

В – Ведущий.

CD Projekt — уникальная польская компания, поэтому справедливо, что их первая игра была основана на уникальной польской литературе. Ведьмак 1 и Ведьмак 2 давно не новинки, но многие из тех, кто работал над Дикой Охотой, были в этой студии, когда эти две игры только создавались. Многие были просто фанатами игр и книг прежде, чем прийти работать в CD Projekt. Итак, поскольку мы здесь, мы попросили этих людей отбросить их коллективную амнезию и рассказать нам о самых ярких воспоминаниях, о работе и игре в Ведьмак 1 и Ведьмак 2.

Бартош фон Охман, дизайнер мира «Ведьмак 3: Дикая охота»:

— Я читал книги, и я огромный фанат Сапковского. Но потом на рынке появилась игра — и я по-настоящему ее ждал. Я начал играть с надеждой, что наконец-то это будет хорошая польская игра, и что я буду чувствовать ту же атмосферу, что и в книгах. И это так и было! Я помню, как влюбился в Ведьмака с самого начала. Я провел много-много часов за игрой: прошел ее, потом еще раз прошел, и еще, и еще. Это было настоящее приключение, и оно было восхитительным. Там было все сразу.

В:

— Что тебе понравилось? Такая же богатая Славянская история, что была и в книгах, или задания, или, как все говорят, атмосфера?

Бартош фон Охман:

— Атмосфера, именно. Не знаю, как объяснить, ведь что такое атмосфера? Это музыка, цвета игры, Может какой-нибудь сюжет? Честно говоря, если хочешь указать на это, то точно узнаешь, что это. Это так. Ведьмак 1 был, по-моему, самой близкой к Сапковскому игрой, что мы делали в CDP.

В:

— В самых общих чертах, что Вам доставило удовольствие в первой части?

Майлс Тост, дизайнер уровней «Ведьмак 3: Дикая охота»:

— Прежде всего, конечно, атмосфера. Я помню, начинал играть, даже не знаю, как сказать, раза три, прежде чем решил, ну ладно, дай-ка я ее пройду. Мне понадобилось время, чтобы разогреться. Да, именно атмосфера. Я помню, как был полностью ей захвачен. Все время к этому возвращаешься. Я прекращал играть и замечал, что продолжаю думать об игре. В голове звучит та музыка, да

и в целом эти места. Местами такие мрачные, но все равно, прикольные. Все чувствовалось очень, очень достоверно.

В:

— Ты видел сериал?

Бартош фон Охман:

— Да. Музыка была хорошей. И некоторые места в сериале, как сцены леса, и города, это было хорошо. Но вот сценарий... он не был так хорош, как музыка. Ладно, не будем об этом.

Матеуш Томашкевич, ведущий дизайнер квестов «Ведьмак 3: Дикая охота»:

— Знаешь, я люблю книги, поэтому я был очень рад видеть, как они превращаются в игру. Я люблю игры, так что это было идеальное сочетание для меня. Я был супер счастлив, что главным героем стал Геральт, потому что когда я услышал о том, что игра находится в разработке, я волновался, что они выберут какого-нибудь другого главного героя, но не Геральта. потому что, очевидно, книга закончилась очень противоречиво. В первой [части] они приняли, на мой взгляд, несколько сомнительных решений. К примеру, я не понимал, почему, например, там не было Йеннифер. Но когда я играл в первый день, мне, правда, понравилось. Мне очень понравилось. Я был очень удивлен высоким уровнем качества игры. Очевидно, что были проблемы. Скажем, на моем компьютере, игра вылетала каждый час.

В:

— (смеется) О, да ладно!

Матеуш Томашкевич:

— Да, и, знаете, загрузочные экраны были довольно долгими. Еще и приходилось перезапускать каждый час. Это было до того, как они сделали патчи.

В:

— 60 минут?

