroes 5.
- **Albolabris** - również w bardzo dużym stopniu zasłużył się lidze. Zaczynając od prowadzenia działu z powtórkami z bitew, z początku jako moderator, aktualnie główny administrator forum. Kolejnym osiągnięciem jest turniej „Duel Masters”. „Arena” to zdecydowanie największy sukces albolabrisa, z pomocą znajomego (administratora tamtejszego [forum ToH](#)) stworzył wybitny tryb walk na arenie. Turniej długo oczekiwany w naszym środowisku cieszył się mocnym zainteresowaniem.
- **Mohikanin** - organizator turnieju na losowych mapach.
- **Banshee** - zorganizował pierwszą wojnę międzynarodową. „Inter Warsaw-Prague” - taką nosił nazwę turniej z Czechami.

PODSUMOWANIE:

W 1998r. powstało [heroes.wr.pl](#), pierwsza strona o serii HoM&M. Rok później **Behemoth** założył **Jaskinię**. Początki świata Heroes 3 wcale nie były jakieś wybuchowe – wszystko rozwijało się powoli. Przez pierwsze lata praktycznie nie było innych stron o tej grze niż JB i wr.pl.

Od 2001r. scena herosa zaczęła się powolutku rozszerzać. Pojawił się **Bekalog**, **Karczma pod Wszechwiedzącym Dębem**, **Twierdza Smoka** i **Heroes Rules**. JB nawiedził w tym czasie kryzys związany z małą aktywnością Administratora.

Rok później utworzone zostały kolejne strony: **Dragon Cliffs**, **Heroes Fan**, **Bractwo Kartografów**. Świat HoM&M zaczął się urozmaicać.

2003-04 – wtedy zaczyna się akcja. Pojawia się wiele portali o H3. [heroes.wr.pl](#) powoli się stacza, natomiast **Jaskinia** znów staje się potężna pod dowództwem **Hetmana jOjO**. Ten oto człowiek miał ogromne plany: poza odrodzeniem wortalu, rozwinięciem go i umocnieniem go na pierwszej pozycji w Polsce zamierzał całkowicie scentralizować internetowy świat Heroes. Chciał stworzyć olbrzymie Imperium **Jaskini Behemota** łączące wszystkich graczy w tym miejscu. Wiele stron internetowych mających potencjał powstało i padło w tamtym czasie. I wielu, wielu ich twórców uważało, że przez JB po prostu nie da się przebić. I nie ma w tym jakiejś specjalnej przesady, aczkolwiek należy pamiętać, iż zwalanie winy na innych to nie do końca mądre zagranie.

Kwasowa Grota została utworzona w 2003. Pod koniec tegoż roku powstała także **Tawerna**. One wraz z **Jaskinią** wytrzymały do dziś i nadal pracują. Każda miała co innego do wniesienia.

Ale nie wszystkim się to udało. HRPL miała trudne przejścia. W latach 2001-02 prosperowała świetnie jako jedna z czołowych stron o H3. Po podziale wśród Administracji jej twórca – **TEO** – stworzył **Twierdzę HRPL**. Nie udało mu się jednak powtórzyć tego sukcesu. Trafił więc do **Jaskini**, dla której postanowił utworzyć nową wersję strony informacyjnej o H3 (starą porzucono w 2001r.). Ale niestety, jego dzieło nie doczekało się pełnej publikacji. Dlaczego? Ponieważ **Hetman** nie chciał się pozbywać poprzedniej edycji działu, a rolę nowej strony zamierzał zminimalizować. To doprowadziło do buntu **TEO**. Zdecydował się on na kolejny projekt – fuzję **THRPL** i **Karczmy pod Wszechwiedzącym Dębem**. **Stamtąd** chciał przeprowadzić „ofensywę”, czyli konkurować z **JB**. Jednak ostatecznie nie udało się trwale połączyć stron, a **Twierdza Heroes Rules** ostatecznie upadła. Warto jednak wspomnieć o webringu zrzeszającym kilka stron o H3. Wypłynął on właśnie z inicjatywy **TEO** oraz **Treuppa** z **Karczmy**.

Na **Jaskinię** skarżył się także **M. Możejko** – twórca wortalu [heroes.gmf.pl](#). Jego strona i **Twierdza Smoka** miały zostać połączone. Ale po pewnym czasie zarząd **Twierdzy** zdecydował się zostawić **Możejke** i jego plany na rzecz wcielenia portalu w strukturę dzieła **Behemota**.

Warto również wspomnieć o [heroes.prv.pl](#) – stronie, którą **Sokół** zbudował tylko dla przekazania suchych informacji. Aktualizował ją jeszcze przez parę lat.

