

HEROES

OF MIGHT AND MAGIC®

30 LAT LEGENDARNEJ SERII



HEROES OF MIGHT AND MAGIC®

30 LAT LEGENDARNEJ SERII

AUTOR: NEAL HALLFORD



TEUMACZENIE: MARCIN MOŃ

Wydawca: **ZBIGNIEW JANKOWSKI**

Redakcja: **ALICJA LASKOWSKA**

Konsultacja merytoryczna: **MATEUSZ JAROSZ, RAFAŁ MOŃKA**

QA: **TOMASZ ROŚLON**

Korekta: **ANETA DRDZEŃ**

Ilustracja na okładce: **MAGDALENA KATAŃSKA**

Projekt książki: **SKYLER WEISSENFLOH**

Skład: **MAJA KWIATKOWSKA**

HEROES OF MIGHT AND MAGIC: 30TH ANNIVERSARY RETROSPECTIVE

Heroes of Might and Magic © 2026 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Dark Horse Books® and the Dark Horse logo are registered trademarks of Dark Horse Comics LLC, registered in various categories and countries. All rights reserved. Dark Horse is part of Embracer Group. No portion of this publication may be reproduced or transmitted, in any form or by any means, without the express written permission of Dark Horse Comics LLC. Names, characters, places, and incidents featured in this publication either are the product of the author's imagination or are used fictitiously. Any resemblance to actual persons (living or dead), events, institutions, or locales, without satiric intent, is coincidental.

No portion of this publication may be reproduced or transmitted, in any form or by any means, without the express written permission of Dark Horse Comics LLC. Names, characters, places, and incidents featured in this publication either are the product of the author's imagination or are used fictitiously. Any resemblance to actual persons (living or dead), events, institutions, or locales, without satiric intent, is coincidental.

Published under the licence by Ubisoft Entertainment

Copyright @ 2026 by Neal Hallford

Copyright @ 2026 by Dark Horse Books

Copyright @ 2026 for the Polish translation by Marcin Moń

Copyright @ 2026 for this edition by Gamebook Wydawnictwo

Wydanie I, czerwiec 2026

ISBN 978-83-975584-8-9

Wydrukowano w UE

Gamebook Wydawnictwo

kontakt@gamebook.pl

www.gamebook.pl





SPIS TREŚCI

NOTA OD KRONIKARZA	6
ROZDZIAŁ 1	9
ROZDZIAŁ 2	19
ROZDZIAŁ 3	25
ROZDZIAŁ 4	39
ROZDZIAŁ 5	51
ROZDZIAŁ 6	67
ROZDZIAŁ 7	85
ROZDZIAŁ 8	109
ROZDZIAŁ 9	125
ROZDZIAŁ 10	143
DODATEK	157
PODZIĘKOWANIA	190
O AUTORZE	192

NOTA OD KRONIKARZA

Zanim wyruszymy w tę nostalgiczną podróż po historii *Heroes of Might & Magic*, muszę uczciwie zaznaczyć, że nie jestem całkowicie obiektywnym obserwatorem tych wydarzeń. Wiele osób, które wam przedstawię, to moi przyjaciele. Z niektórymi zakolegowałem się dawno temu, inne poznałem ostatnio, w trakcie pisania tej książki. I mogę powiedzieć, że darzę ich wszystkich ogromnym szacunkiem. Podziwiam to, kim są i ile serca włożyli w tworzenie serii *Heroes of Might & Magic*. Wiem, jak wiele musieli poświęcić, by te gry powstały i aby były zrobione, jak należy. Każdy albo prawie każdy z tych ludzi w którymś momencie życia praktycznie zamieszkał w siedzibie studia, całymi tygodniami czy wręcz miesiącami nie widując rodziny i znajomych, karmiąc się tylko pizzą, napojami energetycznymi i ślełą wiarą, że pewnego dnia gracze będą się dobrze bawić przy grze, która omal nie zabiła swoich twórców. Wiem o tym, bo sam też jestem projektantem gier. I choć nie pracowałem nad żadną odsłoną „herosów”, pierwsze kroki w branży gier stawiałem właśnie w New World Computing, gdzie zatrudnił mnie mój przyjaciel Jon van Caneghem, twórca zarówno *Might & Magic*, jak i *Heroes of Might & Magic*.

