

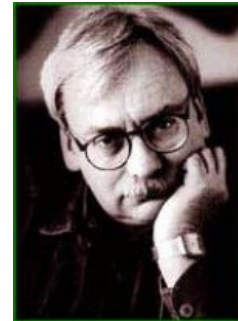
Сапковский — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

Сапковский Анджей (польск. *Andrzej Sapkowski*, 21.06.1948 — троллит почитателей и поныне) — [расовый польский фантаст](#), [наиболее](#) известный по [фанфикам](#) о Ведьмаке.



Он самый

О творчестве

Всё традиционно — эльфы и хоббиты взяты у Толкина, идея о спасении мира — из «Звездных войн» и прочего [онямэ](#); секс и сексуальные перипетии героев, коими произведения нафаршированы [чуть менее, чем полностью](#) — из книги [Шахиджаняна](#) «1001 вопрос про ЭТО» и прочего [хентая](#), а сюжеты взяты из классических произведений, от Библии до сказки про аленький цветочек, но при этом творчески переработаны, порою до полной противоположности.

Энциклопедия родовых травм фэнтези как жанра. Зашкаливающая [волатильность персонажей](#); болтанка между [добром и злом](#) всех вместе и каждого по отдельности; пубертатные переживания вполне взрослых героев (в том числе). Алсо, все персонажи, кто не мучается родовыми травмами, объявляются [пьяным и недалёким быдлом](#) и подлежат планомерному уничтожению [конными арбалетчиками](#). Во имя Бобра. [Так-то!](#) Также автор люто (и, вместе с ним, все положительные персонажи), бешено [ненавидит](#) презирает [колхозников](#), которых в книгах зовут кметами. Поскольку все значимые персонажи саги — практикующие бойцы, маги или, реже, купцы, которым презрение к кметам просто как гильдейский знак положено. Как-то это по-пански, [по-польски](#). Но есть и доставляющий Ляябс, староста лагеря беженцев.

При всём этом у Сапковского неплохое чувство юмора, и в текстах наличествует здоровое ехидство и, в целом, неплохой язык. Несмотря на то, что мэтр хорошо знает русский язык, последнее — заслуга [расового еврейского](#) переводчика Евгения Вайсброта... земля ему пухом.

Ведьмак

8+1 томов [эпической](#) саги. Повествование отличается от книг [Профессора](#) количеством ебли, резни и интриганства. Это не делает его книги уникальными (такого месива на лотках много больше чем [9000](#)), но, в отличие от иных литературных поделок — доставляет.

Краткое содержание

В первом томе эпический ведьмак, погружаясь то в эпические моральные дилеммы, то в эпическое же философствование, эпически крошит врагов в капусту, а в конце на свою голову приобретает [Цири](#), а с ней и все мировые проблемы вкупе с пучком зловещих предсказаний о конце Света, как-то с ней связанных.

Во втором томе Цири воспитывается, а в третьем — теряется. Во всех последующих томах ведьмак сотоварищи ищут Цири, попутно выигрывая несколько мировых войн и сколачивая несколько капиталов, нажившись на мировом кризисе, ну и перетрахав всё что движется, конечно. Сама Цири при этом, уподобившись [обычной японской школьнице](#) из аниме, потеряв своих родителей в раннем детстве, воспитывается сначала при дворе, потом в секретном штабе секретных ведьмаков, поедая секретные ведьмачьи грибы и обучаясь секретным ведьмачьим практикам, потом у лучших магов вселенной и, таким образом, уже примерно к 13 годам имеет хиты как у дракона, выносливость как у буйвола, а ловкость как у Гарри Гудини; фехтует лучше [Виктора Кровопускова](#), а магией владеет лучше легендарного Мерлина. При этом свои таланты растрчивает в основном на то, чтобы в составе банды таких же малолеток разных рас терроризировать мирное население, [предаваясь грабежам, поджогам, убийствам и изнасилованиям](#), попутно имея высокие романтико-ебательные отношения с подружкой по банде, но не брезгуя и группухой с остальными, которой могло и (не) быть — по этому поводу полные [католичества головного мозга](#) польские фэны устроили во время оно дикий безобразный [срач](#), расплескавшийся как по всем польским интернетам, так и по [РЛ](#), от чего фэндому



Геральт смотрит на тебя как на вурдалака

икается и по сей день.

Под конец Цирию захватывает тёмный маг, который планирует с помощью гинекологического кресла и мегашприца извлечь из неё древний эльфийский ген; но у мага её отбивает Ведьмак и Ко. Под занавес объявляется местный **Чёрный Властелин**, вожделеющий связаться брачными узами с несчастной Цири и планами на порождение ещё более Черного властелина, обретя тем самым права на престолы всей обитаемой вселенной. Попутно главный поработитель народов Тимерии, Редании, Цинтры etc. **внезапно** оказывается не более и не менее, как «давно погибшим» цирькиным папкой: одним словом, классическое: «Я твой отец, Люк!» с добавлением гендерной ассиметрии и инцеста.

