

Heroes: Pochodzenie poszczególnych jednostek

Sprostowanie poprzedniego artykułu

Zanim przejdę do wyjawiania pochodzenia niektórych jednostek w uniwersum Heroes of Might & Magic muszę sprostować informacje z poprzedniego artykułu. Stwierdziłem w nim kategorycznie, że świat Heroes of Might & Magic należy do świata Science-Fiction. Opinię swoją opierałem na zaawansowanej technologii, która na planecie Enroth zubożała poprzez zniszczenie tunelu przestrzennego przez inwazję Kreegan.

Mówię to wprost, że mój osąd nie był poprawny

Po pierwsze temu, że znajdujące się w nim futurologiczne technologie nie oznaczały, że coś jest science-fiction. Aby światy Might & Magic oraz Heroes of Might & Magic można było sklasyfikować do tego gatunku musiał by posiadać w sobie dokładniejszy opis technologii, a tego tutaj nie mamy.

Drugim moim błędnym założeniem było potraktowanie przeszłych wydarzeń, jako wciąż aktualnych. To znaczy zanim doszło do ciszy na kontynencie Enroth występowała wyższa technologia, która po ataku Kreegan zanikła. Później mieszkańcy kolonii popadli wręcz w barbarzyństwo, a ze zdobyczy starożytnych korzystali nawet nie wiedząc o tym. Dzięki czemu nadal wiemy, że działały poszczególne magiczne przedmioty, które były tworem starożytnych, ale nie wiemy jak działały i to właśnie tego dokładniejszego opisu nam brakuje.

Myślę, że w toku dalszego rozważania można byłoby wymienić jeszcze więcej powodów, dla których mówiąc kolokwialnie popełniłem gafę określając tak jednoznacznie Uniwersum Might & Magic jako Science – Fiction. Jeśli coś istotnego pominąłem zapraszam do dyskusji w komentarzu, lecz z tego miejsca chciałbym was przeprosić za wprowadzenie w błąd. Nie taki był mój cel.

W takim razie czym jest Heroes?

Skoro już wiemy, że nie jest to Science – Fiction, to pierwsza myśl przychodzi, że powinniśmy przypisać do fantasy. Nauczony wcześniejszym doświadczeniem nie wydam jednoznacznego osądu, jednak czytając wasze komentarze zgodzę się z wami, że najbliżej temu uniwersu do science fantasy. Do klasycznej fantastyki nie porównałbym, bo jednak wiemy, że występuje w niej rozwinięta technologia. Podobnie nie możemy przypisać do Science – Fiction, o czym pisałem wcześniej. Dlatego wydaje mi się, że jest potrzebne coś pomiędzy jednym a drugim i wydaje mi się, że właśnie science fantasy dobrze tu pasuje. Jeśli nadal się myślę oczekuję kolejnych gromów.

Dlaczego upieram się z klasyfikacją świata Heroes?

Czy nie wystarczy mi cieszyć się pięknym uniwersum? Zachwycać się godzinnymi rozrywkami na mapach z wyspami i bez nich, pełnym wrogów i z jednym wrogiem, z bogactwem zasobów i ich brakiem? Po co tak bardzo próbuję odpowiedzieć na to pytanie?

Na pewno jakaś jest w tym moja upartość, aby poznać odpowiedź. Skoro już zrobiłem babola, to chciałbym go jak najlepiej sprostować. Jednak wydaje mi się, że poprzez odpowiednią klasyfikację świata Might and Magic, a co za tym idzie Heroes of Might and Magic będziemy mogli przypisać odpowiednią genezę poszczególnych jednostek, o której będę wspominał w dalszej części wpisu. Utało się wśród graczy, że świat Heroes to jest klasyczne fantasy, a przez to przypisano fantastyczne pochodzenie części jednostek, kiedy prawda jest zupełnie inna.

