

# HEROES III


OF MIGHT AND MAGIC®

- ASGARD -

MATEUSZ GAJDA

[mateuszgajda18@gmail.com](mailto:mateuszgajda18@gmail.com)

19.08.2024

 a wstępie chciałbym serdecznie podziękować organizatorom konkursu oraz Lenovo Legion Polska za wspaniałą inicjatywę, która nie tylko rozwija kreatywność wśród graczy, ale także przyczynia się do podtrzymania żywej i pełnej pasji społeczności wokół jednej z najlepszych gier w historii - *Heroes of Might and Magic III*. To niezwykle, że po tylu latach od premiery gra wciąż inspiruje, łączy ludzi i pobudza wyobraźnię. Jako miłośnik *Heroes III* cieszę się, że mogę wziąć udział w konkursie i przedstawić swoją wizję nowego miasta, które - mam nadzieję - wprowadzi do świata tej gry coś wyjątkowego i unikalnego. Dla mnie niezwykle jest jeszcze to, że jako mały chłopiec snulem fantazje o zamku, który w dalszej części opisze.

---

## Wstęp

Asgard [*Warownia*] to zamek inspirowany mitologią nordycką i słowiańską. Frakcja osadzona na zimowym, mroźnym terenie. Zamek symbolizuje zimową krainę, wojowników i mistyczne stworzenia, które chronią górzyste pustkowia przed niepożądanymi siłami. Frakcja neutralna, która zasiedliła trudno dostępne i mroźne tereny.

Asgard to majestatyczny zamek położony na ośnieżonych szczytach gór, otoczony lodowymi jeziorami i prastarymi lasami iglastymi. Budynki zamku mają surową, ale piękną architekturę inspirowaną nordyckimi domami, drewnianymi rzeźbami i runami wyrytymi w kamieniu. Wszystko otoczone jest przez aurę magii i zimowej surowości. Magowie i istoty z tych terenów szybko musieli okiełznać siły ognia, żeby ogrzać się w tej chłodnej krainie. Charakterystycznym elementem natywnego, zimowego terenu na mapie przygody są tajemnicze, gotyckie ruiny (obiekty), które dodają mistycznego klimatu tym mroźnym krainom.



### **Mechanika Specjalna Zamku:** Mistrzostwo Magii Ognia i Wody

Unikalną cechą Asgardu [*Warowni*] jest specjalna mechanika powiązana z bohaterami zamku, którzy posiadają zdolności w szkołach magii ognia i wody. Tacy bohaterowie nie tylko zyskują dostęp do potężnych zaklęć, ale także poprawiają statystyki bojowe jednostek zamku Asgard. Wykorzystanie magii wody i ognia ma na celu przywrócenie ich większej użyteczności i dodania ciekawych mechanik, które zmniejszą przewagę magii ziemi i powietrza.



---

Efekty magii wody i ognia w zamku Asgard [*Warownia*]:

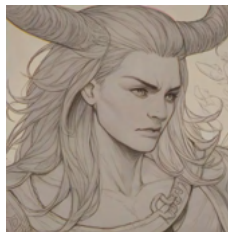
- Wzmocnienie Jednostek: Jednostki Asgardu walczące pod dowództwem bohatera z magią ognia i wody zyskują dodatkowe premie do ataku i obrony. Przykładowo, Valkyria może zyskać dodatkowe punkty ataku i obrony w zależności od poziomu jednej z magii [opis jednostek w dalszej części],
- Odblokowanie Unikalnych Umiejętności: Niektóre jednostki zyskują dodatkowe umiejętności bojowe, gdy są dowodzone przez bohatera, który opanował zarówno magię ognia, jak i wody. Na przykład, Zmory mogą wykorzystać swoją zdolność do ataków magicznych, które zmieniają się w zależności od rodzaju magii posiadanej przez bohatera. Jeśli bohater ma magię ognia, Zmory mogą przeprowadzać dodatkowe ataki kulą ognia. Jeśli natomiast bohater opanował magię wody, Zmory zyskują zdolność do zadawania obrażeń za pomocą zaklęcia lodowego pierścienia [opis jednostek w dalszej części].