(В последнем томе Геральт и Цири счастливо соединяются и торжественно выпиливают всех врагов, но **радости никакой от этого не обретают** (Цири, впрочем, вроде бы нашла себе любовь до гроба, но малопонятно, нахуя ей какой-то плюгавенький рыцарь вместо возможности обретения мирового господства?).)

Достоинства книги

В книге много отсылок практически ко всем существующим сказкам и мифам: от Белоснежки с гномами и Снежной королевы до Толкина и короля Артура, причём всё пересказано невероятно глумливо; не меньше и исторических параллелей и прочих культурологических реминисценций, для понимания которых необходимо иметь **охуенно богатый внутренний мир** и прочую эрудицию (а также читать в оригинале, ибо перевод их не доносит, *о чём ниже*). Доходит до курьёзов, когда одно и то же событие из книжки разные люди связывают с разными событиями **IRL**. Например, описанный в книге захват и раздел одного из государств агрессивными соседями, по идее, подавался автором как аллюзия **на раздел Польши в 1939 году СССР и Германией**, но когда сам Сапковский приехал в Прагу, местные фанаты очень долго благодарили его за иносказательно описанный в книге случившийся в 1938 году **раздел Чехословакии Германией и Польшей** — люди знающие, наткаясь у пана Анджея на фразу **«Я привёз мир для целого поколения»**, идентифицируют отсыл предельно точно.

Также Сапковский не поленился придумать свой язык, на котором говорят эльфы, дриады и прочая высокоинтеллектуальная шваль, однако сделал это крайне своеобразно. В отличие от Толкина, который строил эльфийские языки на валлийской и древнеанглийской фонетике и замысловатой (**латинской**, финно-угорской и греческой в одном флаконе) грамматике, Сапковский не стал заморачиваться и, пользуясь знанием целой кучи европейских языков, соорудил простенькую индоевропейскую грамматику, натянул на неё (там, где это возможно) опять-таки валлийскую орфографию и добавил лексику из всех известных ему языков — голландского, **древнего валлийского**, латыни, английского, немецкого, французского, испанского, итальянского и т.д. и т.п. В результате каждый при небольшом желании найдёт в «Старшей Речи» подозрительно знакомые слова, а при некотором усилии сможет даже догадаться о смысле целых фраз. Из валлийской же мифологии растут ноги у многих сюжетов: так, состав Дикой охоты — «эльфы» из **потустороннего мира** во главе со **своим королём** — позаимствован из валлийского «артуровского» цикла.

Отдельные мемы из книги оказались очень удачными. Так, лозунг «Эльфов в резервацию!», описанный в книге в виде надписи на стене дома, сделанной какими-то расистски настроенными обывателями, был тут же подхвачен **ролевиками** всех мастей как боевой выкрик на полигонных играх или просто неопровержимый аргумент в спорах на тему: «Кто лучше, эльфы или орки?». Эльфийская же кавалерийская бригада «Врихедд» с **тремя белыми молниями на чёрном фоне** на знамени отлично продвинула тему эльфов-наци, хорошо знакомых широкой публике по «Скайриму».

Сезон Гроз

В 2013 году, спустя без малого 15 лет, пан Анджей разродился восьмой книгой серии. С чего бы вдруг? Да просто в 2007 вышла винрарная игра по мотивам сабжа, под названием «Ведьмак». А в 2012 вышло не менее винрарное продолжение «Убийцы королей». Естественно, Сапковский, не будь дураком, тоже захотел получить **PROFIT** с популярности своего детища, а попутно потроллить создателей игры, ибо, по сути являясь книжным отцом Геральта, он мог перекраивать его судьбу, да и всю вселенную, как считал нужным, абсолютно не оглядываясь на игровую историю (что собственно он и сделал — впрочем, **читать книгу!**). Сама по себе история стоит несколько особняком от всей серии, представляя из себя по сути рядовое приключение Ведьмака, по хронологии где-то между двумя рассказами первой книги, то есть ещё до появления мирового геморроя в виде Цири и иже с ней. Так что из общего цикла книга несколько выбивается, однако менее интересной она от этого не становится. Однако же знай, анон, если ты решишь прочесть сие творчество, делать это рекомендуется строго в фанатском переводе, и ни в коем случае не официальную печатную версию — связано это с тем, что переводчик оригинальной саги Евгений Вайсброт в 2006 году покинул наш бранный мир, и именно благодаря его переводу сага наполнена первоклассными **лулзами**. «Сезон гроз» же на официальном уровне переводило **никому не известное мурло**, испохабив весь смысл предыдущей серии своим **говнопереводом**. Фаны же отнеслись к произведению крайне осторожно, и во всём постарались следовать стилю Вайсброта, что, собственно, у них и получилось процентов на девяносто.