Pod koniec roku 2003 **Hetman jOjO** rzekł się władzy nad wortallem. Nie wszystkim podobały się jego plany. Otrzymał inny stołek – **Administratorsa Osady**. Nie udało mu się dokończyć dzieła pełnego zjednoczenia.

W 2004r. zaczął się kryzys na polskiej scenie Heroes 3. Portale zaczęły upadać. Umarło [heroes.wr.pl](#). **THRPL** ostatecznie zakończyła działalność (ciągle przenosiny ją wykończyły). Wortal **Możejki** po upadku projektu fuzji, o którym wcześniej wspomniałem, także nie wytrzymał. **Twierdza Smoka** została wchłonięta przez **Jaskinię** na mocy umowy o połączeniu. Na **Heroes Fan** przestały pojawiać się aktualizacje, podobnie w **Karczmy pod Wszechwiedzącym Dębem**. Padła również **Cytadela Sarumana**, która chociaż nie odegrała dużej roli, to jednak była przykładem fanowskiej twórczości. To samo stało się z **Heroes-Bastion** na początku następnej zimy. Na scenie Heroes 3 zostało już tylko kilka portali. **Jaskinia Behemota**, która cały czas utrzymywała się na czołowej pozycji, jeszcze bardziej urosła na znaczeniu. Poza nią funkcjonowały **Kwasowa Grota**, **Tawerna** i **Bractwo Kartografów**. Aktualizacje odbywały się jeszcze na stronie [heroes.prv.pl](#), aczkolwiek tam nie powstała żadna społeczność graczy. Powodem tego okropnego stanu rzeczy mogło być wiele czynników, m. In. porażka Heroes 4 i bankructwo 3DO.

Kolejny, 2005 rok, nie bez powodu nazywany jest „rokiem kłątwy”. Zaczęły się dziać rzeczy potworne. Podczas wakacji z sieci zniknęło największe imperium HoM&M – **JB!** Odebrano im serwer. Przerwa w istnieniu wortalu trwała cały rok. Użytkownicy stanęli jednak na wysokości zadania i zbierali się na tymczasowym forum, nie opuścili strony w tym trudnym czasie. Niedługo później **Kwasowa Grota** wyparowała na 3 miesiące. Wiele osób mówi, iż przez pewien czas nie było żadnej dobrej strony o Heroes 3. Faktycznie, mało co się utrzymało. Przez ten czas działała **Tawerna**, ale ona traktowała głównie na H4 i 5. Istniało także **Bractwo Kartografów**, jednak nigdy nie przeżywało olbrzymiej liczby wizyt. W 2005 roku **Szon** zbudował amatorską stronę o nazwie **Gildia Weteranów**. Informował na niej m. In. o sytuacji na polskiej scenie herosa. Nawet tak mały portalik jak ten przeżył swoją miesięczną „kłątę”.

W tej tragicznej sytuacji wyłoniło się coś nowego, coś oryginalnego. Została stworzona **Polska Liga Heroes → Legendy Heroes**. I niestety, to jedyne optymistyczne wydarzenie w tym strasznym dla graczy roku.

Nowi użytkownicy zastali świat Heroes 3 w całkowitej ruinie. W 2006r. rozpoczął się wysyp stron. Scena naszej gry zaczęła się odbudowywać. Powstawały portale słabe, które rychło upadały (np. **Heroes 3 World** czy **Warsztat Alavrisa**), ale w tym okresie pojawiło się wiele dobrych. Takie jak **Centrum Heroes 3** i **Akademia Wojny** dołączyły do czołówki. Ale formowały się również mniejsze acz istotne społeczności, m. In. **AvLee** (wówczas Sanktuarium Graala). W tym też roku wróciła **Jaskinia Behemota!** Odrodzenie!

Kolejne lata przynosiły nowe portale działające do dnia dzisiejszego. Jednak dążą one w różnych kierunkach. Niektóre brały sobie za przykład legendarne dzieło **Behemota** czy **Kwasową Grotę**, tworząc ekipy „przygodowców”, jak to trafnie nazwał **Acid Dragon**. Dbają oni o klimat, rozmowę, rozwijanie wzajemnych relacji między userami, ciekawe konkursy i zabawy z Heroes 3 i fantastyką w tle. Granie multiplayer stanowią dlań jedynie dodatek. Drugą grupę stanowią „ligowcy”, czyli osoby, dla których potyczki wieloosobowe są sensem siedzenia w sieci. Walki to dla nich sport. Powstały więc kolejne ligi (m. In. **World of Heroes**, **Hall of War**). Bywają również mieszanki łączące ludzi obydwu tych ideologii.

