**«Відьмак 3: Дике полювання»**

Понад мільйон людей оформили замовлення на гру «Відьмак 3: Дике полювання», і ще дуже і дуже багато хто чекає на вихід третьої гри за мотивами творів Анджея Сапковського.

Розробник, компанія CD Projekt RED, починала як маленька студія, яка випустила першу гру «Відьмак» лише для персональних комп'ютерів. Нині на черзі третя мультиплатформна гра для ігрових приставок наступного покоління, зокрема PlayStation 4 та Xbox One.

Секрет успіху ігор криється не лише в популярності книг про Відьмака, адже навіть не всі вони були перекладені англійською. Розробникам із CD Projekt RED вже у першій грі «Відьмак», випущеній у 2007 році, вдалося передати унікальний дух творів Сапковського. Для геймерів усього світу вирішальними виявилися два чинники: герой та світ. І їхні взаємини, які різко виділяють ці ігри на тлі інших ігор у стилі фентезі.

Те незвичайне, що найбільше подобається фанатам у книгах та іграх про Відьмака, це сам герой – Геральт із Рівії, відьмак. «Відьмак» – це персонаж слов'янської міфології. Саме слово походить від праслов'янського \* vede («знати»). Подібні персонажі відомі і західному фольклору, зокрема англійській. В Англії їх називали «cunning folks» («хитрі люди») або – рідше – «white witches» («білі відьми»), хоча це слово використовували насамперед фольклористи, воно не було розмовним. Слово "відьма", як правило, асоціювалося зі злом. Схожі персонажі з'являються у фольклорі багатьох європейських країн. Так, у Швеції їх називають «klok gubbe» («мудрий старець»), а в Італії у них кілька імен: praticos («мудрі люди»), guaritori («цілитель»), fattucchiere («той, хто виправляє, лагодить») ) або навіть просто mago, maga або maghiardzha («маг, чаклун»). Вважається, що відьмаки – це чоловіки-відьми, але менш шкідливі, ніж відьми-жінки. Відьмаки володіли народною магією та медициною, вміли знімати прокляття та рятувати врожай, допомагали селянам у Середні віки.

Відьмак із книг та ігор багато в чому спирається на ці міфологічні уявлення, але Сапковський розширив його образ. Геральт – один із багатьох відьмаків, що подорожують країною. Вони не просто народні цілителі, а скоріше суміш алхіміка, мага та воїна. З самого дитинства в спеціальній академії з них готують професійних мисливців за монстрами, які захищають людей і худобу від чудовиськ.

На перший погляд це може здатися знайомим, але відьмаки – це не паладини чи слідопити Півночі Толкієна. Світ творів Сапковського похмурий та жорстокий у порівнянні з типовими творами у жанрі фентезі. Відьмаком не хоче бути ніхто: нові кандидати – це переважно сироти чи діти, яких забрали від батьків як плату за вирішення проблеми з монстрами. У Сапковського це називається "право несподіванки". Багатьом селянам довелося почути загадкову фразу відьмака, що нагороду доведеться віддати те, що вони залишили вдома, але про що не знають і чого не чекають. У слов'янській міфології "право несподіванки" спочатку було платою за послуги диявола, і відьмаки вважаються слугами диявола. Це теж звичний казковий шлях. Сапковський навіть натякає на одну з казок: у короткій розповіді «Питання ціни» згадується гном Румплестельт – це явне посилання на казку братів Грімм «Румпельштильцхен», в якій злісний карлик допомагає королеві в обмін на її первістка.