Особенности борьбы бобра с ослом

Выбор между хорошими и плохими Сапковского традиционно оказывается выбором между плохими и очень плохими. Это [символизирует](#) сложность жизни, а также то, что автор эту сложность [понимает](#).

Критика

«Нам Итлинка предсказала

Час Пурги и Белых хлад! Видимо, зараза, знала Чем взрыв ядерный чреват!

»

— Народ

Во-первых, для развития сюжета пан Анджей повторяет стандартную сюжетную схему, когда сначала увлекается и [делает героя оверпауэрным](#), в результате чего враги выпиливаются слишком быстро, после чего, за один шаг до победы, герой внезапно тупеет и безбожно фэйлит всё на свете, в результате огребаёт просто несусветных пиздюлей, потеряв практически всё завоеванное — и тогда оказывается, что пиздюли подействовали на него весьма благотворно, ибо после этого герой резко умнеет и шутя справляется с превосходящими ордами врагов, достигая невозбранного вина. Всё дело в том, что вначале герой сражается с такими злобными врагами, как гули, 3 гопника-алкаша, максимум несколько наёмных убийц (и это, пожалуй, рассказ, где герой показан самым «оверпауэрным» — «Меньшее Зло»). А дальше враги идут по нарастающей: отряд эльфов, сильный маг, армия императора и наконец сам главный злодей, Вильгефорц, [помноживший на ноль](#) десяток далеко не самых слабых магов.



Во-вторых, сага написана слишком неровно. Первый том, по сути своей сборник коротких рассказов про ведьмака, любовно и [жалтурно](#) тщательно выписанных, писался в течение примерно десяти лет. Затем, внезапно решив писать сериал, автор пугающе быстро извергает еще кучу томов, написанных уже в несколько другом формате — вместо малой формы с размышлениями об основных вопросах вселенной, жизни и всего такого с центром в виде умудрённого опытом героя, мы получаем крупную форму в стиле аниме, где юная неопытная девица спасает Голактегу, попутно предаваясь традиционным пубертатным излишествам, проходя путь от дикой девственницы до многоопытной [дамы-полусвета](#) девственницы. В результате, олддовые любители Сапковского признают только первый том, клеймя последующие титулом «ересь», а нубы-лолифаги, подсевшие на сериал лишь соблаздившись [малолетними сиськами](#) Цири, считают первый том занудным и лишним.

Без говна на вентилятор, есть ещё и третья группа любителей, которые признают всю сагу, находя немало вина в каждой части, кроме совсем уж санта-барбариных (усложнённых flashback'ами и flashforward'ами) последних двух. Но даже и в них предостаточно вполне православные моменты, та же битва под Бренной.

В-третьих, если суперспособностям Геральта ещё придано какое-то квазиправдоподобное объяснение навроде секретных снадобий и Ритуала Изменения, когда над малолетним ребёнком производятся жуткие манипуляции, после которых он превращается в мутанта, и то, если повезёт, то, когда дело доходит до Цири, остатки здравого смысла пасуют, ибо когда тринадцатилетняя девочка, год проучившаяся фехтованию, легко справляется со взводом старых опытных бойцов, прошедших не одну войну, то объяснить это можно только Силой Луны или Силой Диоса (Силой Ауира или Волей Селебрата), которых во вселенной Сапковского, увы, не предусмотрено — это всё же европейское фэнтези, а не ниппонское сёдзэ-аниме.

А главное, за что все ругают Сапковского — в первых томах автор делает слишком много намёков на предстоящий [апокалипсис](#) и прочую эсхатологию, через слово употребляя термины «Пророчество», «Предназначение», «Час Гибели, Белого Хлада и Волчьей Пурги», так что читатель ожидает от сериала фундаментальности и эпичности наподобие прохвессорской Войны Кольца. Потом же Сапковский полностью наебывает все ожидания читателей, совершенно забив на все свои намёки к концу книги, завершая её полу-хэппи-эндом (*спойлер*: когда старые и мудрые герои отправляются в Валхаллу за отдохновением, а Цири переносится в мир Короля Артура и выходит замуж за какого-то плюгавого рыцаря, даже в мечтах своего неспособного на все те подвиги, которые к своим 15 годам успела совершить Цири). Обманутые ожидания плохо влияют на карму-с, да.