## Klasy bohaterów



### Wódz (Jarl)

Wódz, który dowodzi armią Asgardu, specjalizujący się w sztukach wojennych. Ci bohaterowie wyróżniają się w podnoszeniu morali swoich oddziałów i posiadają zdolności, które zwiększają skuteczność bojową ich jednostek, zwłaszcza w zimowym terenie. Wodzowie znani są również z umiejętności leczniczych (pierwsza pomoc) i przenikliwego wzroku (sokoli wzrok)<sup>1</sup>.



### Mistrz/Mistrzynie run (Runemaster)

---

<sup>1</sup>Wraz z wprowadzeniem zamku Asgard chciałbym żeby doszło do modyfikacji umiejętności „Sokoli wzrok”, aby przywrócić jej użyteczność.

---

Mistrzowie run wzorowani są na nordyckich i słowiańskich jasnowidzach i magach władających potężnymi zaklęciami żywiołów. Mają oni szczególną zdolność do oponowania szkole magii ognia i wody, czyniąc je bardziej skutecznymi w walce.

## Budynki

Kilka propozycji unikalnych budynków, które mogłyby znaleźć się w zamku Asgard:

- **Hala biesiadna:** Imponująca budowla poświęcona nordyckim bogom, w której mieszkańcy gromadzą się i świętują.

**EFEKT:** Odwiedzający bohater dostaje +1 morale, aż do kolejnej potyczki.

- **Wieża Runiczna:** Wieża, w której są przechowywane starożytne runy mocy, zwiększająca zdolności magiczne bohatera.

**EFEKT:** Odwiedzający bohater może wybrać +2 do mocy lub wiedzy,

- **Zbrojownia Wikingów:** Zbrojownia pełna potężnych nordyckich broni i pancerzy, która daje jednostkom Asgardu dodatkowe premie do obrony.

**EFEKT:** Jednostki tarczowników mają możliwość zwiększenia swojej odporności na obrażenia dystansowe o dodatkowe 10%.

- **Wrota Przeznaczenia:** Magiczne wrota, które umożliwiają bohaterowi teleportację oraz zwiększają jego zdolności strategiczne.

**EFEKT:** Raz dziennie bohater może teleportować się między innymi wrotami przeznaczenia.

## Graal

Yggdrasil – to ogromne drzewo, które jest centralnym elementem mitologii nordyckiej i innych prawdawnych ludów. Miejsce odprawiania obrzędów i ważnych świąt. Wierzono, że drzewo łączy niebo i Ziemię.



**EFEKT:** raz w tygodniu pozwala na przekazanie wybranemu bohaterowi +85k exp, co pozwala rozwinąć na 20lvl bohatera będącego na 1lvl.

## Jednostki

Sercem gry *Heroes III* z pewnością są jednostki, zatem witam w rozdziale poświęconym właśnie nim. Każda frakcja w tej grze nie tylko wnosi swoje unikalne cechy, ale także odzwierciedla bogate tło mitologiczne i kulturowe, które dodaje głębi rozgrywce. W tym rozdziale będzie można odkryć zarys jednostek Asgardu.

Od dzielnych wilków po majestatyczne olbrzymy, każda jednostka Asgardu ma swoje niepowtarzalne umiejętności i rolę na polu bitwy. Te jednostki łączą w sobie elementy nordyckiej i słowiańskiej mitologii - oferując graczom bogaty wachlarz strategii i taktyk. Zapraszam do zapoznania się z opisami poszczególnych jednostek, które przybliżą Wam zarówno ich wyjątkowe cechy, jak i ich miejsce w armii Asgardu.

