
WIEDŹMIN®
DZIKI GON
III
ART BOOK



ARTBOOK

Chcieliśmy Wam dać coś specjalnego, coś,
co przetrwa próbę czasu.

CD PROJEKT RED

2015

PROLOG
Wprowadzenie
5

ROZDZIAŁ I
Ziemia Niczyja
15

ROZDZIAŁ II
Wolne Miasto Novigrad
33

ROZDZIAŁ III
Skellige
55

ROZDZIAŁ IV
Geralt i wiedźmini
93

ROZDZIAŁ V
Postaci kluczowe
111

ROZDZIAŁ VI
Mieszkańcy świata Wiedźmina
137

ROZDZIAŁ VII
Dziki Gon
149

ROZDZIAŁ VIII
Potwory
163

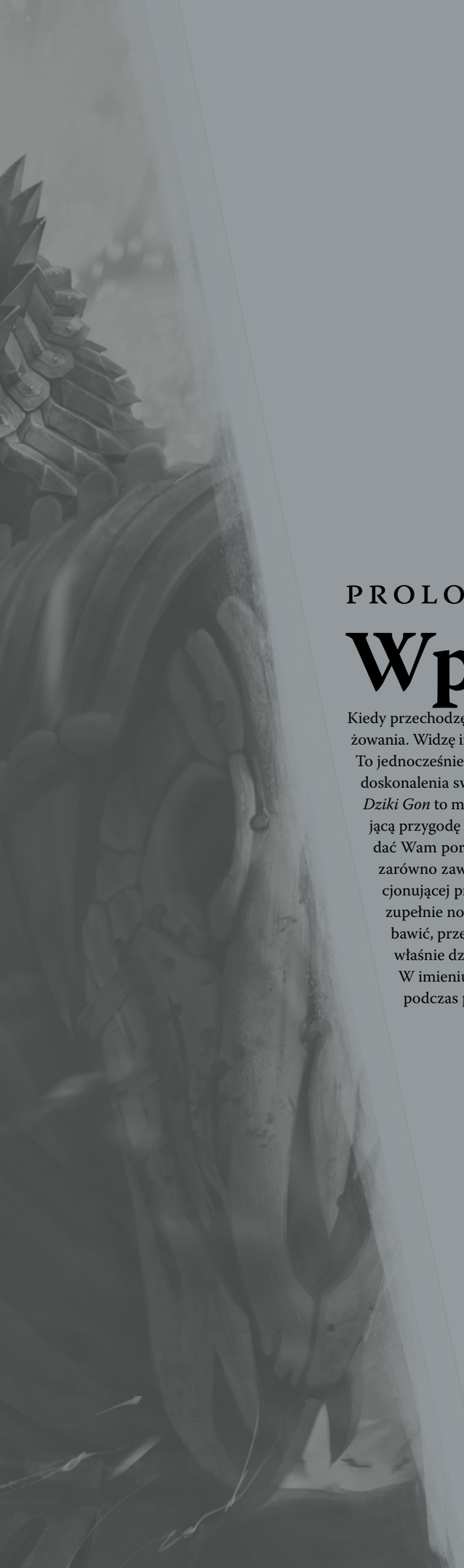
ROZDZIAŁ IX
Retrospekcje
183

EPILOG
Jesteśmy buntownikami...
191

◆◆◆

NINIEJSZY ARTBOOK ZAWIERA OPISY ELEMENTÓW FABUŁY. PRZED PRZECZYTANIEM ZALECAMY UKOŃCZENIE GRY.





PROLOG

Wprowadzenie

Kiedy przechodzę korytarzami naszego studia, wszędzie dookoła widzę ludzi pełnych pasji i zaangażowania. Widzę inżynierów, malarzy, pisarzy, naukowców, filozofów i specjalistów od programowania. To jednocześnie eksperymentujący odkrywcy i doświadczeni fachowcy, którzy nieustannie dążą do doskonalenia swoich umiejętności oraz poszukują nowych, rewolucyjnych rozwiązań. *Wiedźmin 3: Dziki Gon* to marzenie, które udało się nam zrealizować. Marzyliśmy, aby przedstawić Wam fascynującą przygodę osadzoną w otwartym świecie, który aż prosi, by go odkrywać i poznawać. Chcieliśmy dać Wam poruszającą, niezapomnianą historię. Ta gra to część nas samych i naszych doświadczeń, zarówno zawodowych, jak i zwyczajnie ludzkich – to owoc niezliczonych godzin ciężkiej, satysfakcjonującej pracy. Mamy nadzieję, że ten trud sprawi, że zapamiętacie *Wiedźmina 3: Dziki Gon* jako zupełnie nową jakość RPG rozgrywających się w otwartym świecie oraz że będziecie się tak dobrze bawić, przeżywając przygody Geralta z Rivii, jak my, kiedy je tworzyliśmy. To gra dla Was i powstała właśnie dzięki Waszemu wsparciu.

W imieniu całego zespołu CD PROJEKT RED chciałbym serdecznie podziękować za wspieranie nas podczas prac nad *Wiedźminem 3: Dziki Gon* – z całego serca dziękuję!

KONRAD TOMASZKIEWICZ
Dyrektor Projektu



– Bo świat jest niewyobrażalnie wielki, Ciri.
– Wiem. Widziałam mapę...
– Nie mogłaś widzieć. Nikt jeszcze nie narysował takiej mapy i wątpię, by prędko to nastąpiło.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *KREW ELFÓW*

Niniejsza mapa nie jest kartograficznym odwzorowaniem, lecz raczej artystyczną interpretacją, przedstawiającą ziemie, na których toczy się akcja tej części gry. Umieszczone zostały na niej ważne dla fabuły miejsca i lokacje – spustoszone wojną Velen, Wolne Miasto Novigrad, Wyspy Skellige, a nawet odległe Kaer Morhen czy stolica Temerii, Wyzima.




KAER MORHEN
LOC MORHEN
ARD MORHEN
NOVIGRAD
GORNOPOLE
POSIADŁOŚĆ WEGELBURGÓW
CARSTEN
ODŁUPKI
OXENFURT
BRZEWO WISIELCÓW
SZAROGŁAZY
UGÓRY
SIMDA
DOLINA GEDDESA
WRZOSOWA
PODGAJE
ZAMEK MIRONCE
PIEKIELNIK
KRZYWULCHOWE MOCZARY
NILFGAARDZKI GARNIZON
ŁYSA GÓRA
HINDARSFJALL
KŁOMNICA
MSZAR
WYZIMA
NILFGAARDZKIE OBOZOWISKO
BIAŁY GRÓD



Akcja gry rozpoczyna się w pobliżu niewielkiej temerskiej wsi. Okolica na pierwszy rzut oka wydaje się niemal sielankowa: pogoda dopisuje, drzewa w sadach obsypane są białym kwieciem. Dopiero po chwili widać, że i tutaj dotarła wojna – budynki są uszkodzone, wzdłuż drogi leżą przewrócone wozy, na podwórzach rozrzucony jest dobytek. Efekt zderzenia ciepłej, wiosennej aury z krajobrazem zniszczeń i konfliktu uwiarygadnia klimat świata gry. Tu, tak jak w prawdziwym życiu, trwająca wojna dotyka ludzi niezależnie od pogody czy pory roku.







Widniejące na ilustracji ruiny starego zamku są jedną z lokacji w prologu. To w nich właśnie mieści się tymczasowy nilfgaardzki obóz, mający zapewnić Cesarstwu kontrolę nad najbliższą okolicą.





W czasie trwania prologu Geralt trafia do Wyzimy, stolicy królestwa Temerii, obecnie znajdującej się pod okupacją wojsk Nilfgaardu. Dawny pałac króla Foltesta stanowi tymczasowy ośrodek administracyjny, z którego cesarz Emhyr var Emreis zarządza podbitymi ziemiami, szykując się jednocześnie do kolejnych etapów prowadzonej właśnie kampanii militarnej.





ROZDZIAŁ I

Ziemia Niczyja

Velen, północno-wschodnia część Temerii, jest obecnie ziemią niczyją, spustoszoną przez trwające tu działania wojenne. Choć nilfgaardzkie wojska nominalnie kontrolują ten teren, mają zbyt mało sił i środków, by ich władza rozciągała się dalej niż najbliższe okolice nielicznych wojskowych obozów i fortów. Część ocalałej lokalnej ludności uciekła do lasów, a ci, którzy pozostali, zmagać się muszą z ciągłym zagrożeniem ze strony bandytów, maruderów i potworów. Te ostatnie, rozzuchwalone wojennym zamętem i zawieruchą, coraz śmielej podchodzą pod ludzkie osady, szukając łatwego żeru. Wielu miejscowych szepcze również, że na tutejszych bagnach budzą się tajemnicze, złe moce, przeciw którym nie poradzi zwykła stal. Velen to obecnie kraina bezprawia, w której słabi padają ofiarą silnych i bezwzględnych.



[...] mijali osady i sadyby, po których zostały tylko czarne kwadraty wypalonej ziemi i ostry smród zmoczonej deszczem spalenizny. Płoszyli stada wron żerujące na trupach.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *CHRZEST OGNIA*







Tworząc Velen, staraliśmy się jak najlepiej oddać charakter spustoszonej wojną okolicy. Wyludnione wsie i osady straszą tu opuszczonymi lub zniszczonymi domostwami. Na polach leży martwe bydło, gniją zebrane snopy zboża. Ponurą atmosferę potęguje bura kolorystyka. Ciemne drzewa odcinają się na tle szarego, ponurego nieba. Na niektórych z nich kołyszą się wisielcy – straceni jeńcy lub ofiary grasujących maruderów. Gdy nad Velen zapada zmrok, atmosfera staje się jeszcze bardziej upiorna i nierzeczywista – oświetlona bladym księżycowym światłem kraina wygląda jak wyjęta z opowieści grozy.
Podobnie jak w pierwszej części gry wygląd zabudowań – zarówno wiejskich domostw, jak i budowli obronnych – wzorowany jest na stylistyce konstrukcji z okresu średniowiecza, poświadczonej dawnymi ilustracjami, rycinami i wykopaliskami archeologicznymi.



W czasie swej podróży przez Ziemię Niczyją, jak nazywane jest czasami Velen, Geralt dociera do niewielkiej wioski Wrzosowa, zaatakowanej wcześniej przez Dziki Gon. Śladami niedawnej obecności tego upiornego orszaku jest często szron, lód i wszechobecne zimno. Ilustracje na tej stronie to różne wersje rysunków koncepcyjnych, stworzonych podczas prac nad tą lokacją. Wrzosowa po przejściu Gonu wyglądać miała jak miejsce anomalii pogodowej lub niewielkiej magicznej katastrofy. Choć bowiem w Velen panuje jesień, to na śnieg w tych okolicach jest zdecydowanie za wcześnie. Skute lodem błotniste podwórze, oszronione ściany chat i sople zwieszające się z krawędzi dachów wyraźnie wskazują na sprawców tego wydarzenia.











Wrońce są jedną z ważniejszych lokacji na Ziemi Niczyjej. Kasztel ów, będący niegdyś domostwem temerskiego możnowładcy, Wszerada, po jego ucieczce przed zbliżającymi się wojskami Nilfgaardu stał się siedzibą nowego pana tych ziem. Obecnie drewnianą, nieco zapuszczoną warownię zajmuje kolaborujący z najeźdźcą samozwańczy baron, Filip Stenger.