Piszę to wszystko, aby podkreślić fakt, że książka, którą wkrótce przeczytacie, jest nie tylko o grach, lecz także o ich twórcach, prawdziwych bohaterach stojących za *Heroes of Might & Magic*. Każdy z nich toczył bitwy równie wymagające, co zmagania postaci na ekranie. Aby powstały tytuły, które lubicie, oni stawiali czoła takim wyzwaniom jak braki budżetowe, bankructwa studiów, porażki technologiczne, popsute buildy, fatalne dema, odklejeni recenzenci i ożywione dyskusje na temat wizji artystycznej, które omal nie przerodziły się w rękoczyn. Tworzenie gier AAA potrafi być ekscytujące, satysfakcjonujące i zabawne, ale zapewniam, że nigdy nie jest łatwe.

Nie mogę w jednej książce przytoczyć opowieści każdego z naszych bohaterów, ale mam nadzieję, że dostrzeżecie przynajmniej, w jaki sposób ich połączone energie i pasje wpłynęły na trzydziestoletnią już serię *Heroes*. Oby śledzenie tej historii było dla was równie przyjemne, co dla mnie jej odkrywanie.

Neal Hallford
San Diego, Kalifornia
1 marca 2025 roku



POWYŻEJ: Historyczne spotkanie w Los Angeles. Na zdjęciu: twórca *Might & Magic X*: Legacy Julien Pirou (po lewej z przodu), autor książki (po lewej z tyłu), twórca *Heroes of Might & Magic* Jon van Caneghem (po prawej z przodu) i reżyser *HoMM III* David Mullich.



NEW WORLD COMPUTING, INC.