Особым образом следует сказать о русском переводе. Многократно прославленный Вайсброт [на самом деле](#) наделал в переводе [уйму ошибок](#). И не то беда, что покойный плохо знал условности фэнтези-жанра — отсюда все эти «эльфский» вместо «эльфийский», возведённые полоумными фанатами в культ, — и тем более особенности польского фэнтези-лексикона («краснолюды» вместо гномов и «низушки» вместо полуросликов); — а то, что просрал кучу культурных отсылок из-за незнания иностранных языков (в

первую очередь нидерландского), из которых пан Анджей черпал вдохновение. В результате, если в Сигизмунде Дийкстре (Dijkstra) ещё можно опознать великого кибернетика Дейкстру, то в маршале Мэнно Коегоорне (Menno Coehoorn) совсем трудно признать генерала Менно ван Кугорна^[1], а в кавбригаде скоя'таэлей «Врихедд» (Vrihedd^[2]) — южноафриканский городишко Фрейхейд (Vryheid — букв. «свобода»), некогда столицу бурской Новой республики.

ТВ-сериалы

В 2001-м году польское телевидение выпустило сериал из 13-ти эпизодов по первым двум книжкам Ведьмака (до обретения Цири). Сериал довольно низкобюджетный, что, скорее, сыграло в его пользу, поскольку у создателей не было возможности увлечься дорогостоящими спецэффектами, и приходилось делать упор на художественность.

Поскольку в сериале отражена жизнь Геральта с рождения до становления опытным многомудрым бойцом, а актёр играет один и тот же (начиная с юношеского возраста Геральта, совсем детские годы изображают дети, конечно), то возникает некий **когнитивный диссонанс**: в момент обучения в Каэр-Морхене ведьмак выглядит чересчур взрослым для своего возраста, а к концу фильма, наоборот, слишком молодым. Впрочем, это можно списать на театральную условность.

Кроме того, сюжет слегка перелопачен, куски переставлены местами, и это совершенно непонятно зачем. Зато доставляют песенки Лютика, которые идут **эндингом** к каждому эпизоду (к каждому эпизоду — новая песня!).

В попытке как-то пропихнуть это картонное чудо на DVD и срубить долгожданный PROFIT, сериал зарезали до размеров фильма, чем убили его окончательно. Если сериал ещё хоть как-то смотрибелен, то понять сюжет в фильме не проще, чем если читать опупею Сапека задом наперёд. Оставили в фильме в основном сцены с драками и пару ключевых моментов, всё остальное ушло под нож, включая ВСЮ первую серию про детство Геральта.

Сам пан Анджей на вопрос о экранизации ответил буквально следующее:

Ну я же просил, я же просил не спрашивать меня о фильме! Сейчас пост, польский католик, шляхтич не может ругаться матом в пост!



Геральт смотрит на режиссёра и думает: попадись ты мне, суку, после съёмки!

— Сапек

В 2019-м году, аккурат перед новогодними праздниками, Netflix выкатил подарочек в виде нового сериала о Ведьмаке. Сериал ждали с нетерпением и заочно окрестили «Убийцей «Игры престолов». Однако, получилось, что получилось. Фильм зашёл только тем, кто читал книги (да и то далеко не всем). Те же, кто книги не читали, и в игры не играли (да даже если и играли), вообще ни хрена не поняли. Фильм бесит рваным повествованием, постоянными **ВНЕЗАПНЫМИ** флэшбэками и переключениями между историями героев (Геральт-Цири-Йеннифер), происходящими, блджд, в разные времена и эпохи, что не хило взрывает мозг. Алсо, сериал основательно поджёг пердаки поклонникам Трисс Меригольд, чей мискаст можно считать образцовым. Ну и подбросило говнеца на вентилятор присутствие многочисленных нигр и прочих азиатов. В славянском фэнтези, ага. А так же уебанские доспехи, созданные на отъебись и вообще напоминающие пакеты для мусора. Короче, сериальчик пролетел по всем параметрам, и зарубил на корню отличную, в общем-то, идею, которая могла воплотиться действительно не хуже, чем «Игра престолов». Но увы. Прости нас, Геральт, мы всё преобали.



Корчмарей достало.

Игра

Первая

В октябре 2007-го издательство Atari выпустило (а польская студия Project Red разработала) очень кошерную игру «The Witcher», сюжет которой в основном, сочиняли Яцек Комуа и Мацей Юревич — польские авторы фэнтези, также известные как создатели настольной ролевой системы под названием «Дикие Равнины». Однако Анджей Сапковский консультировал авторов игрового сюжета, редактировал его, давал советы и в конечном итоге принял **желам финальную версию сценария**. Так что игра нибаццо канонична — действие происходит через 5 лет после окончания оригинальной опупеи, по сути перерождая книжную сагу в новом формате. Также винрара добавляют саундтреки неебической душевности: от

одной только [Believe Третьи Герои](#) и Stronghold рыдают в обнимку.