Bez dalszego przedłużania przejdźmy do wyjaśnienia pochodzenia niektórych jednostek:

Archanioły

Niebiańskie istoty, które mogliśmy zakupić w portalu chwały. Swoim wyglądem przypominały klasyczną istotę z mieczem, którym przeganiał istoty demoniczne. W niektórych wierzeniach święte postacie (chrześcijaństwo), w innych zwykli ludzie tylko ze skrzydłami („Siewca Wiatru” Mai Lidii Kossakowskiej czy „Andumenia” Moniki Globowskiej), a w świecie Heroes ... cyborgi stworzone do walki z kreeganami. Niestety w samym świecie Heroes nie mamy tego udokumentowane, ale w wywiadach wspominał o tym Greg Fulton (jeden z pomysłodawców świata Heroes of Might and Magic), a w grze dostrzegamy mechanikę, w której jednostki te zadają dwukrotnie większe obrażenia Arcydiabłom.



Arcydiabły i ogólnie Kreeganie

Nadano im wygląd demonów, diabłów, czartów, czy chochlików, które kojarzą nam się z piekłem, i z wszystkim co złe. Rzeczywiście dzięki takiemu ich ukazaniu natychmiast identyfikujemy ich, jako złe postacie i nie ma co tutaj rozważać, takie były. Jednak nie robimy tego w pełni świadomie. Co mam na myśli? Rasa Kreegan została stworzona przez Stwórców, żeby walczyć ze Starożytnymi i ich głównym celem było niszczenie planet, które stworzyli Starożytni. Poprzez szybkie rozmnażanie się w stosunkowo krótkim czasie zasiedlali planety, a następnie niszczyli je.

Smoki

Jest wiele światów fantasy, które bez smoka nie mogą się obejść. Nawet sam Tolkien wspominał, że pragnął je mieć w swoich powieściach i nie raz się pojawiały. Jednak czy ta sama bestia będzie pasowała do świata, w którym występuje wyższa technologia? Okazuje się, że tak. Wspominałem w poście z ostatniego poniedziałku (link do niego poniżej), że pierwszy smok został stworzony przez władcę żywiołu wody Acwalandara i działo się to jeszcze na CRON'ie. Posiadał umiejętność zionięcia ogniem i czerpał swoją energię ze sług, które poświęcały się dla niego. W jaki sposób go stworzył, możemy się tylko domyślać, wiemy, że podczas ich tworzenia czerpał wiedzę z magii. A czym była magia według Starożytnych? Na podstawie serii Might and Magic możemy założyć, że wyższą technologią.

Nekromancja

Smoki czerpały energię do życia poprzez wysysanie jej z innych postaci. Czy to czasem nie przypomina podstaw nekromancji? Wychodziło więc, że i ona nie jest pochodzenia naturalnego, tylko jest produktem ubocznym procesu powstawania smoka.

Żywioty

Często były traktowane jako istniejące byty nie posiadające swojej jaźni, świadomości, czy celu. Dopiero uniwersa fantasy przypisały im wygląd, umiejętności, rozum, dzięki czemu nadano im wygląd oraz przedstawiono powód do życia. Jak pod tym względem wyróżnia się Might and Magic? Okazuje się, że żywioty były oddzielnymi królestwami, które walczyły ze sobą, aż w końcu z tych walk powstały poszczególne planety, w tym Enroth, gdzie toczy się akcja pierwszych trzech części Heroes.

To tylko niektóre wyjaśnienia poszczególnych istot i umiejętności w grze. Jeśli znacie jeszcze jakieś, to zapraszam do dyskusji 😊 Jeśli coś znów pomyliłem również zapraszam do rozmowy.

Link do postu o powstaniu pierwszego smoka:

<https://www.facebook.com/SegeWorld/posts/810137046283986>

Wywiad z Gregiem Fultonem znajdziecie na stronie Kwasowej Groty:

https://www.forge.acidcave.net/wywiad_g_fultona.html

Artykuł, który prostuję:

<https://segeworld.pl/heroes-uniwersum-fantasy-czy-science-fiction/>