



СЕРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГР «ВЕДЬМАК»

ОПИСАНИЕ

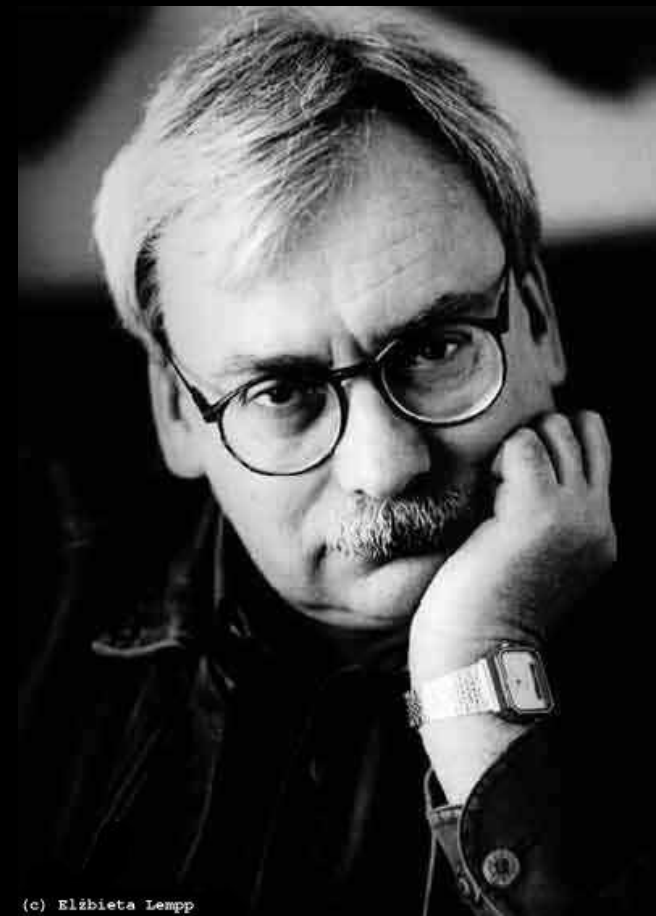
Ведьмак (The Witcher) – серия компьютерных игр по мотивам одноименной серии романов польского писателя Анджея Сапковского.

Игрок, в каждой части серии, управляет главным героем литературного мира Сапковского – ведьмаком Геральтом из Ривии. Каждая игра серии создана в жанре RPG, полностью обладающая всеми признаками данного жанра, такими как ролевая система, исследование мира, сюжет и боевая система.

Серия разработана CD Project RED, польским разработчиком компьютерных игр, дочерним предприятием группы компаний CD Project.

САГА О ВЕДЬМАКЕ

Сага о ведьмаке (польск. Saga o wiedźminie) — цикл книг польского писателя Анджея Сапковского в жанре тёмное фэнтези. Первый рассказ цикла увидел свет в 1986 году, а последняя книга — в 2013. По мотивам произведений был снят польский телесериал, а на данный момент в производстве находится сериал от Netflix, выпущены три игры для различных платформ («Ведьмак», «Ведьмак 2: Убийцы королей» и «Ведьмак 3: Дикая охота»), написана и поставлена рок-опера, а на родине писателя А. Сапковского издавались комиксы о похождениях Геральта и других героев его саги.



(c) Elżbieta Lempp

CD PROJEKT

CD Projekt Investment основала CD Projekt RED в феврале 2002 года в первую очередь для разработки игр по мотивам серии романов «Ведьмак» Анджея Сапковского. С сентября 2003 года компания начинает работать над своим первым проектом.

На момент основания количество штатных сотрудников было несколько больше 10 человек, но во время разработки игры «Ведьмак», на разработку которой было потрачено около \$10 млн, количество сотрудников было постепенно увеличено до 70 человек.

В последнюю неделю ноября 2015 года прошла ежегодная церемония Global Game Awards, на которой CD Projekt RED заняла первое место в номинации «Лучшая студия-разработчик».