Игра наполнена сволочью разной степени сволочизма даже больше, чем сага. «Мы делаем игры, которые нравятся нам самим, а любим мы мрачные, тяжёлые, сложные, брутальные и взрослые игры. Поэтому мы не делаем жизнерадостные [казуальные](#) игры» заявляют разрабы в интервью для DTF.

Из минусов — практически [диаблоподобная](#) система боя и фактически результирующая из бага управления возможность закликать вусмерть врагов, сзеживая за один клик минимальный демаг, но зато быстро и не давая им и одного ответного удара сделать. Компенсируется тем, что в наличии практически все книжные [фичи](#), от фехтовальных приёмов до Знаков и усиливающих пойл — и даже добавленные за каким-то хером гранаты.

Алсо, [можно трахать девушек](#) — практически любого персонажа женского пола, если оно старше 16 и младше 70, можно качественно выебать. Начиная от банальных селянок и горожанок и кончая друидками, вампирессами, принцессами, волшебницами и прочей интеллигенцией. Чтобы сделать процесс ещё более увлекательным, после успешного секса можно сколько угодно раз [любоваться](#) на картинки с отъетействованными прелестницами. Жаль только, что Йеннифер из игры выпилена (*спойлер*: до третьей части, и да, она ещё жива). Впрочем, есть Трисс и Шани.



There is a [pony](#) version of it, [no exceptions!](#)

Можно предаваться и прочим порокам — [бухать](#), [упарываться фисштехом](#). Если учесть, что можно послушать [песни Лютика](#) — то получим формулу **SEX, DRUGS and Rock'n'Roll**.

Резать в игре предстоит не только [упырей](#) и [бандитов](#), но и гадких [эльфов](#) и [рыцаришек](#). Выбор, кого из них резать, предстоит сделать в III главе (банк Вивальди, лагерь на болотах), впрочем в IV (Темноводье) можно перековаться. От выбора, сделанного Геральтом, зависит и концовка игры.

[Номад](#) в одной из [рецензий](#) поставил Ведьмака в один ряд с [Planescape](#) и [Baldur's Gate](#). А также заявил, что на Ведьмаке уже успели воспитать рпгшников.

Вторая

В мае 2011 года вышла вторая часть игры. И вызвала неоднозначные оценки. При достойной графике, хорошей ролевой составляющей, нелинейном сюжете и простом управлении имеется [сложная система боёв](#). Кроме того, игроку для погружения в мир и получения от этого всей полноты удовольствия нужно читать книжки пана Анжея, или хотя бы пройти первую часть игры (кто играл, словит с некоторых моментов двойных лулзов, а кто читал, тот даже тройных).

[Тру](#)-РПГшников огорчил крен от олдскульных [РПГ](#) в сторону консольных слэшеров. Школота негодуэ от сложной системы боёв и полного незнания бэка. Жестокости в игре стало больше, равно как и откровенности любовных сцен: теперь вместо карты с девкой в непотребной позе нам покажут короткий эротический ролик. Зато объектов траха стало значительно меньше.

При этом вторая часть практически полностью кладёт на выбор, сделанный в первой ([Шепард](#) ржет самым паскудным образом): даже основным спутником жизни автоматически становится Трисс, независимо от того, кого Геральт драл ранее. Как и раньше, путей развития сюжета три: объединиться с Белками, с королевской кровавой гэбней или, уже в конце, послать нахуй обоих вместе со всеми их разборками. Заодно раскрывают тему Дикой Охоты, роялей в кустах с выживанием после погромов в Ривии, и даже можно выяснить, (*что Yennefer lives, u r pwned by the Nilfgaardean Empire, faggot*).

Вдобавок патчами ухитрились сломать оптимизацию, из-за чего даже на мажорских ПК могут наблюдаться серьёзные тормоза, при том что третья часть может работать вполне прилично на таких же настройках. А если включить Уберсэмплинг, то даже всякие [RTX](#) начинают люто охреневать.

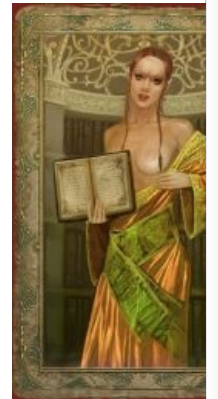
Третья

Она же и последняя, ибо после DLC завершается насовсем, happily ever after^[3]. От второй части оставили много хорошего, лишнюю трату времени повырезали (зелья теперь варятся один раз и навсегда, такого



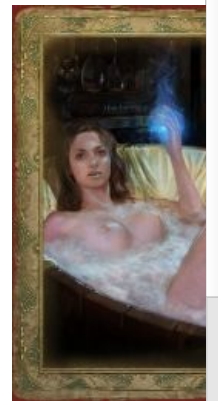
Сиське раз

Сиське раз



Сиське двас

Сиське двас



Сиське

плана). Алсо запилили открытый мир с лошадкой (привет [Skyrim](#)), отчего интернету захлестнула волна искромётных шуток про [Геральта и его сраную Плотву](#). Сюжет эпичнее некуда, до кучи вернули Йеннифер и Цири, за которую даже можно поиграть, но есть место и для наркоманских [во всех смыслах](#) квестов.

