

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92  
Л94

## L'HISTOIRE DE THE WITCHER

Raphaël Lucas

© Les Éditions Pix'n Love 2019

pix'n love  
EDITIONS

### **Люка, Рафаэль.**

Л94      Ведьмак. История франшизы. От фэнтези до культовой игровой саги / Рафаэль Люка ; [перевод с французского А. А. Полуниной]. — Москва : Эксмо, 2023. — 240 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-110904-2

С момента выхода первой части на ПК серия игр «Ведьмак» стала настоящим международным явлением. По мнению многих игроков, CD Projekt RED дерзко потеснила более авторитетные студии вроде BioWare или Obsidian Entertainment. Да, «Ведьмак» совершил невозможное: эстетика, лор, саундтрек и отсылки к восточноевропейскому фольклору нашли большой отклик в сердцах даже западных игроков, а Геральт из Ривии приобрел невероятную популярность по всему миру.

Эта книга — история триумфа CD Projekt и «Ведьмака», основанная на статьях, документах и интервью, некоторые из которых существуют только на польском языке, а часть и вовсе не публиковалась ранее.

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-110904-2

© Полунина А.А., перевод на русский язык, 2023  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i> .....	9
<b>1 Чернила, бумага и киноплёнка</b> .....	11
<b>2 Игра зовет</b> .....	38
<b>3 От одного «Ведьмака» к другому</b> .....	66
<b>4 Убийца из RPG</b> .....	124
<b>5 «Ведьмак 3»: зов Нового Мира</b> .....	161
<b>6 В будущем... темно?</b> .....	216
<i>Послесловие</i> .....	230
<i>Литературные произведения и видеоигровые адаптации</i> .....	236



*Селине и Эзре  
Марку за его бесконечное терпение*



## ПРЕДИСЛОВИЕ

**С**егодня его облик и особые приметы знакомы любому игроку: белые волосы, два меча («серебро для монстров, сталь для людей»), зрачки, как у кошки. За какие-то двадцать лет Геральт из Ривии, герой саги «Ведьмак», из персонажа польского фэнтези стал звездой одной из самых успешных и амбициозных западных RPG-франшиз.

22 марта 2018 года CD Projekt, разработчик и издатель видеоигр, объявила, что продажи игр трилогии о ведьмаке достигли 33 миллионов копий\*. С тех пор как десять лет назад первая часть вышла на PC, «Ведьмак» превратился в настоящий международный феномен. По мнению некоторых игроков, CD Projekt RED стала преемницей более авторитетных студий: теряющей хватку BioWare и Obsidian Entertainment, которая так и не стала коммерчески успешной. В начале 2018 года

---

\* 14 апреля 2022 стало известно, что игровая франшиза «Ведьмак» разошлась тиражом более чем в 65 миллионов копий. При этом 40 миллионов копий пришлось на третью часть серии, «Дикую Охоту» (<https://www.statista.com/statistics/1305779/the-witcher-games-sales-worldwide/>). — *Прим. ред.*

читатели Game Informer\* отдали третьей части серии первое место в списке 300 лучших игр всех времен. Игру «Ведьмак 3: Дикая Охота» оценили выше, чем Mass Effect 2, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Final Fantasy VII, The Elder Scrolls V: Skyrim и Red Dead Redemption.

Как и шутеры Metro украинского разработчика 4A Games, «Ведьмак» сумел совершить невозможное: продать мир, эстетику, саундтрек и культурные отсылки родом из Восточной Европы американизированной аудитории, привычной к штампам из Dungeons & Dragons. Более того, в сердцах некоторых игроков Геральт сместил с самого почетного места более старые игры.

Это история исключительного триумфа CD Projekt и «Ведьмака», история о Польше, которая открыла границы и сама стала открытием для ролевиков и геймеров, история хаоса, который чуть не погубил студию, — обо всем этом мы расскажем в данной книге.

Мы будем опираться не только на уже опубликованные — порой исключительно на польском — статьи, документы и интервью, но и на ранее неизвестные свидетельства очевидцев, изложенные языком, далеким от официального.

---

\* Kyle HILLIARD. Reader's Choice Top 300 Games Of All Time // Game Informer. 2018. 19 марта. <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2018/03/19/readers-choice-top-300-games-of-all-time.aspx>.