Матеуш Томашкевич:

— Да, потому что я играл сразу после релиза, понимаешь? И да, были баги. И да, каждые 60 минут, как по часам, она вылетала. И я уже знал, поэтому сохранялся заранее. И каждый раз, я просто перезапускал и играл снова, потому что мне очень понравилась игра. Так что даже это не могло помешать мне ее пройти.

В: Общаясь с сотрудниками CD Projekt Red, легко забыть, что всего этого попросту могло не быть. Их студия расположена в той же промзоне Восточной Варшавы, в которой она была расположена еще до разработки Ведьмака. Но еще до того, как им было поручено создание игры, которая понравится людям, им пришлось договариваться с издателями.

Марчин Ивиньски, соучредитель CD Projekt:

— Мы говорили с самого начала: «Эй, мы не будем отказываться от прав, мы сами профинансируем проект, мы будем это три года, мы все еще можем продолжать». Они не знали, что мы тратим последние остатки наших денег, а дистрибуции не хватает, чтобы содержать группу из 50-60 человек в месяц. Это было очень напряженное время в моей жизни, потому что я приложил много усилий. Я постоянно путешествовал, они летали сюда, а мы готовились к этому. Знаешь, иногда они проводили юридические проверки по трое суток. В какой-то момент мне позвонили (и это был звонок, которого я действительно ждал). И до этого было: «Нам нужно больше времени, бла-бла-бла.» Так, время проходит, мы прожигаем деньги, а потом они звонят нам: «Эй, Марцин, нуу...», а потом, ты знаешь: «Но нам очень жаль». И когда ты слышишь это один или два раза это ладно, но вы когда семь раз от всех крупных шишек, начинаешь задумываться: «Может, мы что-то делаем не так? Это гораздо рискованнее, чем мы изначально думали?». Но дело в том, что это как с банками — когда у тебя есть деньги, они выстраиваются в очередь, но когда нужны деньги тебе, они никогда не рвутся тебе их дать.

В:

— В итоге, деньги предложила Атари, которая пришла со сделкой. Эта компания, специализирующаяся на публикации ролевых игр, привыкла выжимать из тех, с кем работала, столько, сколько могла.

Марчин:

— Мне понадобилось два месяца. Я думаю, да, два месяца, чтобы подписать предварительный договор – 4 страницы. Потому что они предложили... Я имею в виду, что мы договорились об условиях, а они послали что-то еще. Это

методы переговоров Атари, которые я выучил на горьком опыте. Шесть месяцев, я потратил шесть месяцев. Мы созванивались каждую неделю, а иногда и чаще. Мы потратили... счет за юристов был небольшой — это было от \$60,000 до \$ 70,000. А мы крошечные, знаете, это была первая сделка. И даже в самом конце, они хотели выудить еще что-нибудь. У меня сохранилось письмо, в котором мы их изобличили и отправили его в главный офис. Мы написали, что если это их методы (в очень вежливой форме, по-доброму). Если так они хотят вести дело так, мы просто уходим и желаем им удачи с их будущими начинаниями. Классно, да? «Если это то, чего вы хотите, идите нахуй!(там рили fuck off и die in hell, лол). И сдохните в аду. И мы желаем вам удачи в ваших будущих начинаниях».

В:

— После нескольких месяцев переговоров, CD Projekt заключил приличную сделку, и работа над игрой продолжилась. Западные рынки не умирали от нетерпения, зато в Польше, поклонники работ Сапковского не могли дожидаться, чтобы поиграть в польскую игра по польскому производству, на польском языке.

Матеуш Томашкевич:

— Я играл на польском, конечно, так что я тоже был удивлен качеством диалогов. Потому что в это время у нас было не так много игр, знаете, локализованных на польском, с очень качественной озвучкой.

Марчин Блаха, ведущий сценарист «Ведьмак 3: Дикая охота»:

— Я был нанят в качестве дизайнера, и с самого начала я работал над повествованием. Но компания оказалась довольно небольшой, поэтому почти каждый дизайнер работал над всем подряд. Я, например, работал над названиями зелий. Или писал эти маленькие реплики для жителей, как реакции, типа: «О, это дождь», «О, снова идет дождь», " О, идет дождь", «О, я думаю, идет дождь».