За вычетом описанного — те же щи, что во второй игре, но побольше и погуще; 300 часов только базовой игры и почти столько же в двух аддонах, если тянуть за яйца абсолютно всех и исследовать каждую пещеру. Глубина местами хромает (на некоторые локации и квесты забили, вставив для галочки — тупо времени не хватило проработать как следует), но задроты визжат от восторга, фапают на графон и апгрейженные шмотки.

Появилось даже некое подобие нелинейности: влияет оно сугубо на концовки, но иной раз без гайдов получить в конце хорошие мультики невозможно. На сей раз можно поучаствовать в судьбе мира: выиграть войну (*спойлер*: Нильфгаард, Редания или ничья), спасти цивилизацию (*спойлер*: от Белого Хлада и Дикой Охоты), завести жену (*спойлер*: Трисс, Йеннифер или так и остаться [одиноким волком](#), гарема не выйдет) и исполнить предназначение (*спойлер*: угробив Цири, сделав ее нильфгаардской императрицей или же первым и единственным ведьмаком с сиськами). Ну и попутно вырезать 100500 людей, нелюдей и монстров, сковать 100500 мечей и улучшить качество жизни 100500 крестьян с альгулями в подвале. Всё как заказывали. В конце Геральт (*спойлер*: получает дом, жену, огород, дворецкого и повара, и остаётся там жить).

Прочее

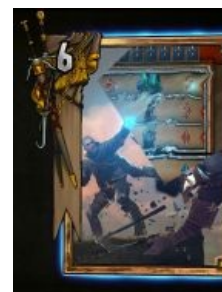
Гвинт — в книжной вселенной представляет из себя несложную карточную игру краснолюдов, напоминающую [вист](#). В третьем Виедзмине разработчики запилили мини-игру с одноимённым названием, спиздив ключевые механики из настольной [ККИ](#) «Condottiere», что, в общем-то, и [не особо отрицают](#). В октябре 2016 года вышла закрытая бета онлайн-версии этой игрульки, а спустя 7 месяцев — открытая. Реализовано сие поделие на [хуЮнити](#), со всеми вытекающими вроде [отличной оптимизации](#) и [низкой забагованности](#). Понимая, что тягаться с [фактическим монополистом](#) в сфере онлайн-ККИ на его поле у небольшой польской компании не получится, CDPR пошли другим путём и изначально сделали ставку на сложные механики и баланс, чем моментально заслужили уважение ККИ-задротов и хороший приток онлайн.

И всё шло неплохо... до декабря 2017 года. Одним крупным патчем (Midwinter update) по степени рандома и хуёвости баланса Гвинт превратили почти что в тот самый Херкокамень. Узрев охуевание комьюнити и падение онлайн, разрабы, хоть и не сразу, пообещали вернуть всё взад и выпилить случайные карты из игры, что и произошло... в майском патче, [спустя полгода](#). Также, весной 2018 года был объявлен проект [Homecoming](#) — игра, дескать, слишком далеко ушла от своих корней, будем возвращать всё в полный зад. И снова поляки не обманули — вышедший в октябре ХомякСуминг погрузил игру в полную жопу в плане баланса и сложных механик, получив заслуженное прозвище «Мидвинтер на стероидах» (самый лулз в том, что игра при этом официально перешла из беты в релиз).

Главный и единственный [вин](#) релизной версии [aka](#) ХомяКаминга заключался в визуальной составляющей — если Гвинт времён ОБТ выглядел пусть и симпатично, но всё-таки со своим весьма устаревшим [квадратно-гнездовым 2D](#) интерфейсом на фоне конкурентов смотрелся игрой чуть ли не из [90-х](#), то в ХК в Гвинт наконец-то завезли [ЮОВА-3D](#) и в целом подтянули графику до современного уровня. При этом всё это исполнено в аутентичном dark fantasy стиле. Релизный Гвинт почти общепризнанно считается самой красивой игрой среди всех онлайн-ККИ. С другой стороны, CDPR всегда славились тем, что уж что-то, а визуал в их играх плохим быть не может по определению.