Щоб стати відьмаком, недостатньо бути сиротою та пройти поглиблене навчання. Хлопчиків (дівчат міняють на хлопчиків у дріад, які теж ловлять дітей) піддають алхімічним експериментам. В результаті мутацій вони набувають стійкості до хвороб, потужної імунної системи, здатності до прискореного одужання, великої сили, швидкості та миттєвої реакції, які дозволяють їм перемагати в битвах (звісно, ​​за умови, що вони виживуть). Крім того, відьмаки володіють азами магії та алхімії. Але за все треба платити: наддовгожителі вони не можуть мати потомства. Вони менше від людини, більше від мутанта, створеного, щоб стати ідеальною машиною для вбивства. Його можна легко впізнати по котячих очах. Відьмаків ненавидять прості люди, бояться селяни, а також монстри, на яких вони полюють. Почасти тому, що, на відміну від інших героїв, фентезі відьмаки ніколи не працюють безкоштовно. Ще вони намагаються зберігати нейтралітет у конфліктах і уникати завдань, які тягнуть за собою людські жертви. Але все-таки мати відьмаків під рукою зручно, хоча політики та правителі вважають їх небезпечними та непередбачуваними. Відьмаки рідко затримуються десь після того, як робота виконана – їхня доля бути мандрівними найманцями, і вони ніколи не сумніваються у правильності свого шляху. Все окрім Геральта – головного героя книг та ігор, що зберіг людські почуття, незважаючи на всі експерименти, які були з ним зроблені.

Відьмаки можуть здатися аномалією, але вони легко вписуються у світ книг та ігор. У той час як місце дії більшості творів у жанрі фентезі – це нескінченні варіації на тему європейського Середньовіччя з додаванням магії та дивних створінь, Сапковський черпав натхнення у різних жанрах та сюжетах, вивернувши їх навиворіт, створивши похмурий та жорстокий світ. Казки: Геральт зустрічає Ренфрі, яка живе з сімома гномами і грабує мандрівних купців; у першій грі він допомагає Весні, яка йде через ліс до будинку своєї бабусі. Легенди про Артура: відьмак шукає поради у Діви Озера. Слов'янські вірування та легенди: відьмак бореться зі стригою, василіском, русалками, водяним і кощієм, а один із головних квестів першої гри явно відсилає до драми «Баладіна» Юліуша Словацького, але головні дійові особи – це опівночі (“nocnica”), полуниця "południca") і, звичайно, відьмак. Розробники гри спиралися на книжки, але у кожній частині розширили бестіарій. У третій грі гравці мають шанс зустрітися зі знаменитим лісовиком (духом лісу) і ще більш знаменитою Бабою Ягою – потворною відьмою, яка ловить неслухняних дітей. Творці гри багато запозичили зі «Слов'янського бестіарію», що вийшов кілька років тому. За їхніми словами, слов'янські вірування, як і раніше, мало відомі, і їм хотілося б це змінити. І їм це вдалося: геймери гідно оцінили оригінальний світ, в якому не потрібно боротися з орками і тролями, що набили оскому.

У цьому світі все інакше, навіть звичні атрибути фентезі, наприклад, «Старші раси». Люди домінують, расизм процвітає. Ельфи колись були гордою расою, тепер їх тіснять люди, влаштовуючи погроми, і багато молодих ельфів борються з «волосатими мавпами». Деякі гноми приєднуються до них, інші намагаються загубитися в містах людей. Гноми рідко взаємодіють із людьми, але роблять чудову зброю. Дріади ненавидять людей і ховаються у лісах. І навіть люди борються між собою. Це похмурі песимістичні картини, що багато в чому нагадують сучасний світ. Казки послужили джерелом натхнення для історій про відьмака, але тут немає казкового поділу на героїв-альтруїстів та злих чаклунів, які живуть у чарівному королівстві. Персонажі не чорно-білі – тут усе сіре.

Алюзії на суспільство характерні для всієї «Саги про Відьмака». Іноді автор вдається до них для створення сатиричного ефекту, виявлення та осуду негативних сторін життя людського суспільства: корупції, расизму, дискримінації жінок, зловживання силою можновладців, соціального розшарування. Читачі та гравці дізнаються, що у цьому світі важливу роль відіграє політика. Історії про відьмаки популярні завдяки їхньому складному та заплутаному політичному сюжету, де королі переслідують таємні цілі та таємних найманців у боротьбі за владу. У Ложі чарівників свої плани – її члени стають радниками королів, але часто плетуть проти них змови. Аристократи намагаються боронити свої інтереси. І навіть прості люди, які не намагаються ні на що впливати, можуть бути дуже жорстокими, коли їм загрожує інший соціальний клас. У третій грі війна, що затяглася, приносить руйнування, імператор Нільфгаард захоплює Північні королівства, а Геральт намагається допомогти своїй прийомній дочці Цирі і чарівниці, в яку він закоханий.