### Tier 1 - Wilk

Wilki od zawsze były integralną częścią kultury nordyckiej i słowiańskiej, są strażnikami dzikich, niebezpiecznych lasów. Te drapieżniki, żyjące w stadach, są symbolem siły natury i przetrwania w surowych warunkach Asgardu. W bitwie, ich szybkość i koordynacja w atakach potrafią skutecznie wybić wrogie oddziały, zanim te zdążą przeprowadzić swoją ofensywę. Wilki są naturalnym wyborem dla dowódców Asgardu, którzy cenią sobie siłę prostoty i efektywność w bitwie, będąc jednocześnie taną, łatwo dostępną jednostką, która świetnie sprawdza się w pierwszych etapach każdej wojny.



**EFEKT:** brak

## Tier 2 - Wiking tarczownik

Wiking: uzbrojeni w potężne tarcze i solidne topory, są w stanie stawić czoła każdemu przeciwnikowi, niezależnie od tego, czy atak pochodzi z bliska, czy z daleka. Wiking Tarczownik to nieustraszony wojownik z miasta Asgard, wyposażony w solidną tarczę i krótki topór. Ci wojownicy są znani ze swojej niezłomnej obrony i umiejętności ochrony przed atakami dystansowymi. Dzięki swojemu wyszkoleniu i wytrzymałości, Tarczownicy są w stanie osłonić się przed strzałami, co czyni ich nieocenionymi w walce z jednostkami strzelającymi. Ich rola na polu bitwy to nie tylko zadawanie obrażeń, ale także ochrona bardziej narażonych jednostek.



**EFEKT:** zmniejsza obrażenia dystansowe o 25%/up: 50%

## Tier 3 - Valkyria

Mistyczne wojowniczkę, będące nie tylko strażniczkami poległych bohaterów, ale także potężnymi jednostkami na polu bitwy. Uzbrojone w dwa miecze – jeden ognisty, drugi lodowy – Valkyrie są zdolne do zadawania potężnych ciosów, które dodatkowo wzmacniają siły ich armii. Ich unikalne zdolności są ściśle powiązane z magią ognia i wody, a zależnie od specjalizacji bohatera.



**EFEKT:** +4/+8/+12 do ataku jeżeli bohater posiada magię ognia na basic/advan/expert,

+4/+8/+12 do obrony jeżeli bohater posiada magię wody na basic/advan/expert,

#### **Tier 4 - Driada Lodowa**

Driady Lodowe to niezwykle potężne istoty natury, które władają mocą lodu i śniegu. Zamieszkują one mroźne lasy Asgardu, będąc strażniczkami zimowej magii. Ich eteryczna natura pozwala im przekształcać się w śnieżną chmurę, dzięki czemu potrafią unikać kontrataków przeciwników. Driady Lodowe są również wyjątkowo odporne na wszelkie formy magii wody, co czyni je kluczowymi jednostkami w armii Asgardu.



**EFEKT:** potrafi latać - podczas lotu zamienia się w śnieżną chmurę, przeciwnik nie kontratakuje, odporność na magię wody 80%,

#### **Tier 5 - Zmór**

Zmory to przerażające, demoniczne istoty inspirowane zarówno nordycką, jak i słowiańską mitologią. Znane z nawiedzania swoich ofiar podczas snu, Zmory wykorzystują moc ognia i wody, by niszczyć wrogów Asgardu. Te potężne jednostki są zdolne do zadawania potężnych obrażeń z dystansu, wykorzystując różnorodne magiczne ataki, które zmieniają się w zależności od rodzaju magii posiadanej przez bohatera.





**EFEKT:** podstawowy atak dystansowy, 1/2/3 ataki kulą ognia jeżeli bohater posiada magię ognia na basic/advan/expert, 1/2/3 ataki frost ring jeżeli bohater posiada magię wody na basic/advan/expert,

### Tier 6 - Wiła

Wiły to mityczne, eteryczne istoty z mitologii słowiańskiej, które są związane z naturą i magią. W zamku Asgard pełnią rolę jednostek dystansowych o potężnych zdolnościach magicznych. Te nieuchwytnie wojowniczkę potrafią rzucać zaklęcia, które spowalniają wrogów, zarówno na małą skalę, jak i masowo w swojej ulepszonej formie. Wiły łączą w sobie piękno i niebezpieczeństwo, co czyni je niezastąpionymi na polu bitwy.