Но, увы, красивый ЮОВА-графончик оказался не в состоянии компенсировать полную похеренность геймплея обновлённого Гвинта. Пыры-менеджеры ДЦПР пытались оправдать провал релизной версии перенасыщением рынка ККИ — примерно в это же время с разбросом в пару месяцев вышли [MTG Arena](#) (нахуй никому не упавшая кроме фанатов бумажной MTG) и Artifact от Valve (сдохший буквально через неделю из-за ультрамегаглобской ценовой политики в край охуевших Вентилей — 20 вечноубитых енотов за саму игру и 2 бакса за бустер-пак из 12 карт — и это на 100% фритуплейном рынке онлайн-ККИ, ога). Любому нормальному человеку очевидно, что это — бред сивой кобылы, и не избыток конкурентов, а именно всратый геймплей релизной версии обрушил онлайн игры — по самым скромным подсчётам, как минимум в 2 раза.

Примерно полгода ушло у поляков на то, чтобы привести игру в состояние, при котором любой адекватный человек играя в неё более 10 минут не испытывал бы [острое желание убить](#) чем-нибудь тяжёлым авторов этого высера. И лишь к весне 2020-го года Гвинт стал походить на то, чем он, наверное, должен был быть по замыслу авторов на старте релиза — менее стратегической и более казуальной игрой по сравнению с бетой, но зато более разнообразной в плане создания колод и тактического отыгрыша в каждом отдельном матче, и в целом, более фановой. Но, увы, и эти немногие преимущества убиваются тем



Gwent bugs...

Gwent bugs...



...gwent bugs never changes.

...gwent bugs never changes.

фактом, что большинство архетипов строятся на двух-трёх ключевых картах (чего, опять же не было в ОБТ), уничтожение или банальный незаход которых в руку почти гарантированно приводит к поражению и превращает каждый матч в подобие русской рулетки (найдёшь/не найдёшь ключевые карты, и найдёт/не найдёт противник то, что их законтрит). Добавьте к этому отсутствие прокрутки (если в ОБТ колоды крутились до трёх-четырёх карт, то сейчас — хорошо, если до семи) — и становится ясно, что игра, по сути, является таким же рандомным блядским цирком, как и Херкокамень, хотя, казалось бы, рандомных карт в ней почти нет.

По состоянию на 2020-й год, в прайм-тайм субботним вечером на [твиче](#) Гвинт имеет около [2к зрителей](#) (для сравнения: Hearthstone — 30-40к, открытая бета Runeterra — 4-5к). И это с учётом релиза игры на обеих [мобильных платформах](#). Эта цифра равносильна констатации клинической смерти [пациента](#). К сожалению, по отношению к Гвинту поляки в полной мере раскрыли исконно славянский талант угробить убанским менеджментом любую отличную идею. [Sad, but true.](#)



Пасхалочка к [HoMM](#), например

Thronebreaker — повесть Гвинта с RPG про приключения эпизодического персонажа книжной саги королевы Мэвы. Первая сюжетная игра по миру Ведьмака, создававшаяся без консультирования с паном Анджеем, несмотря на это, никаких расхождений с каноном не обнаружено. В лучших традициях больших игр серии, «Thronebreaker» любит и умеет ставить игрока перед сложными моральными выборами. Изобилует доставляющими пасхалками. В целом, не шедевр, но тем не менее вполне сносно (особенно, на фоне эпичных фейлов Гвинта).

Четвертая

Понятно, что такая золотая жила как полноценный Ведьмак не могла быть просто закрыта и похоронена под предлогом [«мы сказали все что могли»](#). Тем не менее, прямо сказано, что конкретно с Геральтом у нас все, как у нас. На данный момент поляки усиленно клепают Цуберпунк 2077, амбициозность которого уже успела разбиться о финансовые реалии, теряя одну фичу за другой, и говорят прямо: Ведьмаку 4 быть, но только если 2077 хорошо продается (Купи игру! Купи игру, спаси франшизу, сука!).

Изначально на роль ГГ новой части планировалась (*спойлер*: Цири), но в последнее время поползли слухи, что это может оказаться и ноунейм-ведьмак из школы Кота. Да, вы прочитали все правильно: единственный раз за всю историю игростроя, когда замена ГГ-мужика на бабу могла быть бэковой и на пользу игре, могла отлично вписаться в лор, механику, сюжет предыдущих частей и даже кадрение встречных тянок, и кто-то решил, что хер игрокам, а не. Впрочем, все еще есть надежда, что силы разума возобладают над силами добра.

Последствия ведьмака

[Толкиенисты](#) заполучили в свой пантеон ещё одного [Б-га](#). После прекрасных до стерильности текстов Профессора им как-то приоткрыли дверку во взрослый мир. Туда, где герои ходят в туалет и занимаются [ЭТИМ](#). Это повышает [духовность](#) ([Фап-фап-фап!](#)) и расширяет кругозор.

