



HEROESOWY SYSTEM RPG

WYWIAD Z LANS MACABRE PUBLISHING

Jaskinia Behemota

Red.: Kammer

29 maja 2025

O tym, że Heroes of Might and Magic III jest absolutnym klasykiem, nie trzeba nikogo przekonywać. Przez ponad ćwierć wieku gra zebrała wokół siebie całe pokolenia fanów, twórców i graczy, powstały doń niezliczone mody, a także zorganizowano turnieje wszelkich rozmiarów. Bezapelacyjnie widać, że gra żyje dzięki kolektywnemu wysiłkowi fanów.

Ciekawym podejściem jest przeobrażanie gry na inne medium i tego podjęło się Lans Macabre Publishing – przekuwają oni Heroes III na... system RPG: **Heroes of Might and Magic TTRPG**. Zbiórka funduszy na Kickstarterze dopiero co przebiła próg **pół miliona złotych**, a pozostało jeszcze 10 dni, któż wie, co jeszcze uda się ufundować!

Jaskinia Behemota, jako najstarszy polski wortal o tematyce Might and Magic, z ponad 25-letnią historią, z wielką przyjemnością obejmie patronat medialny nad projektem. Z tej okazji zapraszamy do lektury krótkiego wywiadu z twórcami!

Jaskinia Behemota: Kim właściwie jesteście, jak moglibyście się przedstawić?

Lans Macabre Publishing: Jesteśmy zespołem projektantów i pasjonatów gier fabularnych związanych z Lans Macabre — grupą twórczą działającą na styku sceny RPG, literatury i game designu. Na co dzień prowadzimy sesje, tworzymy systemy, projektujemy mechaniki i budujemy światy. Przy HoMMTTRPG spotkali się mistrzowie gry z dwudziestoletnim (i więcej) doświadczeniem, którzy postanowili przekuć swoją miłość do RPG-ów w sposób na życie.

JB: Słyszeliście o Mistrzostwach Polski organizowanych przez Jaskinię Behemota?

LMP: Oczywiście! Trudno obracać się w środowisku fanów HoMM i o nich nie słyszeć, chociaż nie śledzimy rozgrywek na bieżąco. Jako casualowi gracze możemy tylko pozazdrościć skilla uczestnikom i cieszyć się, że tyle lat po premierze gry nadal wzbudza tyle emocji i ma tak zaangażowanych fanów!

JB: Lans Macabre pracowało już nad kilkoma projektami – skąd pomysł, by właśnie podjąć Herosy jako temat RPG-a?

LMP: Pomysł narodził się z prostego pytania: czemu jeszcze nikt tego nie zrobił. . . oficjalnie? HoMM III to kultowy tytuł, który wywarł ogromny wpływ na wyobraźnię całego pokolenia graczy, również naszą. Dla wielu z nas to była pierwsza gra strategiczna, pierwsza mapa fantasy, pierwszy kontakt z tak silną narracją przez mechanikę. Chcieliśmy stworzyć coś, co pozwoli wrócić do tych emocji — ale tym razem z własnym bohaterem i własną historią. Zrobiliśmy to nie dlatego, że Heroes pasują do RPG-a. Zrobiliśmy to, bo w głębi duszy one zawsze były RPG-iem.

JB: Marka Might and Magic zaczęła się właśnie od RPG-ów. Graliście w którąś część? Czy wzorowaliście się w czymś na tej serii?

LMP: Część naszej grupy, tak. Głównie w Might and Magic VI, choć trzeba przyznać, że cRPG nigdy nie były przez nas jakoś mocno ogrywane. Przede wszystkim dlatego, że wszyscy najchętniej graliśmy w papierowe RPG-i. Natomiast oczywiście znamy tę serię i wiemy, jak wiąże z resztą gier. Prawdę mówiąc, fakt, że M&M bardzo mocno skręca w stronę Space Fantasy, było jednym z powodów, dla których ten świat tak nam się spodobał — mimo iż Herosy unikają blasterów i SI. I choć nasza licencja nie pozwala nam na czerpanie z Might and Magic, to sama świadomość tego, że pod klimatem fantasy skrywa się jeszcze bogatszy lore, niż widać na pierwszy rzut oka, ma wpływ na to jak myślimy o świecie gry.

JB: Kluczową różnicą między typowym bohaterem z legendy lub z powieści fantastycznej a bohaterem z Heroes III. Jak to oddaliście w RPG?

LMP: U nas bohater to nie samotny łowca przygód, tylko wódz — ktoś, kto inspiruje, dowodzi i rozkazuje. W każdej scenie bitewnej gracz kontroluje zarówno swoją postać, jak i wybrane jednostki — dokładnie tak jak w grze komputerowej. Co więcej, drużyna graczy to sojusz potężnych indywiduali, którzy rozporządzają wieloma zasobami i mają dalekosiężne cele do zrealizowania. Stworzyliśmy system oparty na jednostkach i oraz celach strategicznych, dzięki którym walka przypomina taktyczne starcia znane z oryginału. Ale to nie koniec — armie mają swoje zdolności, cechy i osobowość, a opracowując je korzystaliśmy nie tylko z tego jak zostały pokazane w grze, ale także z tego jak odcisnęły się w świadomości graczy. To prawdziwy hołd dla tego, co uczyniło H3 tak wyjątkowym, ale też dla pięknego i potężnego fandomu, który tę grę unieśmiertnił. Warto nadmienić, że wasza strona przyczyniła się niezmiernie do produktu końcowego, a czytając główny podręcznik zapewne dostrzeżecie miejsca, gdzie „puszczamy oko” do waszych opisów.