Fortyfikacje Wrońców są w większości drewniane i najwyraźniej ucierpiały nieco, czy to w czasie działań wojennych, czy też, co równie prawdopodobne, na skutek niefrasobliwych działań swych nowych lokatorów. Budynki są w nie najlepszym stanie, o czym świadczą dziurawe i miejscami przegniłe strzechy. Wnętrza, szczególnie komnaty barona, prezentują się nieco bardziej przyzwoicie, choć i one pamiętają na pewno lepsze czasy.









Zależało nam, aby Wrońce dobrze wkomponowały się w ogólną atmosferę Velen. To ponure miejsce, zamieszkane obecnie przez równie ponurych i niebezpiecznych ludzi, jest właściwie niewiele lepsze od bandyckiej kryjówki. Panuje tu wszechobecny bałagan i niechlujstwo. Dziedziniec to prawdziwe pojezierze większych i mniejszych błotnistych kałuż, poprzecinanych prowizorycznymi kładkami z rzuconych byle jak desek. Mury i dachy są dziurawe, tu i ówdzie leżą w nieładzie narzędzia, kawałki drewna i sprzęty gospodarskie, co potęguje wrażenie nieporządku.







W zrujnowanej wsi zagubionej gdzieś pośród bagien Velen znajduje się mała chatka kryjąca pewną tajemnicę... To tam okoliczna ludność czci Panie Lasu – tajemnicze istoty roztaczające swą władzę nad tą częścią krainy. Tworząc to dziwne sanktuarium, staraliśmy się, by jego wygląd wzmagał atmosferę niepokoju i nieco nierzeczywistego charakteru tej lokacji. Wnętrze jednej z niepozornych, na wpół rozpadających się chat zostało przerobione na swojego rodzaju kaplicę. Oświetlona blaskiem dziesiątek świec, kaganków i ogarków, przyozdobiona ludzkimi i zwierzęcymi czaszkami stanowi dziwny i dość niepokojący widok. Centralną częścią pomieszczenia jest utkany z ludzkich włosów gobelin, przedstawiający trzy piękne niewiasty. To za jego pośrednictwem można skontaktować się z otaczanymi czcią i lękiem władczyniami bagien.





Kult bogini Melitele był jednym z najstarszych, a swego czasu jednym z najbardziej rozpowszechnionych, a początki swe wywodził z niepamiętnych, przedludzkich jeszcze czasów.

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
OSTATNIE ŻYCZENIE



Często spotykanym elementem krajobrazu temerskiej wsi są przydrożne kapliczki Melitele, bogini plonów, płodności i domowego ogniska. Wyciosane z drewna proste posągi przedstawiają boginię w jej trzech postaciach: Matki, Dziewicy i Staruchy. Wokół nich lokalna ludność składa drobne, dziękczynne ofiary z jadła i napoju, zapala niewielkie świece i kaganki. W Velen jednak rosnącą popularnością cieszy się kult Pań Lasu, czego dowodem są niewielkie kapliczki, jakie napotkać można, podróżując leśnymi traktami. Stojące w nich wyciosane z drewna rzeźby przedstawiają groźnie wyglądającą starą kobietę o obwisłych piersiach i otwartych ustach pełnych krzywych zębów. Popiersie posągu zbryzgane jest często krwią, zakrzepłą lub całkiem świeżą. Zarówno kult Melitele, jak i Pań Lasu wywodzi się z bardzo dawnych czasów, dlatego pracując nad wyglądem poświęconych im kapliczek, staraliśmy się, by wyglądały nieco archaicznie. Grubo ciosane, drewniane posągi nawiązują do przedstawień starosłowiańskich bóstw.







Velen skrywa o wiele więcej tajemnic, niż się to na pierwszy rzut oka wydaje. Tutaj, w grotach ukrytych głęboko pod ziemią, znajdują się pozostałości elfiej nekropolii, swym istnieniem sięgającej jeszcze czasów sprzed pierwszych wojen z ludźmi. Pogrążone w ciemnościach i ciszy sale oparły się w dużej mierze niszczącemu działaniu czasu, a ozdoby, ornamenty i posągi wykute dłutami zapomnianych dziś elfich artystów, nadal stanowią świadectwo kunsztu swych twórców.



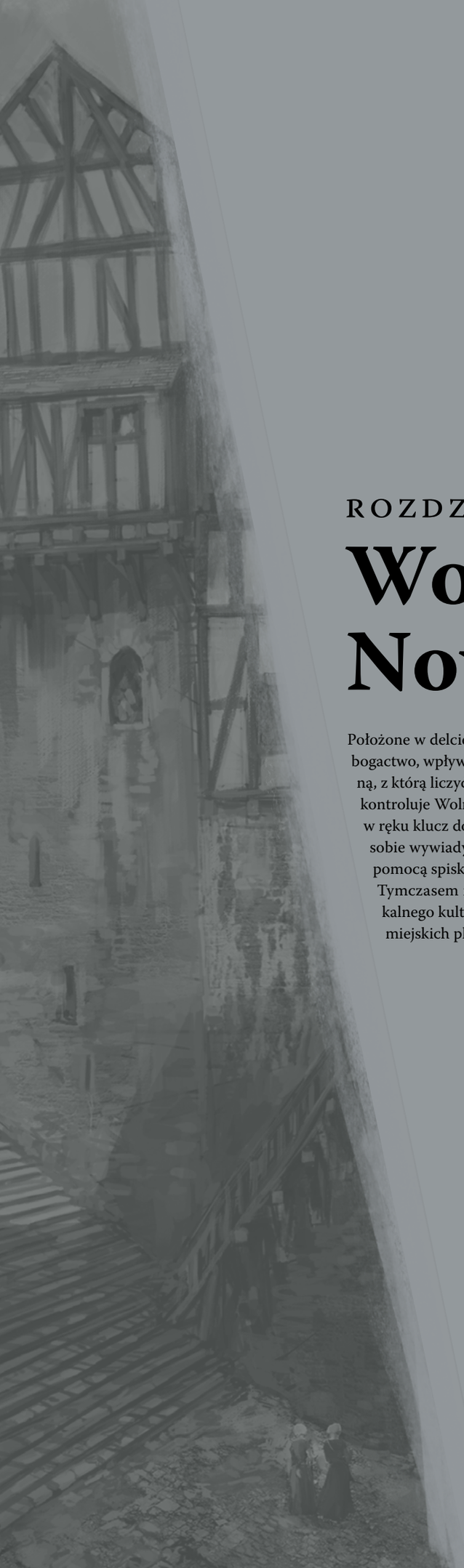






Opuszczona wieża na wyspie Kłomnica wpisuje się swym wyglądem w krajobraz i ogólny klimat Velen. W spustoszonym wojną obrazie Ziemi Niczyjej za dnia jej ruiny nie wyróżniają się niczym szczególnym, a jednak miejsce to cieszy się nie najlepszą sławą. Ponoć to tu miał swe laboratorium tajemniczy czarodziej, u którego schronienie znalazł możnowładca Wszerad, uciekający z Wrońców na wieść o nadchodzących Nilfgaardczykach. Okoliczni mieszkańcy do dziś nie chcą mówić o straszliwych wydarzeniach, jakich świadkami stały się później mury owej budowli. Opowieść o Wszeradzie i wieży na jeziorze oparta jest luźno na pochodzącej z czasów wczesnego średniowiecza polskiej legendzie o władcy Popielu.





ROZDZIAŁ II

Wolne Miasto Novigrad

Położone w delcie Pontaru Wolne Miasto Novigrad jest największą metropolią Północy. Ogromne bogactwo, wpływy i znaczenie strategiczne czynią z niego prawdziwą potęgę ekonomiczną i polityczną, z którą liczyć się muszą nie tylko państwa tego regionu, ale także Cesarstwo Nilfgaardu. Ten, kto kontroluje Wolne Miasto wraz z jego skarbcem, manufakturami, faktoriami i potężną flotą, trzyma w ręku klucz do Królestw Północy. Brutalną walkę o władzę i wpływy prowadzą tu zarówno wrogie sobie wywiady, jak i religijni fanatycy oraz potężne organizacje przestępcze, a toczona jest ona za pomocą spisków, intryg, trucizny, szantażu i sowitych łapówek.

Tymczasem miasto przeżywa teraz również wewnętrzne zawirowania – fanatyczni wyznawcy lokalnego kultu Wiecznego Ognia zainicjowali polowania na czarownice, w wyniku czego płonące na miejskich placach stosy są nader powszechnym widokiem.

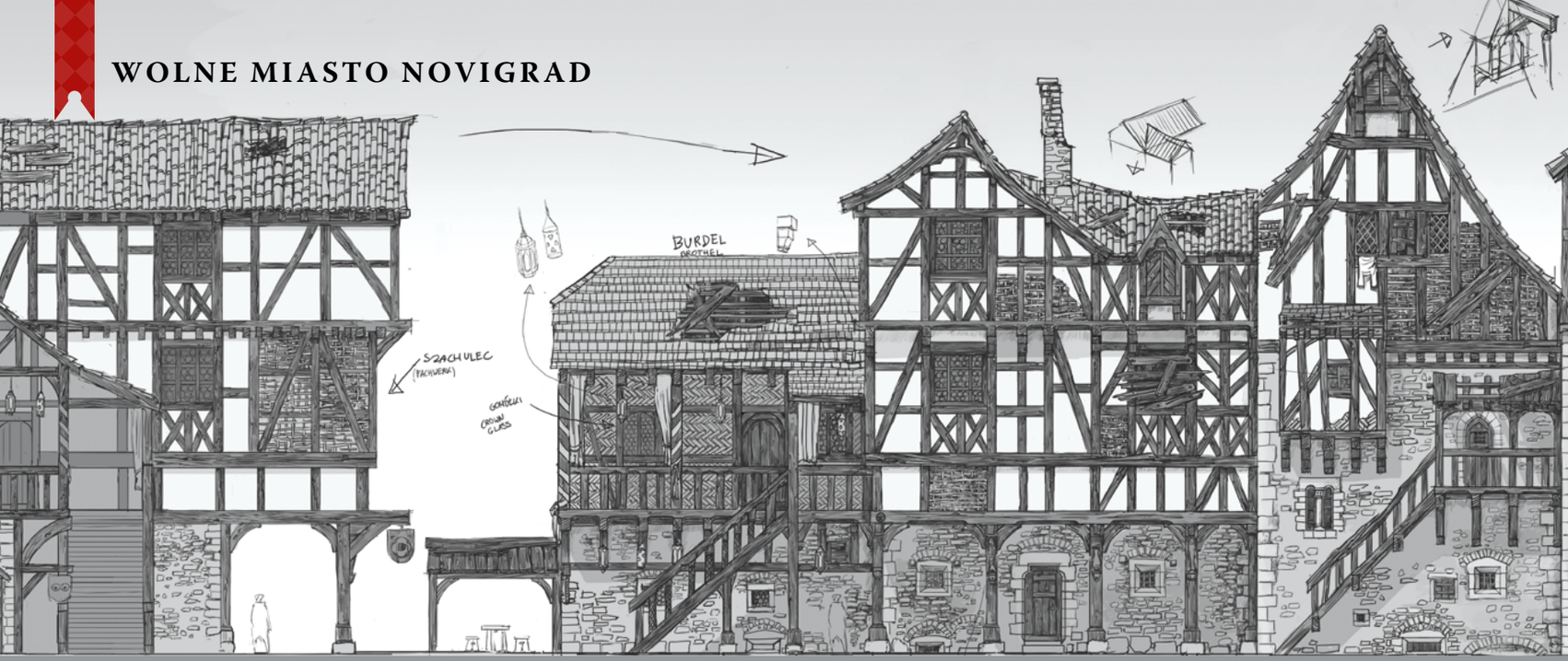






– Novigrad, powiadam ci, to stolica świata. Prawie trzydzieści tysięcy mieszkańców, Geralt, nie licząc przyjezdnych, wyobrażasz sobie?