Борис Пугач-Мурашкевич, переводчик игры «Ведьмак»:

— С точки зрения географического охвата, Ведьмак 1 начинается в Каэр Морхене, и затем продолжается в Вызиме и ее окрестностях остальную часть игры. Так что, по сути, говорим об одном городе и его пригороде, и несколько отдаленной деревне через озеро в четвертом акте. Тогда уже мы сделали какие-то фундаментальные различия в том смысле, что эльфы, которые в мире Сапковского являются угнетенным меньшинством, будут говорить на королевском английском. С благородным акцентом. Мы подумали, это хороший

контраст: угнетенный, но все еще очень гордый народ. Краснолюды, как раз в силу фэнтэзийной линии, получили шотландский акцент. Все остальное – это либо маркетинговое решение, или спонтанное решение в студии.

Марчин Блаха:

— У нас были номера для каждого квеста. Например, K-101, K-102. Мы не использовали имена, потому что все имена всегда пишутся в конце — только цифры. Итак, знаете, что происходит, если я что-то делаю в K-103, а в K-134, я делаю другое? Да, в K-501, у вас будет вот это и вот это.

Майлс Тост:

— По какой-то странной причине, больше всего, помимо, конечно же, главной истории, мне запомнился тот квест, в котором у женщины был монстр в подвале. У той старухи. И момент, где вы пьяным пытаетесь воровать огурцы и сало. Это было круто, да.

Бартош фон Охман:

— Я помню весь сюжет на окраине Вызимы. Это было очень круто. Когда я думал о том, что бы я хотел бы видеть в этой части Северного Королевства, это было оно. Весь сюжет со зверем, и с этим гребаным жрецом, и этими убийцами. Это было действительно красиво, и это подходит к книгам Сапковского. И это было идеально.

В:

— Ведьмак хорошо продался на родине и в Европе в целом, но покорить американский рынок было сложно. Марчин чувствовал, что нужно потратить много денег, необходимых для маркетинга, чтобы игру заметили в Северной Америке. Вскоре после запуска, он присутствовал на встрече с Атари в Нью-Йорке. Во время обеда он посетил несколько игровых магазинов на Манхэттене и заметил немногочисленные копии Ведьмака, засунутые на верхние полки. Но, независимо от маркетинга, игра находила свою аудиторию благодаря практически одному сарафанному радио.

Марчин Ивиньски:

— В США, мы сгрузили его, я думаю, в октябре. В первом квартале я думаю, мы все были разочарованы. А потом игра стала получать награды. А во втором квартале продажи были лучше, чем в первом — этого не происходит обычно. Это просто показывает, что они не добавили изначально. В результате, его [Ведьмака] разрекламировало и продало сарафанное радио. Но все же думаю,

что США его считали более хардкорным, типа Dark Souls: «Ты играл в Ведьмака? О, да, это хардкорное дерьмо, чувак. Я крутой, да?»

В:

— Команда пыталась сделать консольную версию Ведьмака, "The Witcher: Rise of the White Wolf», договорившись с французскими разработчиками Widescreen Games, которые вышли из Eidos Interactive после отмены игры Highlander. К сожалению, для обеих сторон, это была не последняя отмененная игра, над которой они работали.