PRESENTS



COPYRIGHT-1986, 1987 JON VAN CAMEGHEM

ROZDZIAŁ 1

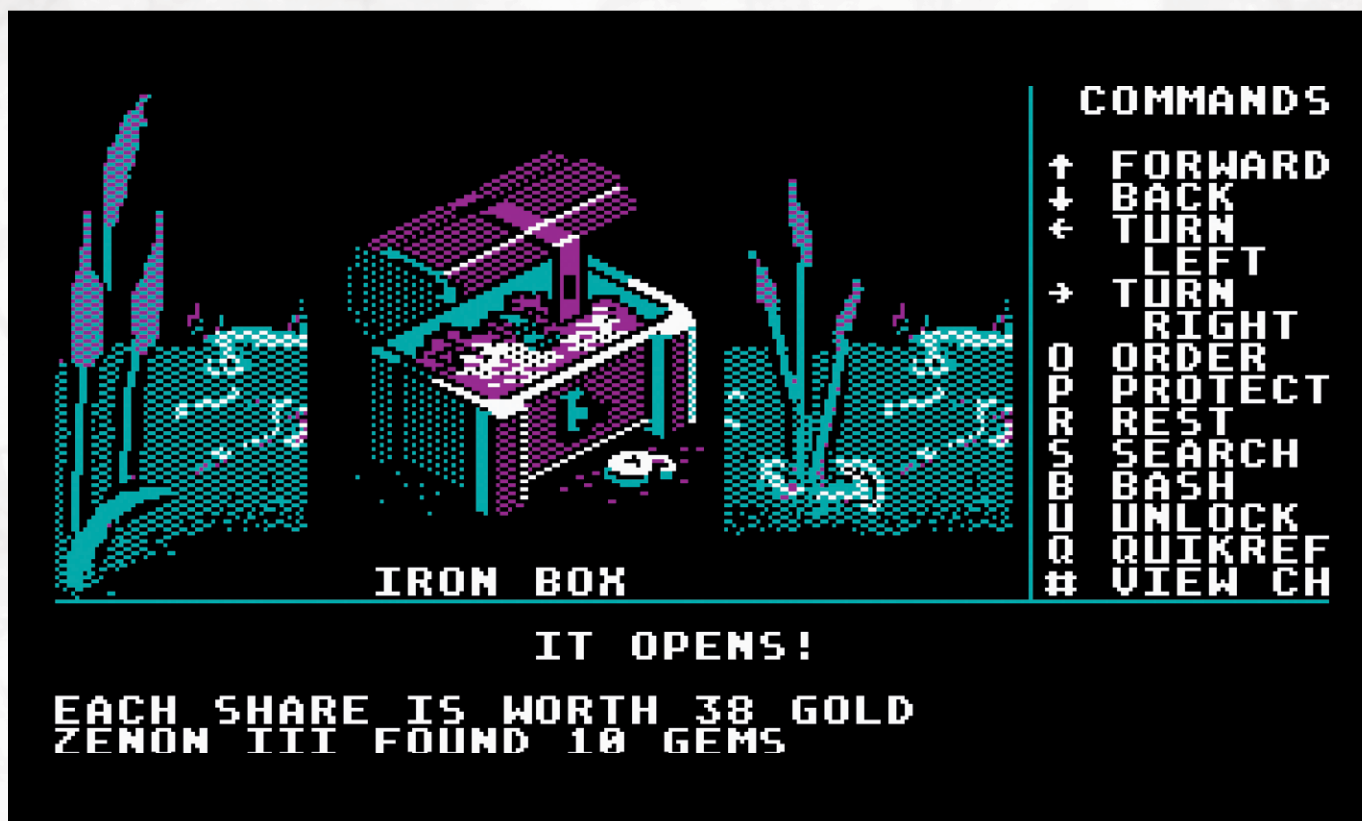
NA PO CZĄTKU BYŁA MAGIA

Niekiedy ulegamy romantycznemu złudzeniu, że każdy wielki pomysł to efekt nagłego olśnienia – że rodzi się w jednej chwili w pełni uformowany, niczym Atena wyskakująca z głowy Zeusa. Przyjemnie jest myśleć, że moment ten da się łatwo oznaczyć w kalendarzu i na mapie, spojrzeć w przeszłość i powiedzieć: „Wszystko zaczęło się tutaj, tamtego pamiętnego dnia...”.

Była trzecia nad ranem w noc sylwestrową. Pochłonąłem dawkę alkoholu, która powaliłaby słonia. Właśnie wyszliśmy z klubu i usiedliśmy w całodobowej restauracji Denny's. I wtedy nagle zacząłem coś gryzmolić na serwetce... Setki razy opowiadano już różne wersje tego samego „mitu stworzenia”. Dzień po wyborach obudziłem się z potwornego koszmaru. A kiedy brałem prysznic, żeby ochłonąć, cała koncepcja zmaterializowała się przed moimi oczami na zasłonie prysznicowej. Musiałem ją tylko zapisać. Nagłe olśnienia dobrze ogląda się w filmie czy serialu, jednak w rzeczywistości są rzadkie – a już tym bardziej w świecie tworzenia gier. Zwykle jest to mozolny proces, trwający długie lata. Świętną grę kształtuje się metodą prób i błędów, z reguły przez przeformułowanie idei zaczerpniętych z innych gier albo

z innych mediów. Często istnieje więcej niż jeden punkt wyjścia, nierzadko dopiero później dopracowuje się koncepcje i wyciąga wnioski z doświadczeń nabytych przy wcześniejszych projektach. Historia pomysłu na *Heroes of Might & Magic* jest właśnie taka. Doszło w tym przypadku do fuzji elementów zaczerpniętych ze strategicznych planszówek oraz ciepło przyjętej komputerowej gry RPG *Might & Magic*, którymi wzbogacono rdzeń rozgrywki zaprezentowany po raz pierwszy w 1990 roku w *King's Bounty* od studia New World Computing. I choć lista inspiracji była znacznie dłuższa, a na przestrzeni lat nad tytułem pracowało wiele osób, to za powstanie środowiska, które umożliwiło narodziny *HoMM*, odpowiedzialny był jeden człowiek.