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *WIECZNY OGIEŃ*


BURDEL
BROTHEL
SZACHULEC
(TACHUERA)







Pracując nad wyglądem Novigradu, staraliśmy się w jak największym stopniu oddać klimat kolorowego, gwarnego, portowo-kupieckiego miasta. Charakter tej lokacji i jej okolic diametralnie różni się od ponurej atmosfery Velen i jego drewnianych zabudowań.

Architektura Wolnego Miasta wzorowana jest na handlowych ośrodkach Europy Północnej. Budynki są w przeważającej części murowane, ulice brukowane, a dachy budynków kryte dachówką, zaś strzechę widuje się tylko w dzielnicy biedoty. Ponieważ w miastach podatek od nieruchomości zależny był od szerokości frontu budynku, większość kamienic jest wąska i nadrabia powierzchnię mieszkalną wysuniętym nad ulicę pierwszym piętrem. Jedynie najbogatsi – arystokracja, wpływowe rodziny mieszczańskie i kupcy – pozwolić sobie mogli na okazałe rezydencje.

Kolorystyka Novigradu także różni się od tej znanej z Ziemi Niczyjej. Ubrania mieszkańców są barwne, niekiedy wręcz pstrokate, a świątynie i budynki administracyjne ozdobiono kolorowymi proporcami i draperiami, przedstawiającymi symbole religijne lub godło miasta. Novigrad nie bez powodu uważany był przez mieszkańców Północy za stolicę znanego świata.







Swą ważną pozycję polityczną Novigrad zawdzięcza przede wszystkim położeniu u ujścia Pontaru. Rzeka ta stanowi naturalny szlak handlowy, a trafiające nim do miasta dobra przeładowywane są następnie na statki, które przewożą je do tak odległych portów jak Kovir, Pont Vanis czy Baccala.

Powstały dziesiątki szkiców i rysunków, mających stać się punktem wyjścia dla stworzenia portowej części miasta. Chcieliśmy, by wyglądała ona jak najbardziej realistycznie, tak by poruszając się po tej dzielnicy, faktycznie czuło się atmosferę nadmorskiej, średniowiecznej metropolii. Na podstawie wykonanych prac powstały kamienne nabrzeża, portowe baseny, magazyny i dźwigi, umożliwiające wyładunek i załadunek różnorakich towarów bezpośrednio z pokładów statków.



[…] nad masztami wesoło pokrzykiwały mewy, a śmierdziało zwyczajnie i swojsko: mokrym drewnem, smołą, morską wodą, a także rybą we wszystkich trzech podstawowych wariantach: świeżą, nieświeżą i smażoną.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *PANI JEZIORA*



[...] tu w dziewiętnastu świątyniach płonie Wieczny Ogień, którego święta moc chroni miasto.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *WIECZNY OGIEŃ*





Projektując Novigrad, nie mogliśmy, rzecz jasna, pominąć świątyni Wiecznego Ognia – sanktuarium najbardziej wpływowej religii w mieście. Literacki pierwowzór nie dostarczał żadnego opisu owej budowli, dlatego trzeba było ją stworzyć od podstaw.

Rysunek obok przedstawia jeden z najwcześniejszych projektów, sporządzonych jeszcze we wczesnej fazie planowania gry. Gmach jest okazały i szeroki, w wielkich, żelaznych misach przed wejściem dzień i noc pali się święty ogień. Ściany ozdobiono wizerunkiem płomieni, widocznym również na szkicu powyżej.





Publiczne łaźnie miejskie służą nie tylko higienie, lecz pełnią również pewnego rodzaju funkcję socjalną. To miejsce, gdzie obywatele miasta przychodzą się odprężyć, kupcy omawiają przyszłe inwestycje, a szefowie półświatka planują swe ciemne interesy.

Kamienne wnętrza, kolumny, łukowate sklepienia, zbiorniki z ciepłą i zimną wodą – wszystkie te elementy były w pewnym stopniu inspirowane klasycznymi termami rzymskimi. Staraliśmy się jednak nadać im unikalny, a przy tym pasujący do realiów świata wygląd.







Łuk nad wejściem do łaźni ozdobiony jest kunsztownie wykonanym, barwnym freskiem.







Umiejscowienie części akcji gry w dużym mieście było znakomitą okazją, by w pewien sposób powrócić do korzeni gatunku miejskiego fantasy i wykorzystać jeden z jego klasycznych elementów, jakim są podziemne kanały. Novigrad bowiem, jako jedno z największych miast Kontynentu, dysponuje rozbudowanym, ściekowo-burzowym systemem kanalizacyjnym, odprowadzającym nieczystości i wodę z kamienic, ulic i rynsztoków. Cały ten murowany, podziemny kompleks tuneli i burzowców zbudowany został na ruinach dawnego elfiego miasta. Wędrując kanałami Novigradu, można jeszcze gdzieniegdzie natrafić na fragmenty starych korytarzy i komnat zbudowanych przez Aen Seidhe.

Ta część Wolnego Miasta ma także własnych mieszkańców. Kilka gatunków potworów przystosowało się do życia w takich warunkach, czyniąc z miejskich kanałów naprawdę niebezpieczne miejsce.





Na potrzeby sceny balu organizowanego przez jedną z możnych rodzin Novigradu trzeba było stworzyć kilkadziesiąt różnych wzorów masek, noszonych przez uczestników przyjęcia. Tu mogliśmy puścić wodze wyobraźni – i tak powstały projekty przedstawione na ilustracji powyżej. Część z nich inspirowana była klasycznymi renesansowymi weneckimi maskami, jednak wiele nawiązywało do wizerunków zwierząt, postaci lub potworów istniejących w świecie *Wiedźmina*. Oprócz Białego Wilka uważny obserwator zauważy nekkera, czarta czy Kejrana – rzeczne monstrum, które pojawiło się w *Wiedźminie 2*.

Na stolikach zaś piętrzyło się wymyślne jadło na jeszcze wymyślniejszej zastawie, wśród wymyślnych kwiatowych kompozycji i wymyślnych rzeźb z lodu. Przyjrzawszy się dokładniej, Geralt skonstatował, że wymyślności jest znacznie, znacznie więcej niż jadła.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *CZAS POGARDY*







Novigrad słynie również ze swych rozrywek. Szczególną renomą cieszy się lokal Passiflora – wyjątkowo drogi i ekskluzywny dom rozpusty. Ilustracje przedstawiają wstępne koncepcje wyglądu tego zamtuza oraz wystroju jego wnętrza. Budynek Passiflory odróżnia się wyraźnie od otaczających go kamienic. Stoi samotnie pośrodku niewielkiego placyku, którego część zajmują klomby i niewielkie oczko wodne. W tak dużym mieście jak Novigrad oznacza to, że sama nieruchomość warta jest prawdopodobnie małą fortunę. Zgodnie z wymogami prawa oświetlone na czerwono okna jasno informują każdego przechodnia o funkcji lokalu.
Elegancko urządzone wnętrze ma nieco egzotyczny charakter. Passiflora wyraźnie nie jest domem uciech dla pośledniej klienteli. Spędzenie tu popołudnia w miłym damskim towarzystwie będzie kosztować okrągłą sumkę.



Rozwieszane na murach i słupach ogłoszeniowych plakaty są powszechnym widokiem w Novigradzie. Większość z nich reklamuje różne punkty usługowe i dostępne atrakcje – od teatrów, publicznych łaźni czy pralni po domy rozpusty. Trzy zaprezentowane tu plakaty stanowią reklamę lokali oferujących uciechy ciała.









ROZDZIAŁ III

Skellige

Skalisty i niegościnny archipelag Skellige składa się z sześciu większych i kilkudziesięciu mniejszych wysp i wysepek, wiecznie chłostanych zimnym wichrem i zmagających się z furią otaczającego je Wielkiego Morza. To kraina wysokich, skalistych klifów, zimnych, wartkich strumieni i mrocznych sosnowych lasów, pełna niebezpieczeństw czyhających na nieostrożnego podróżnika.

„Surowa ziemia rodzi surowych ludzi" – to powiedzenie dobrze opisuje mieszkańców Skellige, od niepamiętnych bowiem czasów wyspy te są domem dla dumnego ludu odważnych i bitnych żeglarzy, trudniących się zarówno handlem, jak i morskim rozbojem. Podzieleni na niezależne, często skłócone ze sobą klany Skelligijczycy uznają nad sobą jedynie władzę własnych jarlów oraz króla, obieranego w czasie walnych zgromadzeń rodów. Nie licząc takich wydarzeń, życie na wyspach biegnie własnym, spokojnym tempem, regulowanym rytmem pór roku i morskich wypraw.





Pchany zachodnim wiatrem przybój z łomotem rozbijał się o brzeg, z rozpadlin między skałami co i rusz strzelały białe pióropusze piany.

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
WIEŻA JASKÓŁKI



Skellige to dzika, dziewicza kraina, w dużej mierze niezmieniona obecnością człowieka. W założeniu, zgodnie z literackim pierwowzorem, krajobraz Wysp Skellige nawiązywać miał do terenów północnej Europy – wybrzeży Skandynawii, Szkocji, Islandii, Orkadów czy Wysp Szetlandzkich. Przygotowując szkice i rysunki koncepcyjne, które później stały się podstawą do stworzenia lokacji, inspirowaliśmy się właśnie geografią, florą i fauną oraz wczesnośredniowieczną architekturą tych regionów.

Wyspy Skellige wyróżniają się także samą kolorystyką. Miejsce ciepłych brązów i burej zieleni terenów Ziemi Niczyjej czy ceglastej czerwieni i słonecznej żółci Wolnego Miasta i jego okolic zajęły chłodne błękity i szarości skał, akcentowane gdzieniegdzie ciemną zielenią lasów lub bielą śniegu i morskiej piany. Barwy te doskonale korespondują z niegościnnym, wyspiarskim klimatem.





Jedną z bardziej imponujących lokacji na Skellige, jaką przyjdzie odwiedzić Geraltowi podczas pobytu na wyspach, jest starożytne zamczysko Kaer Trolde. Ta niezdobyta twierdza, wykuta niemal bezpośrednio w skalnym klifie wyspy Ard Skellig, jest siedzibą rodu an Craite. Z wysokości jej murów rozciąga się rozległy widok na leżące w dole drewniane miasto oraz port z kotwiczącymi w nim drakkarami, i dalej, na resztę wysp archipelagu.

Ilustracja po prawej przedstawia tunel, stanowiący jedyną drogę do zamku. Wykuty w zboczu góry korytarz wiedzie aż do kamiennego mostu, spinającego dwie strome skalne ściany. Na drugim końcu kamiennego łuku znajduje się brama, prowadząca do wnętrza fortecy.







Wnętrze Kaer Trolde to nieco ponure, lecz przestronne kamienne sale i komnaty, oświetlone blaskiem świec i pochodni. Ściany, zgodnie z miejscową tradycją, ozdobione są bronią, tarczami i tkaninami, na których przedstawiono fantastyczne zwierzęta, potwory i sceny z pieśni o słynnych bohaterach.









Wiszący w sali tronowej Kaer Trolde arras przedstawiający walkę z lodowym olbrzymem swą stylistyką nawiązuje bezpośrednio do autentycznego, pochodzącego z XI wieku zabytku, jakim jest tzw. *Tkanina z Bayeux*, przedstawiająca podbój Anglii przez Wilhelma Zdobywcę.