## ЧЕРНИЛА, БУМАГА И КИНОПЛЕНКА

Спросите у любого поляка, немного знакомого с гик-культурой, что он думает о «Ведьмаке». Вот, например, интервью Игнация Тшевичека. Если поинтересоваться у автора знаменитых ролевых игр, основателя самого большого издательства настольных игр в Польше и создателя настолки The Witcher Adventure, что он думает о творчестве Анджея Сапковского, он ответит так: *«Ведьмак» — это объект интеллектуальной собственности, который имеет такое же значение в Польше, какое «Властелин колец» имеет в Великобритании или герои Marvel — в США. Это локальный феномен, но в то же время это франшиза, которой удалось покорить широкую аудиторию и заставить ее полюбить фэнтези, как это сделал «Гарри Поттер» в Англии. У меня на полке стоит сборник книг о Ведьмаке, подписанный самим Анджеем Сапковским в 1993-м. Я был старшеклассником, когда вышла первая книга. Тот, кто посмотрел «Звездные*



войны” в 1970-х, на всю жизнь остается фанатом саги Джорджа Лукаса. И все мы, подростки из 1990-х, навсегда поклонники книг Сапковского»\*.

До превращения в экшен-RPG и получения статуса одной из самых успешных и влиятельных игр жанра «Ведьмак» существовал в виде серии повестей и романов, а создал их офисный работник, который за несколько лет превратился в национальную звезду фэнтези. Обыкновенный рассказ, написанный на конкурс, доказал: фэнтези может и должно выходить за рамки привычных клише. Как все это сделало Геральта из Ривии знаковым персонажем польской литературы?

## БУМАЖНЫЙ ГЕРАЛЬТ

Начало 1980-х. Анджей Сапковский, родившийся в 1948 году в польском городе Лодзи, работает специалистом по внешней торговле в международной компании. Он полиглот — знает не меньше дюжины языков. Еще он фанат фэнтези, особенно любит «Хроники Амбера» Роджера Желязны\*\*, поэтому в заграничных командировках

---

\* Интервью было взято для этой книги. — *Прим. авт.*

\*\* Как настоящий поклонник жанра, Анджей Сапковский также написал эссе «Рукопись, найденная в Драконьей Пещере. Компендиум знаний о литературе фэнтези» (*Rekopis Znaleziony w smoczjej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*), в котором привел список своих любимых сериалов и романов. В нем представлена классика, например «Властелин колец» Дж. Р. Р. Толкина, а также произведения Тима Пауэрса («Врата Аноубиса»), Джона Кроули («Маленький, большой, или Парламент фейри»), Джина Вулфа (цикл «Книга нового Солнца») и Майкла Муркока («Сага об Элрике»)… С полным списком можно ознакомиться здесь: <http://najlepszeFantasy.pl/czytelnia/18-kanon-fantasy-andrzeja-sapkowskiego>. — *Прим. авт.*

каждый раз обходит специализированные книжные магазины, чтобы достать новинки или книги, еще не изданные на родине. В 1986-м ему попадает на глаза объявление о конкурсе рассказов для журнала *Fantastyka*. Как рассказал Рышард Хойновский\*, переводчик первых игр, проданных CD Projekt, и продюсер первого «Ведьмака» на начальном этапе разработки, Сапковский потренировался на десятке переводов, прежде чем взяться за собственные произведения. Его первые эссе были опубликованы в *Fantastyka* в 1982 году, вместе с переводом «Слов Гуру» Сирила М. Корнблата (написаны в 1941 году под псевдонимом Кеннет Фалконер), историей обретающего суперсилу вундеркинда. Эти выпуски затем были напечатаны ограниченным тиражом менее 200 экземпляров, чтобы избежать польской цензуры, и разошлись по клубам фэнтези и научной фантастики.

Выпустив первые работы, в 1986 году Сапковский наталкивается на объявление о конкурсе рассказов в журнале *Fantastyka*. Без долгих раздумий он решает принять в нем участие. На тот момент ему 38 лет. *«Почему я это сделал? До сих пор не знаю»\*\**, — утверждает он и сегодня. Тогда его единственной целью был приз, каким бы тот ни был. *«Я не хотел становиться писателем или менять профессию. И я не искал славы! Я хотел просто получить приз на конкурсе!»*

Чтобы победить, Сапковский обращается к своим навыкам коммерсанта и предпринимателя: *«Я знал, что такое маркетинг, знал, как продавать товар.*

---

\* Интервью было взято для этой книги. — Прим. авт.