Latem 1983 roku, gdy na ekranach kin nastoletni haker David Lightman – bohater filmu *Gry wojenne* – był o włos od wywołania globalnego konfliktu jądrowego, Jon van Caneghem zamierzał rozpętać własną wojnę, choć na znacznie mniejszym ekranie swojego Apple II. Był studentem matematyki. Podobnie jak wielu rówieśników, wychował się na *Władcy Pierścieni* i grał zarówno w tradycyjne strategie planszowe, jak i w protoplastę wszystkich gier fabularnych, *Dungeons & Dragons* – które



POWYŻEJ: Żelazna skrzynia to jedna z kilku grafik do obejrzenia na ekranie tytułowym *Might & Magic*, dających przedsmak przygód, jakich wkrótce doświadczymy.

wówczas nie było tak znane, akceptowane i obecne w popkulturze jak dzisiaj. Zawsze jednak pojawiał się problem z ustaleniem takiego terminu sesji, który odpowiadałby każdemu z grupy znajomych i pozwoliłby na częste granie. Zresztą to nie odgrywanie ról było jego ulubionym aspektem RPG. „Nie kręciły mnie interakcje i mówienie zmienionym głosem, żeby na przykład udawać wyrocznię” – przyznaje van Caneghem. „W *D&D* uwielbiałem przede wszystkim system i mechanikę, a także opowieści, przygody i eksplorację”.

Podczas gdy jego znajomi skazani byli na szukanie dogodnego terminu na sesję, van Caneghem skierował wzrok na swój komputer – nie tylko po to, żeby móc pograć, kiedy tylko zechce, ale też aby oddawać się swojemu hobby, jakim było programowanie na Apple II. Rewolucja komputerów domowych trwała w najlepsze, a na półkach sklepów z oprogramowaniem, obok systemów operacyjnych i aplikacji biznesowych, pojawił się oszałamiający wybór gier. Electronic Arts i Sierra On-Line – dwie firmy mające wkrótce stać się

„W D&D uwielbiałem przede wszystkim system i mechanikę, a także opowieści, przygody i eksplorację”.

gigantycznymi wydawcami – zyskały już rozpoznawalność wśród entuzjastów oprogramowania. Wydane w 1981 roku *Wizardry* od studia Sir-Tech oraz *Ultima* od Origin Systems pokazały, że gry RPG nie tylko da się z powodzeniem zaadaptować na format elektroniczny, ale też że mają potencjał, by popchnąć naprzód całą branżę gier.

„Kiedy zobaczyłem, że zyskują popularność, pomyślałem: »To niesamowite!«. Gra komputerowa mogła dać mi idealne RPG-owe przeżycia i nie musiałem już czekać, aż szóstka ludzi znajdzie czas w sobotnie popołudnie. A do tego na komputerze mogłem stoczyć setkę bitew, zanim skończyłaby się jedna »tradycyjna« walka przy użyciu kości”. Choć urzekły go i zafascynowały te dwie przełomowe komputerowe gry fabularne (cRPG), van Caneghem zaczął odczuwać rozczarowanie faktem, że komputer nie pozwala mu zrobić rzeczy, które wydawały się całkowicie rozsądne i technicznie możliwe. Niezadowolenie stopniowo przerodziło się w irytację, a Jon zrozumiał, że nie dostanie tego, czego chce, dopóki nie weźmie sprawy w swoje ręce.

Zanim jednak Caneghem zajął się tworzeniem światów *Might & Magic*, musiał najpierw opanować assemblera, język programowania najczęściej używany na komputerach Apple II. W tych czasach nie istniały narzędzia deweloperskie takie jak Unity czy Unreal Engine. Twórcy gier musieli budować wszystko od zera. „Pierwszy rok pracy nad grą pochłonęła mi nauka programowania. Codziennie uczyłem się, jak tworzyć najprostsze rzeczy. To mogło być na przykład narysowanie kropki na ekranie, odczytanie informacji z dysku twardego, załadowanie i wyświetlenie zawartości pliku albo wprowadzenie ciągu znaków na klawiaturze. Wymyślanie projektu gry szło dziesięć razy szybciej niż programowanie, dlatego stworzenie całości potrwało dużo dłużej, niż zakładałem”.