SKELLIGE

Architektura Skellige różni się diametralnie od drewnianych chat Velen i murowanych domów Novigradu. Powszechnie używanym materiałem budowlanym, którego wyspy dostarczają pod dostatkiem, jest kamień. To z niego wznosi się tu domostwa nawet najbiedniejszych mieszkańców. Fronty domów budowane są z drewna i często ozdabiane płaskorzeźbami, przedstawiającymi zwierzęta lub mityczne bestie.

Tworząc wyspiarskie osady, staraliśmy się, by wyglądały jak najbardziej realistycznie i funkcjonalnie. Ilustracja po prawej stronie przedstawia projekt fragmentu podgrodzia Kaer Trolde. Na co dzień panuje tam spokój i względny porządek. Chaty rozmieszczone są wzdłuż szerokiej, przejezdnej ulicy, wyłożonej częściowo kamiennym brukiem. Okazały budynek karczmy stanowi jeden z ważniejszych punktów tej części miasta. Ujęcie wody i zbiornik służący do pojenia koni zasilany jest wodą doprowadzaną przez jeden z górskich strumieni. Całości obrazu osady dopełniają stosy naszykowanego drewna, gospodarskie sprzęty i rusztowania z suszącymi się na nich rybami.





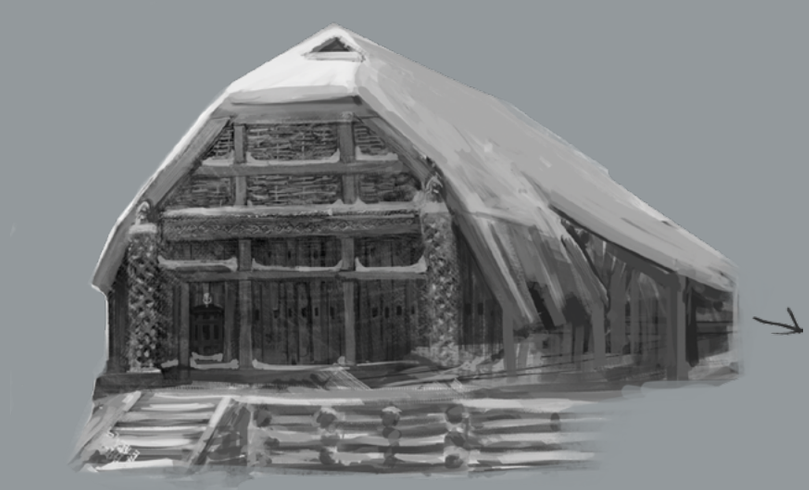








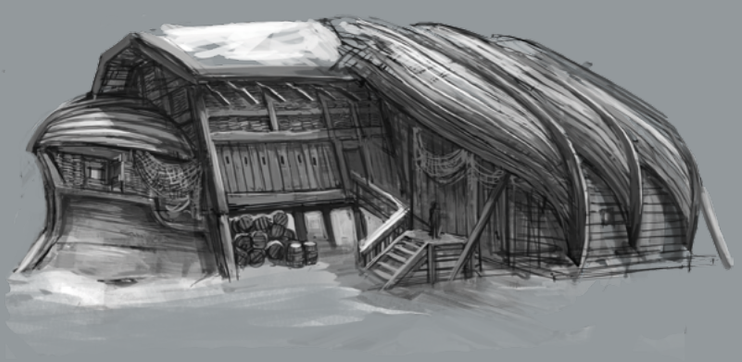


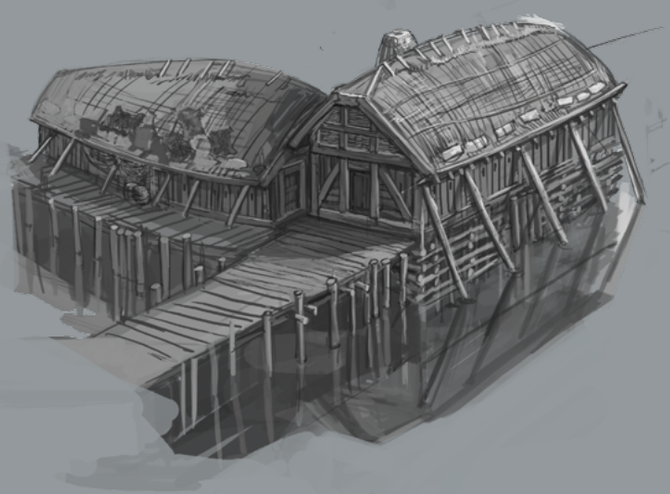


Domy Skelligijczyków przystosowane są do panującego na wyspach klimatu. Długie chaty, zamieszkiwane przez liczne, czasem kilkunastoosobowe rodziny, mierzą nawet po kilkadziesiąt metrów. Kryte są gontem lub darnią, dobrze izolującą wnętrze przed chłodem jesiennych i zimowych miesięcy. Stromizna dachów, wzmocnionych dodatkowo grubymi wspornikami, chroni przed odkładaniem się na nich śniegu; w przypadku ich mniejszego nachylenia obfite opady mogłyby doprowadzić do zawalenia budowli.

Nieodłączny element głównej sali stanowi palenisko, wokół którego skupia się duża część codziennego życia. Ściany domostw często ozdabiane są myśliwskimi trofeami, ręcznie tkanymi gobelinami i różnorakim orężem.

