**EFEKT:** atak dystansowy / morze rzucać czar spowolnienie/up: masowe spowolnienie

### Tier 7 - Olbrzym

Olbrzym to potężna jednostka, która łączy w sobie żywioły ognia i lodu. Jego postać jest majestatyczna i budzi grozę – wysoki, muskularny wojownik z płomieniami tańczącymi na jego skórze i lodowymi błyskami w jego oczach. Ubrany w zbroję, która przypomina lodowy i ognisty odlew, Olbrzym dzierży ogromny miecz, który błyszczy jak żarzący się wulkan.

Jego umiejętności bojowe są równie imponujące jak jego wygląd. Olbrzym jest w stanie przeprowadzać dwa ataki dystansowe, rzucając włócznią. W walce

---

wręcz, Olbrzym nie tylko zadaje niszczycielskie ciosy mieczem, ale także kontraatakuję wielokrotnie, odpierając ataki wroga i zadając mu dodatkowe obrażenia.



**EFEKT:** 2 ataki dystansowe (rzuca włócznią), kontraatakuję wiele razy

## Kampania „Cena Sojuszu”

**S**ażda nowa frakcja w grze *Heroes III* zasługuje na swoją własną kampanię, aby gracze mogli lepiej poznać jej unikalne cechy, historię i tło fabularne. Kampania nie tylko wprowadza w świat nowej frakcji, ale także pozwala zrozumieć jej motywacje, cele i wyzwania, z którymi się mierzy. Dzięki temu gracze mogą głębiej zanurzyć się w uniwersum gry i odkryć nowe, fascynujące aspekty rozgrywki. W tym duchu przedstawiam pomysł na kampanię „Cena Sojuszu”, która odsłania historię Asgardu – frakcji związanej z żywiołami natury, oraz ich heroiczne starania o ocalenie swojego królestwa przed zagrożeniami ze strony zarówno zimowych najeźdźców **Fortecy**, jak i demonicznych sił **Inferno**.



**Fabula Główna:** W zimnych i surowych krainach, gdzie zamek Asgard od wieków strzeże równowagi między siłami natury, dochodzi do poważnych niepokojów. Od dawna trwał kruchy pokój między Asgardem a Fortecą — frakcją zamieszkującą górskie szczyty, znaną ze swoich wynalazków i technologii. Teraz jednak Forteca, pragnąc rozszerzyć swoje terytoria

---

i wykorzystać bogactwa naturalne Asgardu, zaczyna agresywną ekspansję na tereny Asgardu. Główny bohater kampanii, Jarl Hrothgar, jest jednym z najpotężniejszych wodzów Asgardu, znanym z opanowania zarówno magii ognia, jak i wody. W obliczu rosnącego zagrożenia, Hrothgar staje przed trudnym wyborem: walczyć z Fortecą własnymi siłami, co może doprowadzić do długotrwałej wojny wyniszczającej oba narody, lub szukać pomocy u zewnętrznych sił.

**Akt 1:** Hrothgar, nie widząc innego wyjścia, postanawia udać się do krainy Inferno, gdzie prosi demonicznego lorda o wsparcie w walce z Fortecą. W zamian za pomoc, Hrothgar musi obiecać oddanie części swojej duszy oraz kilku świętych relikwii Asgardu. Początkowo wsparcie Inferno przynosi zwycięstwa — Forteca zostaje zmuszona do odwrotu, a Asgard zyskuje czas na odbudowę swoich sił. Jednak szybko okazuje się, że sojusz z Inferno przynosi straszne konsekwencje. Demony zaczynają przejmować kontrolę nad ziemiami Asgardu, a wpływ piekielnych sił osłabia równowagę magii w krainie.

**Akt 2:** Asgard staje się miejscem starć między siłami Inferno a Fortecą. Hrothgar, dostrzegając błąd w swoim działaniu, musi teraz nie tylko bronić swojego narodu przed najeźdźcami z Fortecy, ale także spróbować odwrócić skutki sojuszu z Inferno. Misje w tej części kampanii koncentrują się na odpieraniu ataków Fortecy, jednocześnie próbując znaleźć sposób na zerwanie paktu z piekielnymi siłami.