Прочее творчество

Сага о Рейневане

Новый цикл Сапковского, по задумке состоящий из трёх томов, в данный момент благополучно переведённых на Великий™ и Могучий©. Расклад такой: 20-е годы XV века, Чехия и прилегающие страны. То есть гуситы, [инквизиция](#), война всех против всех и другие кошерные вещи, про которые приятно только читать.

Текст состоит из латыни [чуть менее, чем наполовину](#); латынские же цитаты, в свою очередь, чуть менее, чем полностью являются библейскими. Претендует на историчность (ну или, на крайняк, выглядит претендующим), текст по ощущениям тяжеловеснее Ведьмака и скорее напоминает романы Сенкевича. В погоне за достоверностью Сапковский по поводу и без оного вводит в сюжет огромное количество действующих лиц (большой частью реально существовавших), так что число поименованных героев на одной странице легко достигать нескольких дюжин. Фантастический элемент присутствует в виде колдовства, но без всяких [фаерболов](#) и волшебных палочек. Мази там, снадобья, ритуалы, научно-исследовательская работа короче. Впрочем, шабаши тоже есть, как же без них. [Алсо](#), колдунов и еретиков официально [люто](#), [бешено](#) ненавидели абсолютно все стороны конфликта, что добавляет пикантности.

Россыпью

Алсо, Сапковский известен:

- [троллингом](#);
- винрарно глумливой работой «Пирог, или Нет золота в Серых горах», посвящённой ловле [лулзов](#) с современной говнофэнтези (самоутвердился, да);
- культурологическим эссе «Мир короля Артура», в котором разбирается артуровский цикл и

доказывается, что вся европейская фэнтези растёт из мифов об Артуре (как будто кто-то не знал).

Из художественных произведений имеются:

- Новелла «Maladie» — авторская версия мифа о Тристане и Изольде;
- Ряд рассказов мистико-фантастического толка (не фэнтези).
- Совсем чуть-чуть боевой научной фантастики.
- Один винрарный антиутопичный рассказ про поделившуюся на удельные княжества Польшу, в котором **местные скины** вешают русского («Воронка»).
- Пронизанный легкой шизой рассказ от лица Чеширского кота про **Алису**, нажравшуюся опиума.
- «Змея» — фэнтезийная повесть о войне в Афгане.

Ссылки

- Официальный сайт аффтара [pol + rus](#)
- Сайт игры «The Witcher» [eng + rus](#)
- [Почти полное собрание сочинений на расово верном Либруске](#)
- [Andrzej Sapkowski на родной Вики](#)

Примечания

1. ↑ Или же, если вы фанат [старой орфографии](#), Кёгорна, или Когорна
2. ↑ Пример имитации валлийской орфографии.
3. ↑ Или нет. С Геральтом в качестве гг, впрочем, точно покончено.



Графоман

Dsa69 Аверченко Айн Рэнд Акунин Александр Никонов Александр Солженицын Аллен Карр Арбатова Аркадий Давидович Асов Багиров Белобров-Попов Беркем аль Атоми Болашенко Бомарше Борис Соколов Бригадир Бродский Рей Брэдбери Михаил Булгаков Бушков Вадим Чернобров Вася Ложкин Веллер Владимир Высоцкий Владимир Сорокин Вольтер Галковский Гарри Гаррисон Глуховский Лавкрафт Голубицкий Григорий Горин Гриценко Гришковец Даниил Хармс Денис Черевичник Дивов Дидро Дмитрий Горчев Довлатов Донцова Достоевский Евгений Понасенков Евгений Шестаков Еськов Жан-Жак Руссо Женя Духовникова Иван Охлобыстин Игорь Губерман Илья Кормильцев Илья Масодов Илья Эренбург Истархов Карел Чапек Карлос Кастанеда Кафка Кен Кизи Стивен Кинг Клайв Баркер Климов Кобра киллер Константин Крылов Ольга Корженёва Коэльо Крапивинский мальчик Купцов Лавей Латынина Леонид Каганов Лесь Подервянский Ежи Лец Ли Вонг Ян Линор Горалик Льюис Кэрролл Макс Фрай Максим Калашников Маркиз де Сад Махмуд Отар-Мухтаров Маяковский Минаев Михаил Жванецкий Набоков Начинаящий писатель Невзоров Юрий Никитин Нострадамус Олдос Хаксли Олег Т. Омар Хайям Пейсатель Пелевин Переслегин Пернилла Стальфельт Ник Перумов Петр Мамонов Петрарка Эдгар Аллан По Протопопов Проханов



Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Обратни Орки Пейсатель Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт Толкинисты Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня

Это очень сильное колдунство

w:Сапковский, Анжей