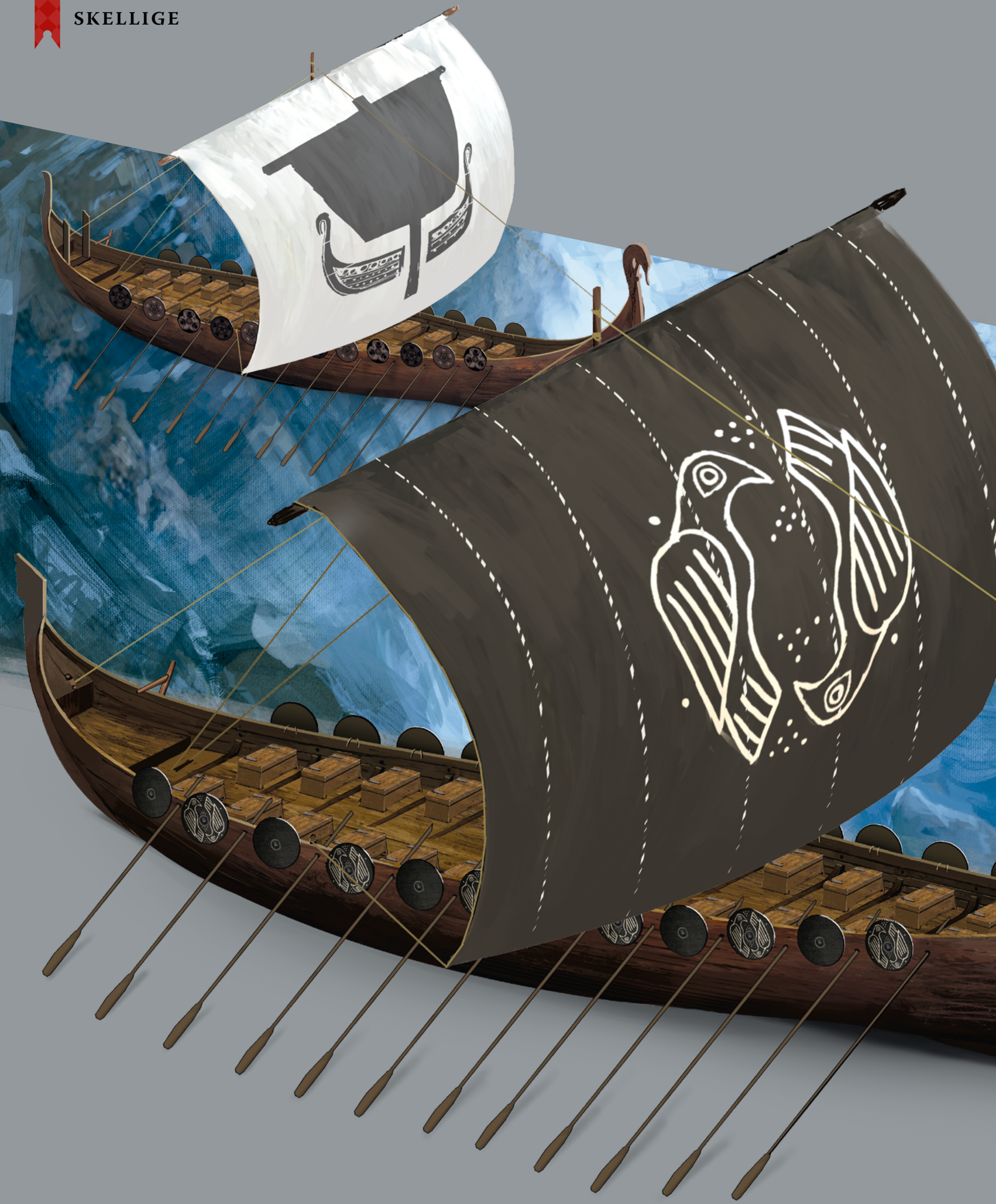


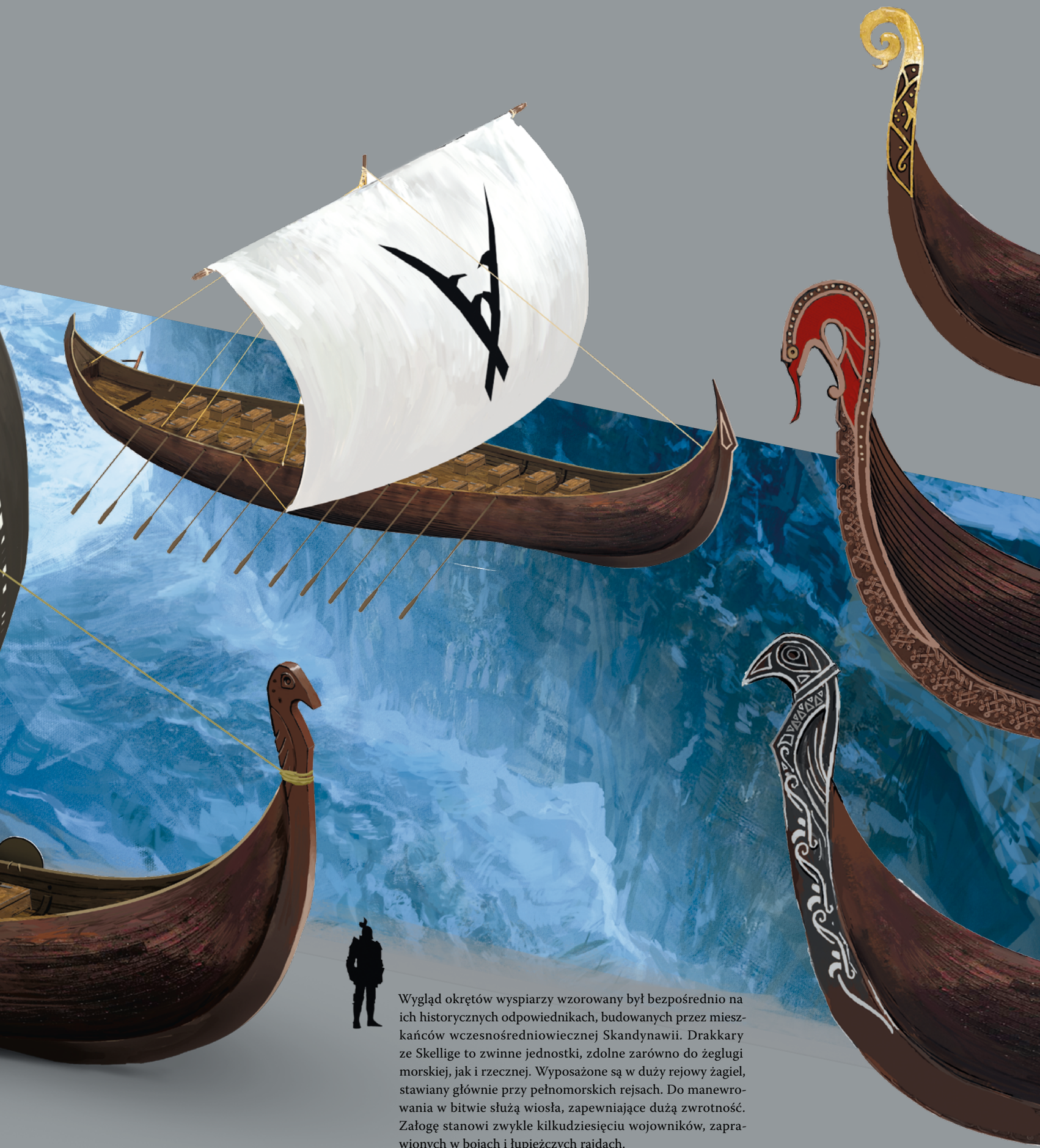






Na złożonym z dziesiątek większych i mniejszych wysp i szkierów archipelagu łodzie stanowią niezbędny środek transportu. Używa ich się w czasie połowów, większe jednostki służą do wypraw kupieckich i łupieżczych rajdów.
Każda licząca się na wyspach osada buduje łodzie we własnym zakresie – pod gołym niebem, w bezpośredniej bliskości morza. Niektóre wodują nawet kilkanaście drakkarów rocznie, od razu gdy tylko budowa została ukończona. Po uzupełnieniu o wiosła i elementy takielunku łodzie są właściwie gotowe do morskich podróży.





Wygląd okrętów wyspiarzy wzorowany był bezpośrednio na ich historycznych odpowiednikach, budowanych przez mieszkańców wczesnośredniowiecznej Skandynawii. Drakkary ze Skellige to zwinne jednostki, zdolne zarówno do żeglugi morskiej, jak i rzecznej. Wyposażone są w duży rejowy żagiel, stawiany głównie przy pełnomorskich rejsach. Do manewrowania w bitwie służą wiosła, zapewniające dużą zwrotność. Załogę stanowi zwykle kilkudziesięciu wojowników, zaprawionych w bojach i łupieżczych rajdach.



Niektóre z okrętów leżały kilami do góry, inne, przewrócone na bok, wyglądały jak wyrzucone przez szatańskie szkwały i sztormy. Jeszcze inne sprawiały wrażenie płynących, żeglujących wśród tego kamiennego oceanu. Stały równo i prosto, z dumnie wypiętymi galionami, z masztami wskazującymi zenit, powiewając resztkami żagli, wantów i sztagów.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *PANI JEZIORA*



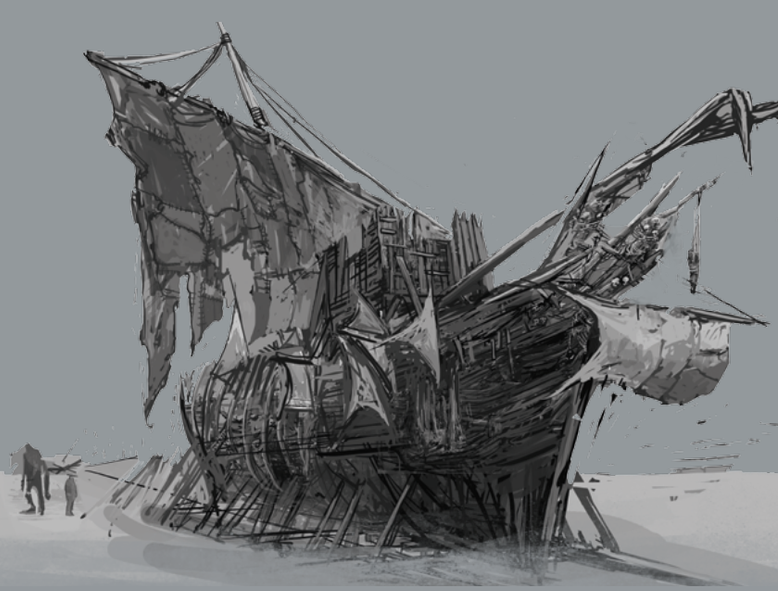


Rysunek obok przedstawia fragment wybrzeża Undvik – wyspy spustoszonej przez lodowego olbrzyma. Wszędzie, jak okiem sięgnąć, widnieją szczątki potrzaskanych drakkarów i małych łódek. Plaża jest pusta, z wyjątkiem ptaków nie ma tam żywej duszy. Atmosfera tego miejsca jest nieco nierzeczywista, wrażenie samotności i wszechogarniającego zimna potęguje paskudna pogoda i chłodna kolorystyka użyta w tej scenie.











Jednym z ciekawszych elementów krajobrazu Undvik jest okręt lodowego olbrzyma. Surrealistyczna, niedokończona konstrukcja wznosi się pośród potrzaskanych wraków mniejszych jednostek. Sklecona jest z przypadkowo dobranych elementów łodzi i mieszkalnych chat. Choć okręt nie wygląda na zdolny do żeglugi, to jednak sam jego widok wzmaga niepokojącą atmosferę spustoszonej wyspy. Szkice na dole strony przedstawiają jego wstępne projekty.











Leże lodowego olbrzyma utrzymane jest w równie groteskowym klimacie. To tutaj rozegra się finalna walka Geralta z gospodarzem tego miejsca.









Miejsce niedawnej magicznej katastrofy, która dotknęła część wyspy Ard Skellig, odróżnia się wyraźnie na tle zwykłego krajobrazu Skellige. Powykręcane, wypaczone drzewa tworzą tu dziwny labirynt splątanych korzeni, gałęzi i powykrzywianych pni. Okolica jest cicha, jakby wymarła – zwierzęta i ludzie omijają to miejsce szerokim łukiem.

Założeniem, które nam przyświecało, było przedstawienie elementów normalnego krajobrazu – drzew, krzewów, skał – zmienionych pod wpływem oddziaływania magii. Wstępne rysunki i szkice stały się podstawą do stworzenia finalnego wyglądu lokacji. W końcu, dzięki wspólnej pracy rysowników i grafików, miejsce magicznej katastrofy zyskało swój unikalny, nierzeczywisty i niepokojący wygląd.

Druidzi cieszą się na Wyspach Skellige niezwykłym szacunkiem i czcią. Z tej przyczyny ich święty gaj jest dla wyspiarzy miejscem szczególnym. To tutaj, w cieniu olbrzymiego, wiekowego drzewa odbywają się religijne uroczystości i wiece, gromadzące klany z każdego zakątka Skellige. Siedziby druidów znajdują się w kamiennych grotach i ziemnych jamach, wydrążonych pod korzeniami prastarego dębu, Geddyneitha. Proste kwatery pozbawione są większości wygód, co jednak nie jest problemem dla ich lokatorów, przyzwyczajonych do surowego trybu życia.

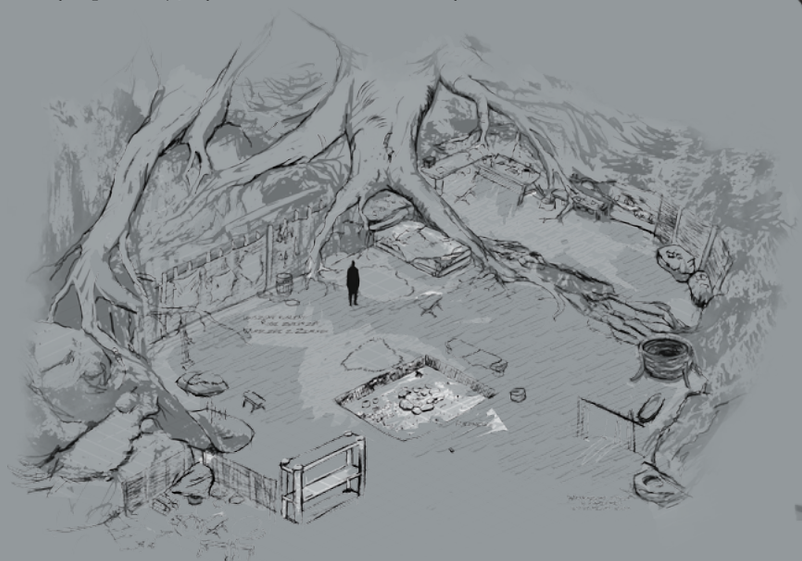








W izbach znajduje się zwykle niewielkie palenisko, posłanie i kilka prostych mebli. U powały wiszą pęki ziół, na ścianach schną wyprawione zwierzęce skóry. Jeden z kątów pomieszczenia zajmuje pracownia zielarska, zastawiona alchemicznymi utensyliami, książkami, donicami z rosnącymi w nich roślinami. Porozrzucane przedmioty – miski, kubki i drobne sprzęty – pozwalają wyobrazić sobie codzienne życie druidów.





SKELLIGE

W odludnej części Ard Skellig natrafić można na ruiny kamiennego kręgu i ołtarza, poświęconych prastaremu bóstwu, Svalblodowi. Jego budzący grozę kult został wyklęty lata temu ze względu na krwawe praktyki i okrutne rytuały, które odstręczały nawet nawykłych do przemocy mieszkańców Skellige. Dziś pamiętają o nim jedynie nieliczni.

Na pierwszy rzut oka panuje tu spokój, a sam krąg wydaje się opuszczony i kompletnie zapomniany. Pomiędzy kamieniami rośnie trawa i drobne kwiaty. Większość słupów ozdobionych wizerunkami otwartych do ryku niedźwiedzich paszcz leży potrzaskana i zniszczona. Dopiero po chwili uważne oko dostrzeże niepokojące szczegóły – ciemne ślady krwi znaczą bruk i bryłę ołtarza, świadcząc o tym, że ktoś nadal używa tego miejsca zgodnie z jego pierwotnym przeznaczeniem.









Pod powierzchnią wody widać było wyraźnie ogromne, kanciaste, regularne bloki białego marmuru, obrośnięte glonami, mięczakami i ukwiałami, falującymi w wodzie jak kwiaty na wietrze.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *TROCHĘ POŚWIĘCENIA*

Jednym z nowych elementów wprowadzonych w tej części gry jest możliwość pływania i eksploracji podwodnej części świata, a wody wokół wysp Skellige, kryjące wiele ciekawych i unikalnych miejsc, dają znakomitą okazję, by to wykorzystać. Wystarczy tylko zanurzyć się i zanurkować, by odkryć zupełnie nowy, barwny i niebezpieczny świat: zatopione osady, wraki okrętów, podwodne jaskinie i zagubione skarby... Ilustracje poniżej doskonale oddają klimat, jaki chcieliśmy uzyskać, projektując podwodne



lokacje. Zielonobłękitna toń płytkich wód rozjaśniana jest światłem docierającym tu z powierzchni. Wyraźnie widać większość szczegółów morskiego dna, nawet strumienie cieplejszej wody, pompowane przez podwodne gejzery i gorące źródła. W miarę jak schodzimy głębiej, światła jest coraz mniej. Tam, gdzie morskie dno gwałtownie się obniża, woda nabiera ciemnoniebieskiej barwy, by ostatecznie stać się mroczną, granatowoczarną głębią.