**Akt 3:** Hrothgar odkrywa, że jedyną drogą do odwrócenia skutków jego decyzji jest zdobycie starożytnego artefaktu, który jest w stanie oczyścić ziemie Asgardu z wpływów demonicznych. Artefakt ten, Miecz Ragnarok, jest jednak głęboko ukryty w najgłębszych jaskiniach ziem Asgardu i chroniony przez pradawnych strażników **Lochu**. Hrothgar musi zebrać drużynę najpotężniejszych wojowników i czarodziejów, aby go zdobyć.

**Akt 4:** W ostatniej części kampanii, Hrothgar, uzbrojony w Miecz Ragnarok, staje do ostatecznej bitwy. Musi pokonać siły Inferno, które przejęły kontrolę nad dużą częścią jego ziem, oraz zmierzyć się z przywódcą Fortecy, który dąży do całkowitego zniszczenia Asgardu. Ostateczne starcie rozgrywa się na lodowych polach, gdzie Hrothgar, wspierany przez swoje wojska, walczy zarówno z Fortecą, jak i Inferno. Dzięki Mieczowi Ragnarok udaje mu się oczyścić ziemie z demonicznych wpływów, ale w końcowym momencie musi podjąć decyzję, czy zniszczyć Fortecę całkowicie, czy zaoferować pokój, by ocalić resztki swojego narodu. Dylematem staje się także potężny artefakt - czy potężny miecz należy zachować czy zniszczyć?

---

## Ścieżka dźwiękowa

Przykładowy motyw dźwiękowy miasta Asgard (który towarzyszył mi przy tworzeniu tego projektu): Strange and Eternal Old Sorcery. Choć tak jak HotA Crew to jedyny słuszny team, który powinien wprowadzać ten zamek do gry, tak za tworzenie muzyki powinien odpowiedzialny być **Paul Romero**.

## Podsumowanie

Podczas tworzenia projektu nowego miasta Asgard, inspirowanego mitologią nordycką i słowiańską, starałem się oddać unikalny klimat tej frakcji poprzez jej mechaniki, jednostki oraz budynki. Asgard jest miejscem, gdzie siły ognia i wody łączą się, tworząc potężne efekty w bitwach, co wyróżnia tę frakcję na tle innych w świecie *Heroes of Might and Magic III*. Mam nadzieję, że zaprezentowana wizja mogłaby wnieść nową głębię do gry i zainspirować HotA Crew do dalszego działania :).

Z pełnym przekonaniem uważam, że tworzenie nowego miasta Asgard powinno zostać powierzone ekipie HotA Crew, która jest **doskonała** w tym, co robi. Ich doświadczenie i umiejętności w balansowaniu nowych elementów gry sprawiają, że są idealnym zespołem do wprowadzenia tej koncepcji do życia. Wszelkie statystyki i efekty opisane w tym dokumencie powinny zostać dostosowane przez HOTA Crew do balansu gry, aby nowa frakcja mogła harmonijnie współgrać z istniejącymi elementami rozgrywki.



**BONUS:** Tak na tym zdjęciu to właśnie ja :). Dodatkową motywacją do stworzenia opisu zamku była wyprawa w Polskie Tatry, a dokładnie wyprawy do Doliny Pięciu Stawów. Tam, otoczony malowniczą naturą, wysokimi szczytami i krystalicznymi wodami górskich jezior, tworzyły się nowe pomysły o

---

zamku w świecie *Heroes III*. Dolina Pięciu Stawów, ze swoją surową, lecz jednocześnie piękną atmosferą, stała się dla mnie inspiracją do wykreowania krainy, w której zamieszkują bohaterowie i jednostki Asgardu. To miejsce, gdzie przyroda rządzi się swoimi prawami, a mieszkańcy Asgardu muszą stawić czoła zarówno zimowej aurze, jak i zagrożeniom płynącym z innych krain.