

СОДЕРЖАНИЕ

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

*Селине и Эзре
Марку за его бесконечное терпение*

ПРЕДИСЛОВИЕ

Сегодня 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» (Rękopis 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

о ролевых играх и позднее возвращается к ним только ради нескольких статей и создания игровой системы (см. главу 2). Явно продемонстрировав свое равнодушие к видеоиграм, фантаст подошел к продаже прав разработчикам с неумолимой логикой коммерсанта. *«Я продал права и решил не вмешиваться в то, что они с ними делают. Может, эти игры хороши, может, плохи. У меня не было выбора: мне было некогда ими заниматься. Поэтому я оставил этот вопрос специалистам. Они знают, что делают».* Впрочем, если верить Рышарду Хойновскому, который много общался с Сапковским и неоднократно встречался с ним в течение первого года разработки, это решение было также связано с нехваткой здравомыслия во времена заключения контракта. *«Ну... В общем, он [Сапковский] был алкоголиком. Сегодня он судится с CD Projekt, чтобы вернуть то, что ему причитается, и я его прекрасно понимаю. Я не присутствовал на переговорах и когда подписывался контракт, но в то время он был не совсем в себе».*

Подход Сапковского к играм CD Projekt RED можно свести к четырем пунктам. Первый: он принял в разработке игр «Ведьмак» минимальное участие, более или менее одобряя несколько визуальных решений. Второй: он считает игры CD Projekt в жанре экшен-RPG всего лишь переложением книги, в котором нет масштаба и амбиций (нарративных, интеллектуальных), присущих его работе. Третий: он терпеть не может тот факт, что издатели его романов используют арты по игре, а не создают оригинальные иллюстрации. Наконец, четвертый: он заявляет, что скорее игре пошла на пользу слава его произведения, чем наоборот. Он считает, что без книг игровой