CD PROJEKT RED [®]

ГЕРАЛЬТ ИЗ РИВИИ



Геральт из Ривии - главный герой серии, ведьмак, охотник на монстров, в силу перенесённых мутаций обладающий сверхспособностями. Геральт описывается как высокий, худощавый, неестественно бледный «не молодой и не старый» мужчина с полностью белыми, как молоко, волосами, в книгах перехваченными на лбу кожаной повязкой, в играх же он собирает их в хвост на затылке. Имеет желтые фосфоресцирующие глаза с вертикальными зрачками.

Критиками Геральт был охарактеризован как «неолиберальный антиполитичный» дух польской популярной культуры 1990-х. Он профессионал, выполняющий свои обязанности, и не желает участвовать в «мелкой суете» современной политики.

ЛЮТИК

Лютик, он же Юлиан Альфред Панкрац, виконт де Леттенхоф — странствующий бард. Лучший друг и неизменный спутник Геральта из Ривии. Образ Лютика отличается на фоне большинства бардов, трубадуров и менестрелей современного фэнтези относительной реалистичностью.

Лютик представляет собой полную противоположность и яркий контраст главному герою — он болтлив и очень любвеобилен. Талантлив и любознателен, но в то же время весьма легкомыслен, из-за чего часто попадает в неприятности, нередко впутывая в них и Геральта, вынужденного вытаскивать друга оттуда, поскольку в бою Лютик беспомощен, хотя порой об этом забывает, стараясь помочь Геральту. Тем не менее, он не уступает Геральту в знании жизни и зачастую оказывается мудрее ведьмака.



ЦИРИЛЛА ФИОНА ЭЛЕН РИАННОН



Цирилла Фиона Элен Рианнон (она же **Цири**, **Ласточка**) - является одним из главных персонажей книжного наряду с Геральтом и Йеннифэр. Также является одним из главных персонажей третьей части игры Она стала ребёнком-неожиданностью (Предназначением) ведьмака Геральта. Является приёмной дочерью Геральта и Йеннифэр. По пророчеству эльфийской предсказательницы Итлинны, от крови Лары Доррен (наследницей которой является Цири) появится некий Мститель, которому суждено разрушить привычный мир и спасти тех, кто за ним пойдёт, от Белого Хлада (видимо, имеется в виду глобальное оледенение). В связи с этим пророчеством, сильные мира сего объявили охоту за ней, в целях заполучить её способности и использовать их в своих личных целях. Геральт и Йеннифэр всеми силами пытаются помочь Цирилле, уберечь её от недругов.

ЙЕННИФЭР ИЗ ВЕНГЕРБЕРГА

Йеннифэр из Венгерберга — чародейка, один из главных персонажей саги о Ведьмаке и третьей игры серии. Возлюбленная Геральта и приёмная мать Цири. Йеннифэр предстаёт женщиной с необычной внешностью (роскошные волосы цвета воронова крыла, стройная фигура, фиолетовые глаза), и хотя сам Геральт при первой встрече утверждает, что «её нельзя было назвать красавицей», известно, что она пользовалась популярностью у противоположного пола. На шее носит обсидиановую звезду, являющуюся сильным магическим артефактом. Умная и властная Йеннифэр - весьма эгоистичная и вредная особа, но способна на сильную любовь и самопожертвование.



ТРИСС МЕРИГОЛЬД



Трисс Меригольд — чародейка, героиня книжной серии, также появляется во всех играх серии. Лучшая подруга Йеннифэр, близкая знакомая Геральта и других ведьмаков из Каэр Морхена. В книге «Кровь эльфов» упоминается, что у неё были роскошные волосы цвета «октябрьского каштана», её гордость и «опознавательный знак», тонкая талия и проницательный взгляд голубых глаз. Известно, что она стала любовницей Геральта, соблазнив его во время одного из очередных разрывов с Йеннифэр, но он довольно скоро охладел к ней. Во время пребывания в Каэр Морхене она пыталась соблазнить его снова, но уже безуспешно. Тем не менее, их всегда связывала нежная дружба.