Марчин Ивиньски:

— У них было много хороших людей, но они взялись за Ведьмака, потому что они просто лишились тайтла с издателем. Издатель зарубил тайтл. И, конечно, этого нельзя знать заранее. Так что они были совершенно в отчаянии, чтобы никого не увольнять — во Франции очень трудно увольнять людей. Когда они брались, я думаю, что они, видимо, не очень понимали, во что попадают. А Ведьмак 1 было не просто портировать. Я имею в виду, если бы это было легко, мы бы сами это сделали. Но все было на движке «Аврора», а мы не умели с ним работать. Мы попытались конвертировать ее сами, но пришли к выводу, что если есть кто-то, кто может по своей технологии переделать всю игру, пусть сделает. И я думаю, что это была плохая идея с самого начала. Это было то же, что делать Ведьмака 1 с нуля. Так что, да, мы, наверное, были единственными людьми, которые могли бы это сделать, но мы не смогли бы тогда разработать Ведьмак 2 одновременно.

В:

— Началась работа над Ведьмаком 2. На тот момент, дистрибьюторская компания была все еще дойной коровой для CD Projekt, но еще была также компания по портированию и локализации, которая сама по себе обходилась в ноль, небольшая инвестиционная компания для своих денежных резервов, крошечная версия GOG, и, конечно же, CD Projekt Red, дорого им обходившаяся. Разумеется, хорошего времени для финансового кризиса не бывает, но для CDP не могло быть времени хуже.

Марчин Ивиньски:

— Нас было 300-350 человек, и, думаю, в конце, нас осталось меньше 200. У нас была «Rise of the White Wolf», мы на крючке за пару миллионов долларов в Atari, дистрибуция загибается. Мы разговаривали с вице-президентами... Я имею в виду банки, да, и сразу получали отказ. Но они всегда смотрели. Я до сих пор помню один разговор: они предложили нам пару миллионов долларов

инвестиций как денежное вливание в компанию. Они сказали: «Эй, ребята, вы, наверное, не выживите, но да, если это ваш шанс, мы можем его дать. Мы оставим вам 5% акций компании». А потом с Михалом (вероятно, Михал Кичиньский – сооснователь CDP) и с ребятами, решили, что даже если мы должны заявить о банкротстве, мы заявим об этом, но мы никогда не примем такую сделку. Знаете, прямо сейчас я говорю это с легкостью, расслабленно, улыбаюсь, но это было самое тяжелое время в моей жизни. Я вполне уравновешенный человек и хорошо умею справляться со стрессом, но тогда я не мог, я не спал сутками. Мы говорили до этого, что мозг делает фокусы и может возвеличивать некоторые моменты. Так вот — этот момент в моей жизни нельзя возвеличить. Это был худший стресс, который я когда-либо испытывал, который связан с работой.

В:

— Чтобы выжить, CDP пришлось сократиться, и, главное — сосредоточиться. Они отдали чешские и венгерские дистрибьюторские компании, оставили себе дистрибуцию в Польше и небольшую версию GOG. Затем начали длительный ряд переговоров об инвестициях. В итоге нашли партнера, и продали свою долю компании, обеспечив при этом, чтобы контрольный пакет акций оставался у них. Что еще более важно — они получили доступ к фондовому рынку, который, по сути, заставил их финансовые проблемы исчезнуть в одночасье. Они получили доступ к кредитам, смогли оседлать волну кризиса и продолжить работать над Ведьмаком 2.

Марчин Ивиньски:

— Идя на эту сделку, мы считали что, если ты не можешь контролировать более 60%, то не можешь контролировать компанию. Нет, вообще-то можно контролировать ее и с 20% — все зависит от структуры. Я просто не хочу сказать, что это идеальный сценарий, потому что я предпочел бы 100%. Но это полностью изменило нашу точку зрения, и вдруг мы вошли в эту зону более серьезных финансов. Конечно, мы публичная компания, и много чего может случиться. Но у нас есть полный контроль над тем, что мы делаем, и мы вполне уверены.

В:

— Если Ведьмак 1 больше напоминает рассказы Сапковского, которые касались жизни простых людей, то Ведьмак 2 — больше похож на романы. Эта сага включает в себя местную политику и конфликты. Можно даже сказать, что Ведьмак 2 — это две игры в одной, так как центральная сюжетная линия делится на две разные игры после вступительной главы. Масштаб Ведьмака 2

был совершенно другой, но новые трудности перекликались со старыми. Прежде чем сделать что-либо еще, сначала команде нужен был движок.