Niewielu zna historię czy choćby nazwę zrujnowanej wieży, wznoszącej się na skalistym brzegu Undvik. To Tor Gvalch'ca, co w Starszej Mowie oznacza Wieżę Sokoła. Jej lekka, ażurowa konstrukcja i strzeliste, smukłe łuki już na pierwszy rzut oka zdradzają, że budowla nie jest dziełem ludzkich rąk. Tor Gvalch'ca, podobnie jak opisane w sadze o wiedźminie jej siostrzane wieże, Tor Lara, Wieża Mewy i Tor Zireael, Wieża Jaskółki, wzniesiona została wieki temu przez lud elfów.







ROZDZIAŁ IV

Geralt i wiedźmini

Geralt z Rivii, zwany Białym Wilkiem, to niewątpliwie najsłynniejszy i jeden z najbardziej doświadczonych przedstawicieli wiedźmińskiego fachu. Od kilkudziesięciu lat niezmordowanie przemierza szlaki znanego świata, tępiąc bestie i potwory, zagrażające zamieszkującym go ludziom. To profesjonalista i zawodowiec, o którego usługi zabiegają zarówno prości wieśniacy, jak i koronowane głowy. Obecnie wiedźminów jest coraz mniej – do Szkoły Wilka, oprócz Geralta, należy już tylko trzech innych pogromców potworów. Ich zimową siedzibą jest zamczysko Kaer Morhen. To właśnie głównemu bohaterowi cyklu naszych gier oraz jego towarzyszom – przedstawicielom ginącej profesji – poświęcony jest niniejszy rozdział.



Geralt z Rivii

Geralt z Rivii to protagonista zarówno stworzonej przez nas gry, jak i cyklu książek, które zainspirowały jej powstanie. Wygląd bohatera, budowany przez poprzednie części naszej trylogii, stał się w pewien sposób ikoniczny – przede wszystkim dla fanów serii gier, ale także dla wszystkich miłośników wiedźmińskiego świata. Pracując nad tą postacią na potrzeby gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon,* staraliśmy się zachować wszystkie jej unikalne cechy. Jednocześnie wzbogaciliśmy wizerunek Geralta, również po to, by pokazać upływ czasu od początku jego przygód do chwili obecnej.



Prace nad wizerunkiem bohatera rozpoczęły się oczywiście od rysunków koncepcyjnych. Kolejne szkice wyłoniły w końcu tę wersję wyglądu Geralta, która przemawiała do nas najbardziej. Na podstawie widniejącego po lewej rysunku powstał finalny model fizjonomii głównego bohatera.

Dzięki unikalnemu metabolizmowi spowalniającemu proces starzenia się organizmu wiedźmini żyją dużo dłużej niż zwykli ludzie. To samo dotyczy Geralta, który w momencie rozpoczęcia tej części swoich przygód liczy sobie około stu lat, ciesząc się przy tym znakomitym zdrowiem i warunkami fizycznymi. Chcieliśmy jednak w pewien sposób zasugerować, że wiedźmin jest starszy, niż się to na pierwszy rzut oka wydaje. Dlatego właśnie zdecydowaliśmy się na dodanie mu krótko przystrzyżonej brody oraz kilku nowych blizn i zmarszczek, nadających bohaterowi wygląd naznaczonego upływem lat weterana polowań na potwory.





Oprócz kilkunastu zbroi pogrupowanych w trzech kategoriach wagowych, związanych z konkretnymi frakcjami, do dyspozycji gracza oddane zostały trzy unikalne komplety wiedźmińskiego rynsztunku. Każdy z takich kompletów oprócz swojej podstawowej wersji posiada trzy stopnie ulepszeń. Kolejne modyfikacje można uzyskać dzięki posiadaniu przez postać konkretnej wiedzy i zastosowaniu odpowiednich komponentów.

Naszym celem było stworzenie pancerzy nie tylko dostosowanych do preferowanego stylu gry danego gracza, ale także wyraźnie różniących się od siebie estetyką. Jednocześnie każdy z nich pasuje do charakteru wiedźmińskiego świata.







Detale w rodzaju rzeźbień głowic mieczy czy drobnych elementów pancerza sprawiają, że wiedźmiński ekwipunek jest unikalny i współtworzy charakterystyczny klimat gry.



Znakiem Szkoły Wilka jest srebrny amulet w kształcie wyszczerzonego wilczego pyska. Podobne amulety noszą również wiedźmini Vesemir, Eskel i Lambert, druhowie i oddani przyjaciele Geralta.

Na potrzeby kolejnych części gier opracowano także wygląd trzech innych amuletów. Dwa z nich – symbole Szkoły Gryfa i Kota – pojawiają się w jednym z tomów sagi o wiedźminie. Amulety te znajdowały się w posiadaniu łowcy nagród, Leo Bonharta. Po zabiciu go Ciri zatrzymała oba, od tamtej pory nosząc na szyi znak Szkoły Kota.

Wygląd amuletu Szkoły Żmii opracowany został przy okazji wprowadzenia postaci Letho i jego towarzyszy, Egana i Serrita. Po śmierci dwóch ostatnich Królobójca jest prawdopodobnie jedynym żyjącym przedstawicielem tej szkoły.

















Wprowadzenie do ekwipunku wiedźmina lekkiej ręcznej kuszy było krokiem nowatorskim i w pewnym stopniu kontrowersyjnym, ponieważ w literackim pierwowzorze oraz w poprzednich częściach gry Geralt nie posługiwał się żadnym rodzajem broni strzeleckiej. W *Wiedźminie 3* przyjdzie nam jednak stawić czoła wodnym potworom i latającym bestiom. Skoro w pewien sposób zmieniły się „warunki pracy" głównego bohatera, logicznym było dostosowanie do nich jego wyposażenia. Wynikiem tego stało się dodanie oręża, którym Geralt będzie w stanie posiłkować się w czasie starć z konkretnymi przeciwnikami.







Wiedźmini zjawili się jak zwykle niespodziewanie, jak zwykle bezszelestnie, jak zwykle nie wiadomo skąd.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *KREW ELFÓW*

Fabuła *Wiedźmina 3* zakładała pojawienie się postaci trzech wiedźminów, znanych z prologu pierwszej części cyklu. Od tamtego czasu jednak zmienił się silnik gry oraz szata graficzna, więc zarówno obaj przyjaciele Geralta, Eskel i Lambert, jak również ich dawny nauczyciel, Vesemir, musieli w zasadzie zostać wykreowani na nowo. By zachować ciągłość fabularną, jako podstawę wykorzystaliśmy dawne szkice i modele twarzy z pierwszej części gry. Opierając się na nich, stworzono nowe rysunki koncepcyjne, a następnie modele postaci. I tak wszyscy trzej towarzysze Geralta pojawili się w nowych wersjach, zachowując jednocześnie charakterystyczne cechy swojego wyglądu.



Vesemir

W *Wiedźminie 3: Dziki Gon* Vesemir odgrywa ważną rolę. Jest jedną z głównych postaci prologu, pojawia się również później, w jednym z kulminacyjnych momentów fabuły. Przedstawiając go, chcieliśmy podkreślić fakt, że jest on najstarszym przedstawicielem Szkoły Wilka, jedynym ocalałym z dawnego pogromu, w którym zginęła reszta starszyzny.

Nie wiadomo, ile lat ma Vesemir, możliwe jednak, że liczy ich sobie więcej niż sama twierdza Kaer Morhen, gdzie pełnił niegdyś funkcję instruktora szermierki. Siwowłosy mężczyzna ma pooraną zmarszczkami, prostą twarz starego człowieka, lecz jej zestawienie z wysłużonym ekwipunkiem nie pozostawia wątpliwości, że jest weteranem w wiedźmińskim fachu, a swymi umiejętnościami mógłby jeszcze zaskoczyć wielu młodszych od siebie.





Eskel

Eskel jest rówieśnikiem Geralta, choć dzięki temu, że przejścia przez proces mutacji nie przypłacił utratą pigmentu we włosach, wydaje się nieco młodszy. W książce opisany jako spokojny i małomówny, Eskel wyróżnia się przede wszystkim ze względu na swój wygląd zewnętrzny. Jego twarz szpecą bowiem paskudne blizny – ślady po ostrzu jego niezrównoważonej podopiecznej, Deidre Ademeyn.

Tak jak w przypadku Vesemira, wygląd postaci Eskela wzorowany był na modelu z pierwszej części gry. Nową wersję wzbogacono jednak o wiele dodatkowych elementów; przede wszystkim Eskel otrzymał własną wersję wiedźmińskiej kurtki. Dzięki temu model nabrał unikalnych cech, jednocześnie zachowując spójność z wersją, którą gracze zapamiętali z pierwszej odsłony *Wiedźmina*.

Lambert

Lambert jest najmłodszym z wiedźminów Szkoły Wilka. Znany ze swego nieprzyjemnego charakteru i ciętego języka, wyróżnia się tym na tle swych małomównych i powściągliwych współtowarzyszy.

Tak jak w przypadku reszty wiedźminów, zdecydowaliśmy się zachować charakterystyczne cechy wyglądu Lamberta, zaznaczone już w pierwszej części gry. Ostre rysy, orli nos, krótki zarost i wąskie usta dobrze pasują do jego trudnego usposobienia. Nowy strój Lamberta, w przeciwieństwie do ekwipunku pozostałych wiedźminów, jest nieco mniej zużyty, a jego elementy stanowią wyraźną, dopasowaną do siebie całość.



Formuła otwartego świata wymusiła wprowadzenie do gry mechanizmów szybszego przemieszczania się na większe odległości. Jednocześnie konieczność ta stała się doskonałą okazją do zastosowania kanonicznego elementu gatunku fantasy, jakim jest podróż konno i walka z końskiego grzbietu. Wymagało to opracowania modelu i zachowań wierzchowca, wyglądu uprzęży, siodła, sakw oraz wożonego na nim ekwipunku. Dzięki temu Geralt może wreszcie szybko i sprawnie przemierzać drogi i bezdroża niebezpiecznego świata w poszukiwaniu kolejnych zleceń.