Трисс — настоящая красавица и умница с добрым, милосердным и отзывчивым сердцем. Именно поэтому, в числе основных магических специализаций Трисс — лечебная, целительная и защитная магия. Хотя при этом, Трисс — несомненный мастер и по боевой магии.

ЭМГЫР ВАР ЭМРЕЙС

Эмгыр вар Эмрейс , Деитвен Аддан ын Карн аэп Морвудд (в переводе со старшей речи — Белое Пламя, Пляшущее на Курганах Врагов) — император Нильфгаарда из династии Эмрейсов, правивший во второй половине XIII века. Биологический отец Цириллы, инсценировавший собственную смерть, так никем и не оказавшись признанным, кроме Геральта из Ривии. Один из людей, желающих использовать Цирилу в собственных планах, а именно – получить от неё наследника, Мстителя, который способен спасти мир. Но неожиданно, в момент, когда Цирилла была уже у него в руках, он осознаёт чудовищность плана, на который чуть было не пошел, и отпускает дочь, так и не раскрыв ей, кто он такой.



ВЕДЬМАК



Релиз игры на платформе Windows состоялся 24 октября 2007 года — в России, 26 октября — в Европе и 30 октября 2007 года — в США.

Действие игры разворачивается после событий саги о ведьмаке — еле оставшись в живых, Геральт впадает в амнезию и вынужден заново учить своё ремесло. Игрок восстанавливает потерянный опыт главного героя, сражаясь с человеческими противниками и монстрами. В то же время перед ним ставится моральный выбор, от которого зависит дальнейшая судьба игрового мира.

Игра достоверно отражает мрачную атмосферу вселенной романов, однако её сюжет не получил официальной поддержки Сапковского.

Боевая система строится на простом управлении клавиатурой и мышкой. Есть возможность переключать вид.

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

Ведьмак 2: Убийцы королей - продолжение (сиквел) компьютерной игры «Ведьмак» 2007 года выпуска. Релиз игры состоялся 16 мая 2011 года — в России, 17 мая — в Европе и США и 17 апреля 2012 года на Xbox 360.

Действия игры «Ведьмак 2: Убийцы королей» начинаются вскоре после событий игры «Ведьмак» и также проходят в мире книг Анджея Сапковского. Сюжет, по сравнению с первой частью игры, стал более развит. Также известно, что по сюжету главный герой будет много путешествовать, а в игровом сюжете будет замешана мощная магия. Разработчики обеспечили высокий уровень реиграбельности, и к середине игры возможные варианты развития сюжета могут очень отличаться один от другого. Боевая система игры переработана. Сражения похожи на слешеры. Комбо останется, однако внедрена система Quick Time Events (QTE). Среднее прохождение игры занимает более 40 часов.



ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА



Ведьмак 3: Дикая Охота – выпущена 19 мая 2015 года для Windows, PlayStation 4 и Xbox One. Игра является продолжением компьютерных игр «Ведьмак» и «Ведьмак 2: Убийцы королей», заключительной частью трилогии. «Ведьмак 3: Дикая Охота» отличается крайне продолжительной основной сюжетной линией со множеством заданий и событий: даже у тестировщиков игры, знавших кратчайшие пути к цели и пропускавших диалоги и сюжетные ролики, скоростное прохождение игры заняло 25 часов, тогда как вторую часть таким же образом можно пройти за 2 часа. Несмотря на то, что игра активно использует персонажей и сюжеты как книг Сапковского, так и предыдущих игр компании CD Projekt RED, их знания от игрока не требуется: игра «Ведьмак 3: Дикая Охота» более самодостаточна, чем предыдущие игры серии, и предоставляет игроку всю необходимую информацию по мере обследования игрового мира. Механика боя в «Ведьмак 3: Дикая Охота» отличается от предыдущих игр серии и напоминает игры Dark Souls и Bloodborne: от игрока требуется уклоняться от атак противника или парировать удары, атаковать своевременно и точно.

18+

ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ



Спасибо за внимание!