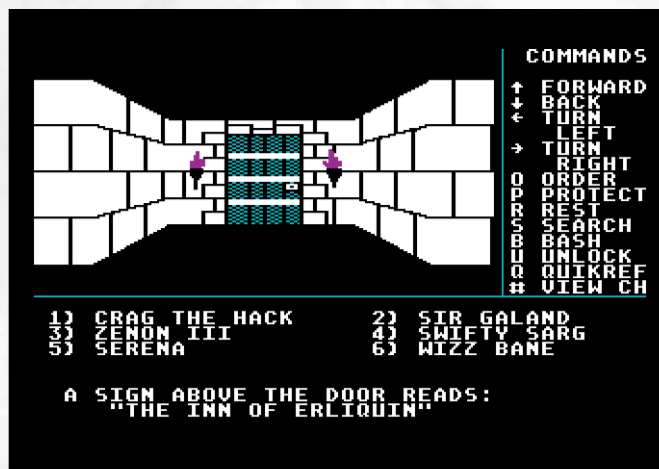
Niekiedy Jon był sfrustrowany ograniczeniami sprzętowymi i tym, jak czasochłonne jest tworzenie gry – ale przekonywał się

POWIĄZANIA Z WIZARDRY

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord było rewolucyjną grą komputerową wydaną we wrześniu 1981 roku. Tytuł autorstwa Andy’ego Greenberga i Roberta Woodheada stanowił pierwszą próbę odtworzenia mechaniki opartej na drużynie bohaterów z *Dungeons & Dragons* (wcześniejsze gry innych twórców pozwalały kontrolować tylko jedną postać). Była to też pierwsza komputerowa gra fabularna, w której gracz miał możliwość wyboru rasy i klasy swoich postaci, co wpływało na umiejętności w walce i podczas eksploracji.

Grafika w *Wizardry 1* była minimalistyczna – korytarze zbudowane z prostych linii i nieruchome potwory materializujące się znikąd. Ataki zwiastowało metaliczne brzęczenie prymitywnych głośniczków Apple II – w lewym górnym rogu ekranu pojawiał się wtedy mały, kolorowy obrazek przeciwnika.

Choć *Might & Magic* starało się odróżnić od dzieła Greenberga i Woodheada (oraz je przewyżżyć), van Caneghem ewidentnie zainspirował się ich przełomowym dungeon crawlerem. Podobieństwa stają się szczególnie widoczne, gdy zagra się w jedną grę bezpośrednio po drugiej.



POWYŻEJ: *Might & Magic Book One: Secret of the Inner Sanctum* autorstwa Jona van Caneghema, wydane przez New World Computing (1986). Oto kolejna „scenka” do obejrzenia na ekranie tytułowym.

też, że te przeszkody mają swoje zalety. „Pomogły mi wyznaczyć zdrowe granice. Rozumiałem, z czym mogę eksperymentować, a co jest poza moim zasięgiem. Czasem łatwiej się pracuje, kiedy człowiek ma ograniczone opcje. Skupia się wtedy na rzeczach, które są na wyciągnięcie ręki”.

Jeśli chodzi o tworzenie treści gry, tutaj van Caneghem znalazł się na doskonale znanym terytorium. Mechaniki papierowych gier fabularnych miał w małym palcu, podobnie zresztą jak jego grupa docelowa.

„Zawsze spoglądałem na *D&D*, gdy potrzebowałem inspiracji w kwestii tego, jak mają działać bohaterowie i ich ekwipunek. Wiedziałem, że to będzie przygoda rozgrywana na mapie, podobnie jak ma to miejsce w papierowym RPG. I że będą tam historie władców, i tło fabularne, i historia świata, i że gracz na każdym kroku będzie natrafiał na skrawki tekstu opowiadające o konkretnych wydarzeniach”.

Przez trzy lata pracował nad *Might & Magic* w pojedynkę, w swoim mieszkaniu, aż stworzył wszystko, co ostatecznie trafiło do gry. „Czułem się jak autor książki – w tym sensie, że miałem stuprocentową kontrolę nad każdym słowem. Było w tym coś bardzo satysfakcjonującego”.