\*\* S.A. Интервью: Анджей Сапковский, писатель // Мир фантастики. 2005. № 26.

*И я сделал все, чтобы жюри обратило внимание на мою историю». Его история называлась просто — «Ведьмак» (Wiedźmin), в ней впервые появился Геральт из Ривии, он же wiedźmin, ведьмак, witcher в разных переводах и изданиях. В тот момент идея Сапковского заключалась в том, чтобы «перепридумать польские сказки»\*. На его взгляд, сапожник или подмастерье чинит обувь, а не убивает драконов, как в легенде о Краковском драконе. «Это бред. Солдаты и рыцари? В большинстве своем они идиоты. А попы хотят только копить деньги и лапать подростков. Кто в таком случае пойдет убивать монстров?» Ответ очевиден: «Профессионалы». Так появились на свет Геральт из Ривии и другие ведьмаки, охотники на мутантов и чудовищ. В этот момент складывается образ Геральта, его трезвое видение мира. Как и некий Элрик из Мелнибонэ\*\*, этот убийца монстров — альбинос. Рышард Хойновский (сегодня он занимается лингвистикой) уже тогда считал Сапковского мастером стиля, работающим с польским языком «с филигранной точностью», которую не могут передать ни английский, ни*

---

\* Robert PURCHESE. Meeting Andrzej Sapkowski, the writer who created The Witcher // Eurogamer. 2017. 24 марта. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-03-24-meeting-andrzej-sapkowski-the-writer-who-created-the-witcher>.

\*\* Созданный Майклом Муркоком в 1970-х Элрик из Мелнибонэ представляет собой архетип трагического антигероя. Последний император жестокого королевства, пришедшего в упадок, альбинос, наркоман и Вечный Воитель (такие есть в каждую эпоху во вселенной Муркока) выживает лишь благодаря демоническому мечу по имени Буреносец, который забирает души тех, кого убивает. Сапковский никогда не признавал, что романы и герой Муркока могли повлиять на его творчество. — *Прим. авт.*

французский переводы. «Когда я прочитал “Ведьмака” на английском, я подумал: “О Боже”. Действия персонажей пересказаны совершенно верно, но текст лишен всех тонкостей. Польский язык очень гибок, у нас семь надежей для прилагательных и нет артиклей. Повести Сапковского великолепно написаны, читать их — настоящее удовольствие».

Прождав решения год и убеждая себя в проигрыше каждый день, Сапковский все же занял на конкурсе третье место. Первое место получила сложная история в жанре научной фантастики, рассказанная от лица умалишенного. «В то время в Польше, — объясняет он, — фэнтези считалось фигней для тупых детишек, которые даже не умеют нормально мастурбировать. Поэтому они подумали: “У него самая лучшая история, но это фэнтези, давайте дадим ему третий приз”. Судьи — это судьи, в большинстве случаев они пристрастные идиоты. Но публика...»\* После этой маленькой победы автор-любитель рассчитывал продолжить нормальную жизнь. «Я и так был счастлив: получил приз, деньги, мог этим хвастаться. Я поставил себе цель и достиг ее. Но сразу



СОЛДАТЫ И РЫЦАРИ?  
В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ  
ОНИ ИДИОТЫ. А ПОПЫ  
ХОТЯТ ТОЛЬКО КОПИТЬ  
ДЕНЬГИ И ЛАПАТЬ  
ПОДРОСТКОВ. КТО В ТАКОМ  
СЛУЧАЕ ПОЙДЕТ УБИВАТЬ  
МОНСТРОВ?



\* Robert PURCHESE. Meeting Andrzej Sapkowski, the writer who created The Witcher // Eurogamer. 2017. 24 марта. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-03-24-meeting-andrzej-sapkowski-the-writer-who-created-the-witcher>.

*после этого прошел польский конвент, и “Ведьмак” неожиданно взял приз»\**.