JB: Starter przedstawia cztery klasy bohaterów. Ile ich będzie w podręczniku głównym? Czy każda frakcja będzie miała swojego przedstawiciela?

LMP: Tak! W podręczniku głównym planujemy przedstawić po dwie grywalne klasy postaci dla każdej z klasycznych frakcji Heroes III. Dodatkowo pojawiają się specjalistyczne ścieżki awansu związane z tym jak adaptujemy to co w grze komputerowej nazywane jest „umiejętnościami drugorzędnymi”, a u nas część została przekształcona w umiejętności, a reszta stała się specjalizacjami i atutami. Chcemy, aby gracze tak jak w HoMM III mogli tak poukładać możliwości swoich Herosów, aby każdy z nich miał szansę być unikalny. Jeśli chodzi o reprezentację, to tak, na pewno postaramy się nie tylko umożliwić granie każdą z frakcji, ale też, aby każde pochodzenie dawało ciekawe możliwości.

JB: Heroes III rozwijało się przez lata — na jakim etapie gry bazujecie? Czy będą frakcje z dodatków?

LMP: To, na czym się koncentrowaliśmy, to podstawowa wersja gry znana z wersji Heroes of Might and Magic HD Edition. Nie oznacza to jednak, że nie będziemy zagłębiać się w lore oficjalnych dodatków, takich jak Armageddon's Blade oraz Shadow of Death. Przysiań z Horn of the Abyss pozostaje dla nas inspiracją fanowską i choć nie jest oficjalną częścią systemu, myślimy o nim ciepło i wciąż debatujemy, co możemy, a czego nie możemy wykorzystać

JB: W H3 mamy walkę dobra ze złem i walkę gracza z graczem. Której z tych "walk" bliżej będzie Waszej grze RPG?

LMP: Najbliżej będzie. . . walki o cel. Kto będzie przeciwnikiem, to się okaże w narracji! Nasz system pozwala prowadzić wielkie, heroiczne kampanie z narracją jak z epickiej strategii fantasy — ale oferuje też miejsce na politykę, zdradę, rywalizację frakcji i dylematy moralne. Można zagrać

kampanię jako Rycerze Erathii ratujący królestwo przed nekromantami, ale można też wcielić się w nekromantów. . . i uwierzyć, że to oni mają rację. RPG to opowieść. My dajemy tylko narzędzia — wybór wartości i celów należy do graczy.

JB: Czy w systemie pojawi się Graal?

LMP: Tak, Graal jak najbardziej będzie obecny - w zależności od potrzeb grających, albo jako legenda, albo realny cel przygody. Przygotowujemy zasady, w jaki sposób będzie go można zaimplementować do swojej rozgrywki. Jest to przecież istotny element klimatu świata. Tak jak w grze komputerowej, Graal może odmienić losy frakcji. W systemie RPG. . . może odmienić świat. Natomiast niezależnie od wszystkiego to, na co stawiamy największy nacisk, to Herosi (a co za tym idzie - grający) i to, jaki oni będą mieli wpływ na rozgrywaną historię.

JB: Czy wzorujecie się na innych systemach jak D&D, Pathfinder, 40k?

LMP: To trochę tak jakby się pytać pisarza fantasy czy wzorował się na Władcy Pierścieni. RPG zaczęły się (jest to duże uproszczenie) od D&D i wszystkie systemy, w które gramy albo się do nich bezpośrednio odwołują, albo starają się być w absolutnej kontrze do nich. Więc mamy np. levelowanie tak jak w D&D, ale nie nazwałbym tego „wzorowaniem się”, a raczej wykorzystaniem elementów popularnych w tym gatunku RPG. To, z czego głównie czerpaliśmy inspirację, to oczywiście inne gry na mechanice 2d20 takie jak Diuna, czy Conan. Dużo filozofii designu czerpaliśmy z mniej znanych tytułów jak Godbound czy Strongholds & Followers. W trakcie tworzenia okazało się również, że niektóre nasze pomysły są bardzo podobne do tych zawartych w The One Ring. Nie da się też ukryć, że spory wpływ na podejście do designu HoMMTTRPG miała nasza pierwsza gra w konwencji epickiego fantasy, czyli Smoczy Jeźdźcy.

JB: Co Waszym zdaniem jest najbardziej unikatową cechą systemu?

LMP: Przede wszystkim to, o czym mówiliśmy już wcześniej - że każdy Heros jest jednocześnie wpływową postacią w świecie, dowódcą z własną armią, którego decyzje, sukcesy i porażki, będą faktycznie kształtować nie tylko jego przyszłość, ale też kształt fragmentu świata, w którym toczy się rozgrywka. Herosi to nie poszukiwacze przygód znikąd, miecze do wynajęcia, wędrowcy szukający zajęcia lub skarbu, ale postacie osadzone w świecie gry, które mogą mieć przemożny wpływ na to, jak potoczy się historia Antagarich. Niby wszyscy wiemy, jak kończy się Restoration of Erathia, ale w grze fabularnej opowieść może potoczyć się inaczej. Od momentu, kiedy do gry wkraczają postacie graczy, wszystko jest możliwe. To oni mają kształtować przyszłość świata! Dodatkowo dzięki specjalnej strukturze faz staraliśmy się w miarę możliwości oddać „game loop” znany z gry komputerowej, ale pozwolić na płynne przechodzenie między decyzjami podejmowanymi „na poziomie meta” a decyzjami wiedzionymi odgrywaniem i emocjami postaci. Z naszej perspektywy gra nie wymaga rezygnacji z żadnego elementu: ani z taktycznej głębi bitew, ani z emocjonalnej siły opowieści.