Gdy produkcja dobiegła końca, pojawiło się nowe wyzwanie – należało sprawić, by tytuł trafił w ręce graczy. Tutaj van Caneghem wypływał na nieznaną wodę. Studia na Uniwersytecie Kalifornijskim w Los Angeles przygotowały go do roli matematyka, nie biznesmena. Nie miał żadnego doświadczenia z pakowaniem, sprzedażą czy reklamowaniem czegokolwiek, a co dopiero tak nietypowego produktu, jakim jest gra komputerowa. Współpracował z masą ekspertów i nauczył się, jak zatrudnić grafików, jak zaprojektować okładkę, jak zlecić wydruk pudełek i powielenie dyskietek, aż w końcu wszystko było spakowane i zafoliowane. Teraz potrzebował reklamy. Zwrócił się więc do działającej w Santa Monica agencji należącej do przyjaciół rodziny, którzy uprzejmie wyjaśnili mu, jak to wszystko działa, oraz pomogli stworzyć i zamieścić reklamę *Might & Magic* w „Computer Gaming World”, w wydaniu z grudnia 1986 roku.

Caneghem sprzedawał grę zupełnie sam, odbierając zamówienia składane na darmowy numer telefonu zamieszczony w ogłoszeniu. „Postawiłem w salonie telefon podpięty do tej darmowej linii i odbierałem, kiedy dzwonił. Zapisywałem numer karty kredytowej i przygotowywałem egzemplarze gry, a potem kurier UPS odbierał pudełka, gdy nabierało się ich pięć albo dziesięć. Wkrótce zaczęli do mnie dzwonić właściciele sklepów. Mówili: »Ludzie pytają o tę grę, a my jej nie mamy. Może nam pan przesłać dwadzieścia kopii pod ten adres?«. Potem zaczęli odzywać się dystrybutorzy. Wtedy sprzedawałem już całkiem sporo egzemplarzy bezpośrednio do sklepów takich jak Best Buy czy Software Etc.”.

„Niekiedy Jon był sfrustrowany ograniczeniami sprzętowymi i tym, jak czasochłonne jest tworzenie gry – ale przekonywał się też, że te przeszkody mają swoje zalety”.

Kiedy o *Might & Magic* zrobiło się głośno w środowisku graczy, grą zainteresowali się wydawcy, jednak van Caneghem nie był zachwycony ich ofertami. „Jeszcze przed premierą kontaktowali się ze mną duzi wydawcy, jak choćby Sierra On-Line, MicroProse czy EA, ale słyszałem od nich to samo: »Gdyby był pan znanym twórcą, mógłby pan dostać nawet dolara albo dwa za egzemplarz!«. Nawet potem, kiedy rozpocząłem sprzedaż telefoniczną, słyszałem tę samą śpiewkę, tę samą żalosną ofertę”.

Po miesiącu sprzedaży w tej formie z Jonem wreszcie skontaktował się wydawca, który dostrzegł prawdziwy potencjał drzemiący w *Might & Magic* i który był gotowy zawrzeć umowę korzystną dla obu stron.

„Wiceprezes Activision zadzwonił z lotniska w Chicago i powiedział, że chciałby przedyskutować ze mną ich nowy program partnerski. Świetnie! Nie miałem pojęcia, co to znaczy, ale opłacili mi przelot do San Francisco, żeby o tym porozmawiać”. Oferta Activision okazała się znacznie lepsza od poprzednich propozycji. Wydawca dysponował rozbudowaną siecią sprzedaży i był w stanie wysłać egzemplarze do sklepów w całym kraju, ale miał więcej przestrzeni na półkach niż gier – i chciał, aby *Might & Magic* zapełniło część miejsca. W zamian za dwadzieścia procent zysków miał wziąć na siebie dystrybucję,

**AT LAST,
A GAME THAT TAKES YOU
SERIOUSLY.**

Exactly what is *Might and Magic*?
Technically, it's a fantasy role-playing simulation game for you and your Apple II® series personal computer.
Emotionally, however, *Might and Magic*™ is an adventure game.
It packs more detail than any other role-playing game. Yet it has more text than most adventure games.
It also has more monsters, more spells, more speed, more individuality, more geography, more psychology and even more cartography than the best-selling fantasy game we all know the name of.
Cartography? That's the science of map making. Which you'll need to master pretty quickly.
You see, the map on the right only gets you to the outskirts of town. After that, you're on your own. Sorry about that.