To oczywiście uproszczony obraz obecnej sytuacji. Różnorodność świata Heroes 3 nie zna granic. Każda dobra strona wnosi coś nowego, ciekawego. Decentralizacja naszego społeczeństwa sprzyja temu. Ale nie ma, moi drodzy, róży bez kolców. Różnorodność niesie też z sobą podziały, odmienne zdania. Te następnie rodzą spory, spięcia, czy wręcz wojny. Może jest to dla mnie samobójstwo, może zostaną za to skrytykowany, ale wymienię kilka takich: **Akademia Wojny vs Sanktuarium Graala** – tutaj poszło ewidentnie o zdobycie większych wpływów. Administracja **Sanktuarium** działała za pomocą podłych oszczerstw mających na celu ośmieszenie przeciwnika. Jednak kto z mieczem wojuje, od miecza ginie, a kto pod kim dołki kopie, sam w nie wpada. **AvLee** zatruło się własnym jadem i upadło z powodu zmiany tematyki (H3 → H5), usunięcia wszystkiego związanego z poprzednią wersją strony i – przede wszystkim – robienia dziecinady przez szefostwo i ciągłych prowokacji, które zniechęciły userów. **Akademia Wojny** wytrzymała i do dziś działa, a oszczerstwa, jakich ofiarą padła, uległy zapomnieniu.

Inne starcie? **Tajemnice Antagarichu vs Centrum Heroes 3**. O co chodziło tutaj? O błazenadę **Administratorsa T.A.** (wówczas forum nie nosiło nazwy) – **Mathiasa**, czyli mnie. Jako dzieciak zostałem wyrzucony z **CH3**. Postanowiłem się „zemścić” (och, jakie to żałosne). Moje forum stanowiło przez długi czas bazę dla uciekinierów z tamtego forum, którzy tak jak ja mieli dosyć rygorystycznego regulaminu. **Centrum** natomiast śmiało się z mych poczynań. Ale bardziej bolesne było ich zachowanie w stosunku do samego **T.A.**, nazywanie go bandą trolli i spamerów. Na szczęście, rok 2009 przyniósł odwilż i od tamtego czasu **CH3** jest memu forum najbardziej bliskim partnerem. Podzieliliśmy się nawet z nimi portalem. A dawne złe stosunki już dawno przestały posiadać jakiegokolwiek znaczenie.

Należy więc tutaj postawić pytanie: czy decentralizacja jest rzeczywiście idealna? Czy może pomysł **Hetmana jOjO** pozwoliłby uniknąć tego typu wojen? Na co należy postawić: na jedność czy różnorodność? Tutaj każdy powinien odpowiedzieć sam, jak uważa.

Ogólnie historię świata Heroes 3 można podzielić na różne sposoby. Swój przedstawię w 2. części artykułu. Każdy jednak może sobie wybierać konkretne wydarzenia jako widelki poszczególnych er i epok.

W tej chwili działa 10 stron internetowych o HoM&M spośród wszystkich 27 opisywanych przeze mnie w artykule. Są to (zgodnie z kolejnością powstawania): **Jaskinia Behemota**, **Kwasowa Grota**, **Tawerna**, **Legends Heroes**, **Centrum Heroes 3**, **Akademia Wojny**, **Tajemnice Antagarichu**, **World of Heroes**, **heroes3.waw.pl**, **Hall of War**. Obok wiecznych gigantów (4 pierwsze) bez problemu rozwijają się stosunkowo młode społeczności, świeża krew (cała reszta). Choć różnice poglądów istnieją, to nie ma już większych awantur między portalami, wszyscy łączą się w jednym, kluczowym celu – sławienia i rozwoju HoM&M. I oby tak dalej!

PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ

W miarę możliwości należy korzystać z niezrealizowanych dobrych pomysłów sprzed lat. Taki też mam zamiar. Bez wątplenia ciekawą propozycją był webring. Myślę, że warto zwiększyć więzi między portalami poprzez tego typu twory. Ponadto interesujące jest jednoczenie się poprzez wspólną organizację konkursów, quizów, teleturniejów. No i nie można nigdy zapomnieć o treści, jaką zawierają nieaktywne strony. Zapraszam inne strony do przeglądania zawartości wymarłych portali i wdrażania w życie ciekawych idei, dzięki którym nigdy nie ulegną one zniszczeniu!

Już wkrótce przedstawię pewne propozycje niektórym stronom. Póki co nie chciałbym zdradzać swoich projektów, gdyż jeszcze ich nie dopracowałem. Ponadto na portalu www.heroes3.waw.pl zamierzam umieścić również artykuły z wygasłych miejsc naszego małego świata. Otrzymałem już kilka pozwoleń od twórców. Będę pytał kolejnych. Nazwałem projekt „Wiecznie żywe zakątki Heroes 3”. Liczę, że z czasem uda się zbudować bazę informacji ze wszystkich adresów, które już nie funkcjonują, abyśmy o nich nie zapomnieli i korzystali z tego, co legendy polskiej sceny HoM&M zostawiły nam w testamencie.