Адам Бадовски, глава CD Projekt Red:

— Первая часть работала на движке Аврора, и было здорово, что BioWare помогла нам с первой игрой. Но мы значительно изменили Аврору. Иногда говорят, что 80% кода было полностью переписано. В конце концов, мы решили разработать свой собственный движок. С четкой целью, что после выхода ПК версии, мы сделаем версию для консолей. И это было из-за "Rise of the White Wolf". Мы потерпели неудачу с "RotWW", но мы победили с Ведьмаком 2.

В:

— Ведьмак 1, похоже, твоя любимая игра за все время. Но разве тестирование игры не лучший способ, чтобы сделать ее не самой любимой? Ты сам для себя разрушил Ведьмак 2.

Бартош фон Охман, бета-тестер, Ведьмак 2:

— В точку. По-моему Ведьмак 2 не так плох, как я думаю. (смеются)

В:

— Что тебе понравилось и что тебе не понравилось?

Бартош фон Охман:

— Музыка. Она там красивая. И некоторые второстепенные квесты: я хорошо помню квест про призрачный госпиталь, рядом с Флотзамом. Он был очень хорош, вся эта атмосфера ужаса...

Матеуш Томашкевич:

— Например, я работал над квестами с суккубом, которые пошли в «демку». Вы знаете, мы всегда хотели сделать эти квесты, эти побочные квесты, чтобы вы чувствовали себя охотником на монстров, настоящим Ведьмаком. Кроме того, мы были сосредоточены на основной сюжетной линии, и вообще, вы знаете, люди указывали на то, что мы могли бы добавить больше побочных квестов в игру, с чем мы все согласились. Это был тот самый случай, когда я сделал бы так и сам — это было похоже на классическую охоту на монстров. Есть монстр, и никто не знает, что происходит, люди умирают, нужно идти на расследование и использовать свои знания Ведьмака, чтобы понять, что их убило. И вдобавок там еще моральная дилемма, это общая тема для Ведьмака.

Марчин Блаха:

— Я думаю, что когда работаешь над чем-то, и если это что-то – Ведьмак, и если работаешь над ним три часа подряд, ты должен думать по-разному о каждом новом эпизоде. Потому что невозможно повторять все время то же самое, даже если это было успешно, потому что ты живой человек. Ты должен изменять что-то, ты должен придумывать что-то новое. Ты не хочешь просто повторять и делать все время одно и то же. Так что, я думаю, что это главная причина, почему эти игры отличаются. И когда мы начали Ведьмак 3, — это было после окончания Ведьмака 2, — мы устали, и мы подумали: «Что насчет Ведьмака 1? Может быть, нам стоит повторить некоторые из тех вещей, которые мы использовали в Ведьмаке 1?». А это было столько лет назад.... Это было, как будто его никогда не существовало. Мы всё забыли, нам пришлось снова переигрывать и смотреть ролики на YouTube, чтобы вспомнить все это, восстановить в памяти.

Марчин Ивиньски:

— Нам очень повезло: мы оказались в нужное время в нужном месте. Недавно я говорил со старшеклассниками. Я сократил историю CDP, после перерыва, на девять уроков. И один из них был об удаче. Поэтому я начал гуглить: «Что такое удача?» Можно придумать сотню синонимов слова «удача»: это может быть «карма», это может быть «подарок богов», можно «оказаться в нужном месте в нужное время», и все такое. Их было много. Но один из них был: «это когда подготовка встречает возможность». Так что это, я думаю, именно наш случай. Мы были готовы пройти через все препятствия и все трудности. Если бы мы не наша глубокая и личная увлеченность тем, что мы делаем, мы бы тогда, не знаю... сменили работу, все продали, что угодно. Поступили бы расчетливо. Но для нас это никогда не было просто расчетом.