Автора приглашают на множество мероприятий, у него берет интервью Рафал Земкевич, главный редактор журнала *Fantasyka*. Он заявляет Анджею: «*Наши читатели шлют письма и спрашивают: “Не мог бы Сапковский написать еще одну историю о ведьмаке?”*» Тот сразу же принимается за работу. «*Если они хотят еще, почему бы нет? Я написал вторую историю, потом третью и четвертую, в которых говорилось только о Геральте, потому что читатели требовали только его!*» Истории выходят в *Fantasyka*, а в 1990 году Сапковскому предлагают издать сборник его произведений под заглавием *Wiedźmin*. «*Продавался он поразительно хорошо*», — вспоминает писатель. Он уже готов признать, что достиг пика карьеры. Но спрос по-прежнему высок: издатели и читатели хотят все больше. Интерес к приключениям Ведьмака совпадает с внутренними политическими трансформациями в Польше (коммунистическое правительство свергнуто в ходе самых первых полудемократических выборов в 1989 году), а также с безработицей в жизни Сапковского.

Именно в этот момент он решает рискнуть и заняться исключительно карьерой писателя — или хотя бы провести такой эксперимент, пока позволяют финансы. Сапковскому нужно все или ничего. Повести, из которых мгновенно komponуют сборники, следуют друг за другом в ускоренном темпе до середины 1990-х. А скоро

---

\* S.A. Интервью: Анджей Сапковский, писатель // Мир фантастики. 2005. № 26.

Сапковский начинает чувствовать крылья за спиной: «Я подумал, что польский книжный рынок и польские читатели заслуживают фэнтези-сагу. И почему бы польскому автору не написать ее?» Но в то время для игроков книжного рынка жанр фэнтези — это лишь подростковая «недолитература». Несмотря на популярность повестей и сборников, никто не готов поставить на Сапковского чеканную монету. Никто, кроме специализированного издательства SuperNOWA, которое опубликует все его произведения. «Пенталогия» (или «пятикнижие») — этот термин использовал сам Сапковский — включает «Кровь эльфов», «Час Презрения», «Крещение огнем», «Башню Ласточки» и «Владычицу Озера». Серия книг написана за пять лет, между 1994 и 1999 годами. Во Франции она вышла между 2008-м и 2011-м. Требовательный к себе писатель уважает своих читателей и не собирается заставлять их ждать следующего приключения больше года. «Клиент всегда прав» — как хороший продавец, Сапковский это знает: его творчество, его персонаж, его вселенная обязаны своим успехом лишь фанатам, которые следят за ним с самого начала, проглатывают каждую повесть, каждую книгу и, может быть, даже начинают самостоятельно раскрывать лор\*, историю мира, который показан очень фрагментарно.

Чтобы гарантировать успех проекта и убедить жену в правильности решения, писатель с первых дней

---

\* Лор (от англ. *lore* — знания, предания) — это информация о придуманном мире игры (книги, фильма), его история, культура, правила магии и устройство власти. Лор не относится напрямую к сюжету, но добавляет вселенной глубины и лучше раскрывает ее законы. — Прим. ред.

соблюдает железную дисциплину: *«Чтобы доказать супруге, что я действительно всерьез отношусь к писательству, я стал работать с раннего утра. И этот режим с тех пор не сдвинулся ни на миллиметр. Утренний кофе я пью за компьютером. Вот так я и вкалываю — как всякий нормальный человек на самом деле. Единственное отличие в том, что у большинства людей есть воскресенье, отпуска — а у меня нет. Я работаю в воскресенье и в любые праздники»*. Эта железная дисциплина принесла плоды: сегодня Сапковский, по его собственным словам, один из немногих польских авторов, которые живут исключительно на деньги с продаж книг.

Его единственное увлечение — рыбалка. В одиночку. Только рыбак, река и искусственный мотыль, потому что *«это самый сложный метод»*. Когда Сапковский не может предаваться основному хобби, его ждет кухня: он настоящий гурман и на кухне ему как медом намазано. А видеогры? *«Я знаю об их существовании, в некоторых проектах принял участие, но сам никогда не играл и не собираюсь. Потому что в сутках недостаточно часов, и потому что у меня есть другие развлечения»*. Может, тогда настольные ролевые игры? В молодости Сапковский считал Dungeons & Dragons и Warhammer достойными траты своего драгоценного времени. *«Я знал, что такое ролевые игры, и понимал, что рано или поздно они появятся в Польше. Я хотел поспособствовать этому и сделал все что мог. Поскольку материалы было не достать, за Dungeons & Dragons и Warhammer брались только те, кто путешествовал за границу и был в теме»*.

Пока в Польше идут политические изменения с разворотом политики в сторону Запада, автор забывает