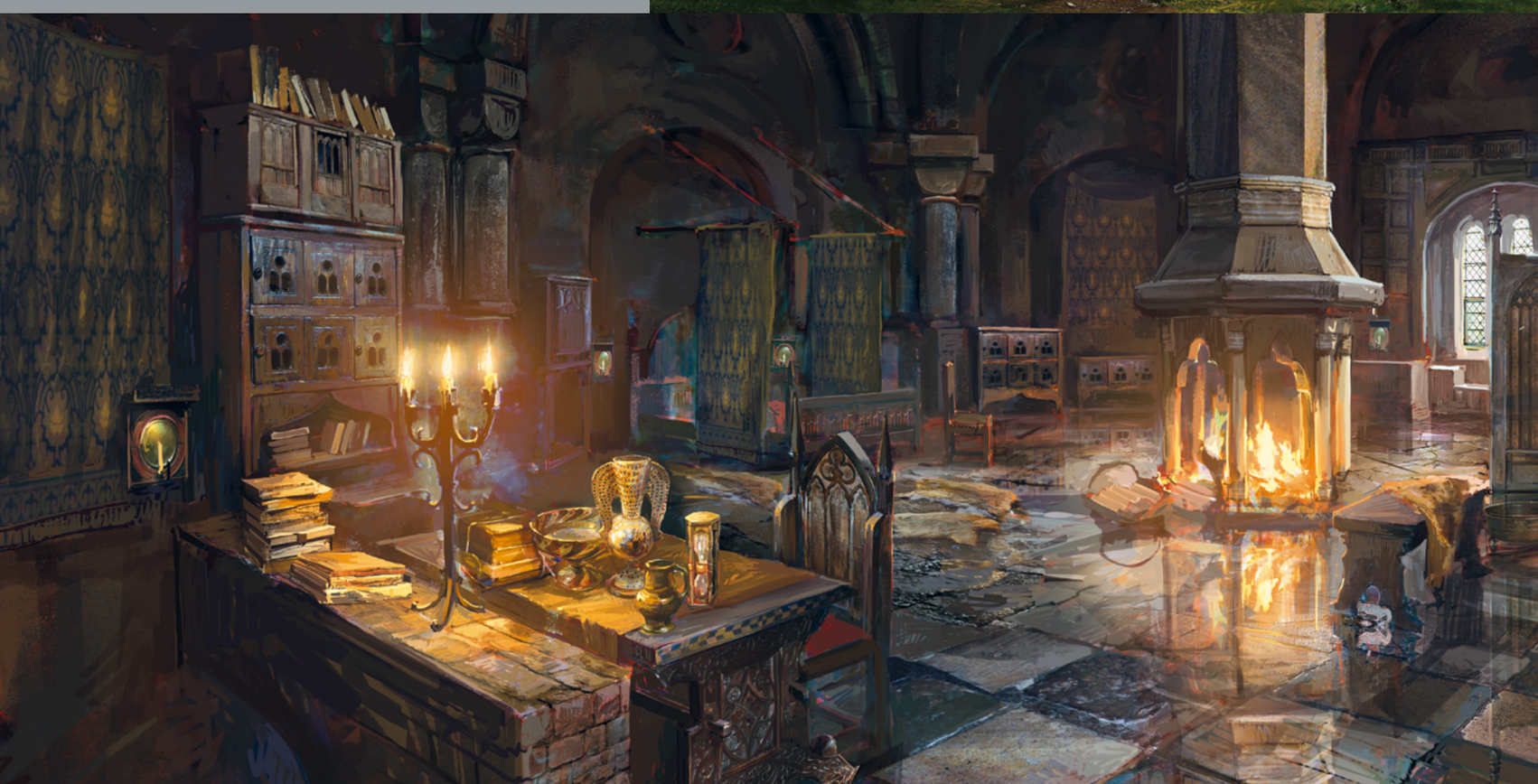


Poruszanie się pomiędzy Wyspami Skellige wymaga od wiedźmina użycia niewielkiej łodzi żaglowej. Oddanie w ręce gracza kontroli nad sterowaniem tym środkiem transportu stanowi doskonałą okazję do samodzielnej eksploracji archipelagu.

Przejechali kolejny jar, wdrapali się na obłe wzgórze. Stamtąd widać już było przytuloną do kamiennych obrywów ruinę Kaer Morhen – częściowo zburzony trapez muru obronnego, resztki barbakanu i bramy, pękaty, tępy słup donżonu.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *KREW ELFÓW*



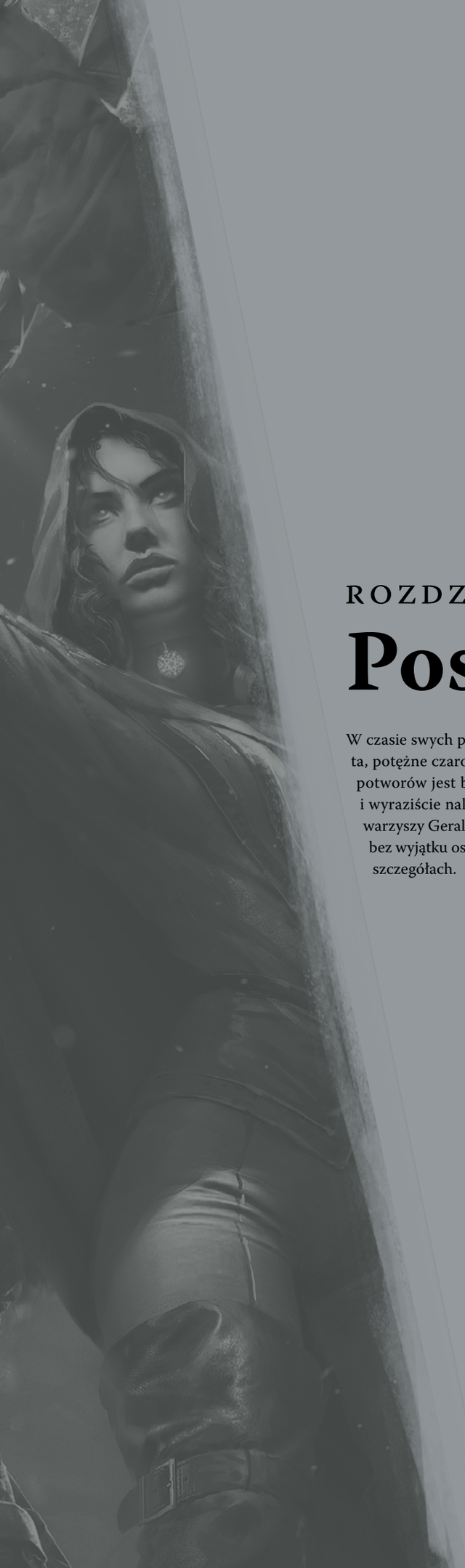






Samo rozplanowanie i koncepcja wyglądu twierdzy nie zmieniły się wiele od czasu pierwszej części gry. To nadal stara, nadszarpnięta zębem czasu warownia, wkomponowana pomiędzy ponure, strome górskie zbocza. Mury i wieże noszą wyraźne ślady zniszczeń. Część z nich to efekt bitwy, jaka rozegrała się tu półtora wieku wcześniej, reszty dokonały czas i pogoda. Chwasty, a nawet młode drzewka rosnące w obrębie fortecy wskazują na upływ lat i fakt, że obecni mieszkańcy nie przywiązują dużej wagi do jej utrzymania. Wnętrze twierdzy prezentuje się nieco lepiej – mieszkalne komnaty Kaer Morhen nadal stanowią swego rodzaju azyl i bezpieczne schronienie, w którym zimują ostatni wiedźmini Szkoły Wilka.





ROZDZIAŁ V

Postaci kluczowe

W czasie swych przygód i wędrówek Geralt spotyka dziesiątki różnych osób – możnych tego świata, potężne czarodziejki, wyrachowanych polityków, wielkich wodzów. I choć białowłosy zabójca potworów jest bezsprzecznie postacią wiodącą, *Wiedźmin* nie byłby tą samą grą bez barwnych i wyraziście nakreślonych pierwszo- i drugoplanowych bohaterów niezależnych. Część z nich towarzyszy Geraltowi od samego początku, inni pojawiają się dopiero w tej części gry, jednak wszyscy bez wyjątku osadzeni są silnie w historii oraz dopracowani fabularnie i graficznie w najdrobniejszych szczegółach.

[...] to ja, gospodarz, wezmę na siebie miły obowiązek powitania na zamku Stygga naszego gościa, panny Cirilli z Cintry, córki Pavetty, wnuczki Calanthe, potomkini słynnej Lary Dorren aep Shiadhal. Witamy. I prosimy bliżej.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *PANI JEZIORA*

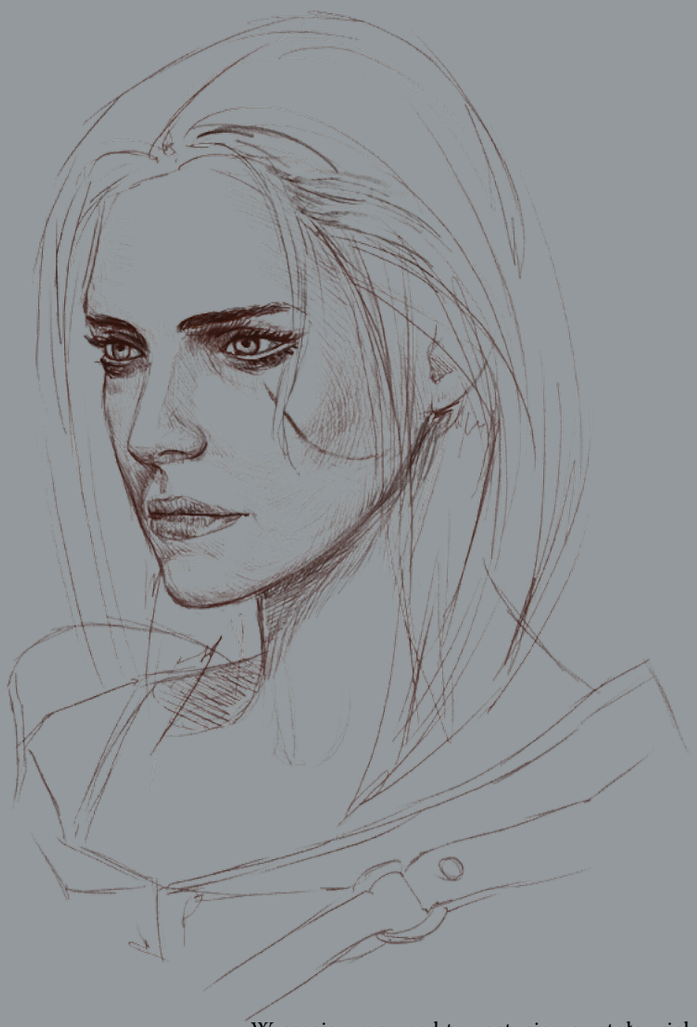


Ciri

Ciri, a właściwie Cirillia Fiona Elen Riannon, jest dziedziczką podbitego przez Nilfgaard królestwa Cintry i jednocześnie córką samego cesarza, Emhyra var Emreisa. Obiecana na mocy Prawa Niespodzianki Geraltowi z Rivii, od dnia swych narodzin jest połączona z nim więzami przeznaczenia. Losy zabójcy potworów i małej dziewczynki splotły się nierozerwalnie: Geralt kilkakrotnie ratował Ciri życie, by w końcu stać się jej wychowawcą, przybranym ojcem i obrońcą.

Wzmianki na temat Ciri przewijały się już w dwóch poprzednich częściach gry, jednak dopiero teraz Cirilla pojawia się we własnej osobie. Ta obdarzona szczególnymi umiejętnościami dziewczyna jest bez wątpienia jedną z najważniejszych postaci w *Wiedźminie 3*, to jej poszukuje zarówno Geralt, jak i tajemniczy Dziki Gon. W literackim pierwowzorze, opisującym wydarzenia rozgrywające się na kilka lat przed akcją cyklu gier, Cirilla była kilkunastoletnią dziewczyną, dopiero szkoloną w wiedźmińskich stylach walki. Teraz poznajemy ją już jako młodą kobietę, potrafiącą zarówno mistrzowsko władać mieczem, jak i korzystać ze swych niezwykłych mocy.













W czasie pracy nad tą postacią powstało wiele szkiców twarzy dorosłej Cirilli oraz rysunków koncepcyjnych przedstawiających jej fryzurę. Wygląd dziewczyny miał być w jak największym stopniu zgodny z jej opisem zamieszczonym w literackim pierwowzorze. Oprócz popielatych włosów jedną z najbardziej rozpoznawalnych cech Ciri jest blizna, szpecąca lewy policzek. To pamiątka po ranie odniesionej z rąk cesarskiego agenta-renegata, spiskującego przeciw jej ojcu, Emhyrowi.