Might and Magic™

See your local dealer or order direct from New World Computing, Inc., P.O. Box 491415, Los Angeles, CA 90049. Send check or money order for \$54.95 plus \$2.00 for shipping and handling. (CA residents, add 6.5% sales tax.) VISA or MASTERCARD, call toll-free 1 (800) 445-1888. In California, call 1 (800) 445-1888.

Apple and the Apple logo are registered trademarks of Apple Computer, Inc. Might and Magic is a trademark of New World Computing, Inc.

POWYŻEJ: Reklama *Might & Magic* zamieszczona w „Computer Gaming World” (numer 33, grudzień 1986), wówczas prawdopodobnie najważniejszym magazynie komputerowym w Stanach Zjednoczonych.

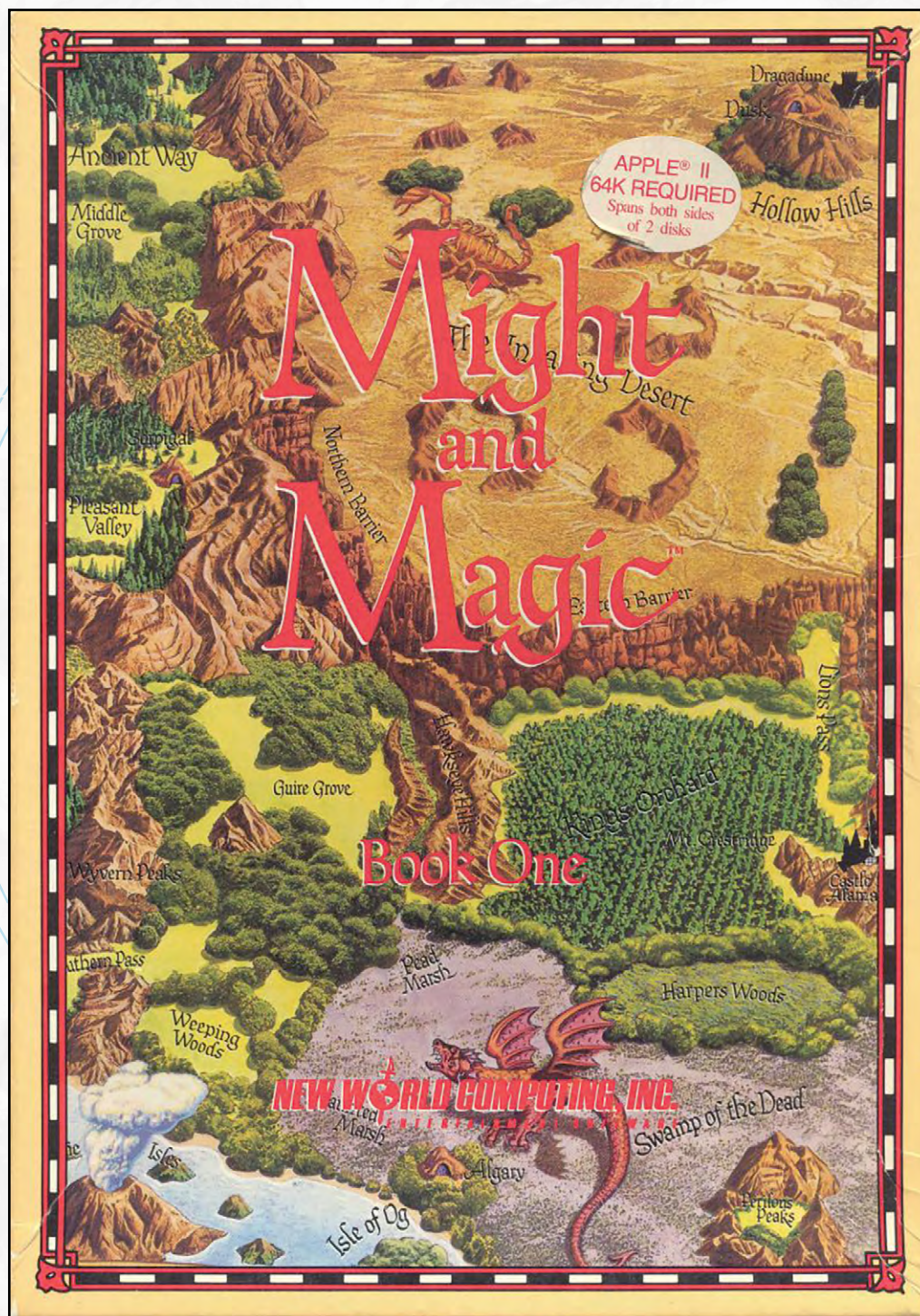
podczas gdy van Caneghem miał pozostać odpowiedzialny za pakowanie, reklamę i obsługę klienta. „To było fantastyczne z finansowego punktu widzenia. Już na starcie zamówili pięćdziesiąt tysięcy kopii”.