Co do „artykułu” (trochę się rozrósł, nie wiem, czy nie powinno się tego nazwać książką ☺), to zamierzam napisać drugą część. Zawierać będzie uzupełnienie historii portali, w szczególności tych usuniętych. Informacje zbiorę poprzez wywiady z osobami, które mogą coś na ten temat powiedzieć, a przede wszystkim poszukam w archiwum Internetu. Kiedy wydam kolejny numer, chcę zbudować Bibliotekę świata HoM&M. W międzyczasie planuję stworzyć w miarę prosty i konkretny podział na ery i epoki naszej historii. Szczegóły podam w swoim czasie.

PODZIĘKOWANIA

Ponieważ każdy człowiek jest jedyny w swoim rodzaju, to nie zamieszczę tutaj podziękowania zbiorowego. Oto podziękowania dla poszczególnych osób:

- **Acid Dragon** – wielka pomoc w uporządkowaniu wiedzy o świecie Heroes 3. Ponadto dzięki niemu poznałem historię Kwasowej Groty. No i wiele komentarzy dot. Innych portali jest jego autorstwa.
- **MiB** – pomoc w uporządkowaniu historii Jaskini Behemota.
- **Morgan Ghost** – udzielenie komentarzy do kilku opisywanych portali.
- **Mbehemot** – spisanie historii AW oraz AvLee.
- **Artee™** - opisanie historii CH3.
- **Black Mosses** – spisanie historii WoH, a także przekazanie statystyk HoW.
- **Khazad** i **Maxwell** – spisanie dziejów Heroes-Bastion.
- **Lord Nerevar** – przekazanie historii nieoficjalnego forum Heroes-Bastion.
- **Saruman** – pomoc w uporządkowaniu historii Cytadeli Sarumana.
- **jareQ** – napisanie historii Tawerny.
- **Gizmo** – przedstawienie historii Bractwa Kartografów, udzielenie komentarzy dot. Kilku innych portali.
- **Elessar** – opisanie historii Bractwa Kartografów ze swojej perspektywy.
- **Gerald** – opowiedzenie historii heroes3liga.pun.pl.
- **Sokół** – przekazanie dziejów heroes.prv.pl
- **Michał Możejko** – zezwolenie na wykorzystanie materiałów „O stronie” z jego wortalu w celu spisania historii.
- **Slammer** – opisanie historii HoW.
- **SZon** – przedstawienie historii Gildii Weteranów.
- **Cohen** – historia heroes3.waw.pl

Osoby, które chciały pomóc, ale ze względu na swój ograniczony czas, nie zdążyły:

- **Bartłomiej Wiechnik** – historia wortalu M. Możejki.
- **KoLoS** – historia Bractwa Kartografów.
- **Tomek** – historia Heroes 3 World

Jeżeli kogoś pominąłem, to tylko z powodu słabej pamięci. Jeśli tak się stało, to przepraszam.

Wykorzystane materiały:

- Kronika Jaskini Behemota.
- Newsy Kwasowej Groty.
- „O stronie” oraz newsy z Bekalogu.
- Newsy z AvLee.
- Newsy z Heroes-Bastion.
- Newsy z Cytadeli Sarumana.
- Newsy z Heroes 3 World.
- „O stronie” oraz newsy z wortalu M. Możejki.
- Newsy z Gildii Weteranów.
- Newsy z Warsztatu Alavrisa.
- Newsy z Nowej Twierdzy Smoka.
- Kroniki THRPL.

ZAKOŃCZENIE

Świat Heroes 3 się zmienił, to nie ulega wątpliwości. Przez te 11 lat przewinęło się mnóstwo stronek, każda z nich wniosła coś nowego. Różne były plany, różne nastroje. Wzloty i upadki. Lecz my istniejemy i pracujemy, rozwijając dorobek naszych przodków i przedłużając historię tej wspaniałej gry, jak i całej sagi. Chwała wszystkim administratorom, twórcom, redaktorom, moderatorom, newsmantom. A przede wszystkim chwała graczom i użytkownikom – dzięki Wam za samą obecność! Mam nadzieję, że jeszcze przynajmniej przez parę lat świat Heroes 3 będzie się rozwijać. Wiadomo, iż kiedyś nastąpi koniec. My jednak starajmy się go jak najbardziej odwlec. Jednoczmy się wszyscy! Za HoM&M!

Mathias.