Aby zrealizować gigantyczne zamówienie, van Caneghem nie mógł dłużej pracować w pojedynkę. Potrzebował jak najwięcej rąk do pomocy przy swojej nowo założonej firmie, New World Computing. Ze znajomych miłośników gier fabularnych oraz entuzjastów Apple II zebrał małą, ale oddaną grupkę osób chcących zmienić pasję do gier w stabilną pracę.

Pierwszym pracownikiem był Mark Caldwell, który później odegrał wielką rolę nie tylko przy powstawaniu serii *Heroes*

of Might & Magic, ale też podczas codziennego zarządzania firmą. Mark wyraźnie pamięta, jak oferta Activision wpłynęła na narodziny New World Computing. „Nasz pierwszy czek opiewał na kwotę 964 tysięcy dolarów i dosłownie go sobie skserowaliśmy. Zrobiliśmy fotokopie, które potem obaj powiesiliśmy na ścianie”. W tym samym czasie do Jona van Caneghema i Marka Caldwella dołączył Ronald Spitzer, inny kolega od gier, który został dyrektorem finansowym.

Działania na taką skalę nie dało się już prowadzić w mieszkaniu Caneghema, rozpoczęły się więc poszukiwania bardziej odpowiedniego lokalu. „Zaczelśmy szukać przestrzeni biurowej w dogodnej lokalizacji i znaleźliśmy dobre miejsce na



POWYŻEJ: Okładka *Might & Magic Book One: The Secret Sanctum* (New World Computing, 1986).



SERYJNA SPRAWA

Oryginalne odsłony serii *Might & Magic*, stworzone przez Jona van Caneghema w New World Computing, opowiadały o skutkach epickiej kosmicznej bitwy między tajemniczą rasą (prawdopodobnie) życzliwych zasiewaczy planetarnego życia, zwanych Starożytnymi, a drugą rasą wrogo nastawionych demonicznych istot zwanych Kreeganami. Każdy kolejny tytuł rozwijał tło fabularne zaprezentowane w pierwszej grze. To połączenie science fiction i fantasy stanowiło znak rozpoznawczy serii, odróżniając ją od rywali takich jak *Wizardry* czy *Ultima*.

Akcja pierwszych pięciu gier przenosiła się między pięcioma lokalizacjami – VARN-4, CRON, Terrą i dwiema stronami XEEN – a w *Might & Magic VI–VIII* rozgrywała się na planecie Enroth. Przeniesienie serii do Ubisoftu wiązało się z narracyjnym resetem. Nowy świat fantasy o nazwie Ashan wykorzystano w *Might & Magic X* oraz w *Heroes of Might & Magic V–VII*. Jednak nadchodzące *Heroes of Might & Magic: Olden Era* (2026) ma powrócić na Enroth.