Miecz Ciri, słynna Zireael, czyli w języku elfów Jaskółka, opisany był jako arcydzieło gnomiego płatnerstwa. Podczas tworzenia jego wyglądu na potrzeby gry powstało wiele wyraźnie różniących się od siebie konceptów. Jedną z cech charakterystycznych Jaskółki było ażurowanie klingi dla zmniejszenia wagi i lepszego wyważenia ostrza.









Na potrzeby gry powstał także portret Cirilli z jej dziecięcych czasów. Młodziutka spadkobierczyni tronu Cintry pozuje na nim obok godła swego królestwa – trzech złotych lwów na błękitnym polu. Z obrazu spogląda na nas naburmuszona i dość nieszczęśliwa dziewczynka, najwyraźniej niezadowolona z konieczności pozowania w bogatym i prawdopodobnie mało wygodnym dworskim stroju. Malowidło było dobrą okazją, by przedstawić upór i niesforność bohaterki: cechy, którymi odznaczała się w dzieciństwie i które w pewnej mierze charakteryzują ją także później, już jako dorosłą osobę.



Ubiór Cirilli miał być z założenia strojem awanturniczki, skompletowanym z wielu różniących się stylem elementów. Nawiązywać miał do burzliwej przeszłości bohaterki, która ubierała się w podobny sposób, gdy jako nastoletnia uciekinierka przystała na pewien czas do bandy banitów i rozbójników. Powstało wiele wersji ubioru – te początkowe bardzo różniły od finalnej wersji, którą oglądać można po prawej stronie.

Prosta, lniana koszula oraz wykonane ze skóry gorset, spodnie i rękawice Ciri kontrastują wyraźnie z ozdobnym, srebrnym pasem wysadzanym szlachetnymi kamieniami. Wysokie buty są nieco znoszone, wskazując na to, iż ich właścicielka spędza wiele czasu w podróży. Całości wyglądu dopełniają drobiazgi – niewielkie torebki przy pasie oraz przytroczona do niego rycerska mizerykordia.

Yennefer

Czarodziejka Yennefer z Vengerbergu, dawna członkini Loży Czarodziejek, ukochana Geralta oraz opiekunka, nauczycielka i przybrana matka Ciri, jest bez wątpienia jedną z dwóch najważniejszych postaci kobiecych, występujących w cyklu wiedźmińskim.

Książki dostarczyły nam wielu dokładnych informacji na temat wyglądu Yennefer, począwszy od uczesania, figury czy wzrostu, poprzez kolor włosów i oczu, skończywszy na takich niuansach jak wykrój twarzy czy kształt nosa. Wszystkie te cechy były brane pod uwagę podczas prac nad postacią czarodziejki.





– Ta gwiazda... – mruknęła Ciri. – Z czego ona jest? Te kamyczki się poruszają i tak dziwnie świecą...

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *KREW ELFÓW*

Ważnym detalem stroju Yennefer była jej słynna obsydianowa gwiazda, wysadzana aktywnymi, pulsującymi magiczną energią brylantami. Noszona na szyi, na czarnej aksamitce, była osobistym amuletem czarodziejki, znacznie wspomagającym jej magiczne moce. Jako że książka nie dostarcza dokładniejszych informacji na temat jej wyglądu, powstało wiele różnych koncepcji tego istotnego szczegółu stroju magiczki.

Wprowadzenie postaci Yennefer wiązało się z koniecznością opracowania od podstaw wyglądu jej strojów. Dobór kolorystyki był tu najprostszą sprawą, bowiem dzięki licznym opisom wiadomo, iż czarodziejka ubierała się zawsze w gustowne połączenie czerni i bieli. Na podstawie fragmentów literackiego pierwowzoru dało się również odtworzyć ogólny styl, któremu hołdowała kruczowłosa czarodziejka. Białe koszule z koronkowymi wykończeniami, czarne płaszcze, spódnice, pończochy, buty na wysokim obcasie – wszystko to dawało obraz eleganckiego stroju, podkreślającego figurę Yennefer i współgrającego z jej niezależnym, zdecydowanym charakterem. Na podstawie tych informacji zaczęły powstawać kolejne wersje ubioru czarodziejki, różniące się stylem i detalami. W końcu udało się opracować finalną wersję, którą zobaczyć można na sąsiedniej stronie.







W czasie podróży Yennefer decydowała się często na męski ubiór, rezygnując z sukni na rzecz bardziej praktycznych spodni. Choć nie dysponowaliśmy tu dokładnym opisem, można śmiało założyć, iż strój taki powinien być połączeniem funkcjonalności i estetyki. Podobnie jak w przypadku reszty ubrań czarodziejki strój utrzymany jest w czerni i bieli.



Triss Merigold

Śmiało można powiedzieć, że Triss Merigold jest jedną z najważniejszych postaci drugoplanowych stworzonego przez nas cyklu gier, jako że występuje w każdej z jego trzech części. Tę młodą, lecz niezwykle utalentowaną czarodziejkę łączy z Geraltem skomplikowana historia, będąca czymś więcej niż okazyjnym romansem oraz długoletnią przyjaźnią.

Główne cechy wyglądu Triss Merigold: rysy twarzy, uczesanie czy figura, oparte zostały w dużej mierze na wizerunku jej postaci ukształtowanym w drugiej części gry. Zmianie uległ natomiast jej strój – jest bardziej elegancki, pasujący stylem do ulic Novigradu, bogatego miasta, w którym przyjdzie nam spotkać kasztanowłosą czarodziejkę. Nadal jednak ubiór odzwierciedla gust Triss i jej upodobanie do kroju podkreślającego szczupłą talię, z której, jak wiemy z literackiego pierwowzoru, Merigold była niezwykle dumna.



– Bez obaw – uśmiechnęła się czarodziejka. – Nie jestem rozbójniczką ani nikim obcym. Nazywam się Triss Merigold, jadę do Kaer Morhen.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *KREW ELFÓW*



W trakcie procesu koncepcyjnego powstało wiele wersji stroju czarodziejki, różniących się zarówno kolorystyką, detalami w rodzaju wykończeń i aplikacji czy takimi elementami jak płaszcze, kaptury lub peleryny. Ilustracja na tej stronie przedstawia różne propozycje elementów garderoby, jakie przygotowywaliśmy dla Triss.

– Nie nadążasz za modą – skrzywił się bard, strzepując kurze piórko z rękawa swego połyskliwego, chabrowego kaftana o bufiastych rękawach [...]

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *WIECZNY OGIEŃ*



Jaskier

Światowej sławy poeta, dandys, obiekt niewieścich westchnień – tak można byłoby pokrótce scharakteryzować Jaskra, serdecznego druha Geralta. Ten nieco afektowany i odrobinę zarozumiały, lecz sympatyczny trubadur jest również jedną z postaci, które towarzyszą nam od pierwszej części gry.

Jaskier zawsze nosił się bardzo elegancko. Miał swój własny, wyrazisty styl, z drugiej strony zapewne chętnie kupował nowe szaty, starając się nadążyć za stale zmieniającymi się trendami w modzie. Pracując nad najnowszą wersją jego wizerunku, staraliśmy się uwzględnić to w wyglądzie minstrela.

Mieszkający w Novigradzie Jaskier nosi bogaty strój w swym ulubionym kolorze: w odcieniach śliwkowego fioletu, wyszywany złotą nicią. Charakterystyczny kapelusik zamienił na mieszczański beret, przystrojony oczywiście nieodłącznym ozdobnym piórem. Wygląd bohatera sugeruje, że ostatnio powodzi mu się lepiej lub, być może – co w jego przypadku jest równie prawdopodobne – tylko stara się sprawiać takie wrażenie.

Choć Jaskier nie porzucił swego swobodnego stylu bycia, to jednak w życiu poety zaszły pewne istotne zmiany. Założyliśmy, że będą miały one swoje odzwierciedlenie także w jego wyglądzie zewnętrznym. Trubadur zaczął ubierać się o wiele bardziej wystawnie, zachowując jednak swój unikalny styl, wypracowany w poprzednich częściach gry. Bazując na nim, stworzyliśmy różne wersje stroju Jaskra, dobierając i zmieniając poszczególne elementy, dopóki nie uzyskaliśmy satysfakcjonującego nas efektu.





Portret Jaskra, stylizowanego na zabójcę potworów, jest elementem humorystycznym, lecz dobrze oddaje skłonność poety do bufonady. Przesadnie bohaterska poza, olbrzymi miecz, powiewający karminowy płaszcz i martwy gad u stóp bohatera są nawiązaniem do znanych z malarstwa przedstawień świętego Jerzego.



Emhyr var Emreis

Emhyr var Emreis, Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd, czyli w Starszej Mowie: Biały Płomień Tańczący na Kurhanach Wrogów, władca cesarstwa Nilfgaardu, to wytrawny strateg i mąż stanu. Od niemal dwóch dekad snuje swą sieć spisków i intryg, eliminuje kolejnych wrogów i przeciwników politycznych, prowadząc jednocześnie swoje imperium drogą kolejnych zwycięstw. Dotychczas w grze wspominany był jedynie jako inicjator zamachów na królów Północy, działający z odległej o tysiące mil stolicy cesarstwa za pośrednictwem swych dyplomatów i agentów. W *Wiedźminie 3* pojawia się wreszcie osobiście, by rozegrać finalną partię prowadzonej przez siebie gry.

Wygląd Emhyra powstał na podstawie opisów z książek. Cesarz ubierał się raczej skromnie, nie epatując zbytkiem – jego strój był nawet skromniejszy niż ubiory nilfgaardzkich dworzan i arystokracji. Emhyr odziewa się zawsze w elegancką czerń, jedynym odstępstwem są ciemnoczerwone rękawy, choć i one ozdobione są ciemnym deseniem. Na szyi nosi prosty, złoty alszband z cesarskim godłem, symbolem Wielkiego Słońca.





Biały Płomień Tańczący na Kurhanach Wrogów wszedł na salę. Przemaszerował szpalerem szlachty swym zwykłym szparkim krokiem, energicznie machając prawą ręką. Jego czarny strój niczym nie różnił się od stroju dworaków, jeśli nie liczyć braku kryzy.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *CZAS POGARDY*

Emhyr opisany był jako postać wzbudzająca natychmiastowy respekt i tę cechę chcieliśmy oddać, projektując jego wygląd. Strój cesarza, choć elegancki, jest raczej skromny, przez co kontrastuje z powszechnym wyobrażeniem o bajecznie bogatym i potężnym władcy połowy znanego świata. Wspomniany już alszband na szyi Emhyra jest, obok kilku pierścieni, właściwie jedyną noszoną przez niego ozdobą. Nie dysponowaliśmy jego dokładnym opisem, wiadomo było jedynie, że władca nosił alszband podczas oficjalnych uroczystości. Ostateczny wygląd naszyjnika powstał z połączenia elementów innych łańcuchów i ozdób, zaprojektowanych na potrzeby cesarskiego ubioru.

– Ja, drogi Geralcie, umiem sporo i wiem sporo. Wskazuje zresztą na to mój, jak to powiedzielibyście wy, ludzie, tytuł naukowy. W pełnym brzmieniu: Aen Saevherne.
– Wiedzący.
– W samej rzeczy.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *WIEŻA JASKÓŁKI*



Avallac'h

Elf Avallac'h jest postacią dość enigmatyczną. Oszczędny w słowach i raczej skryty czarodziej wydaje się wiedzieć wiele o przeznaczeniu Ciri oraz jej tajemniczym darze, jednak niechętnie dzieli się tą wiedzą z innymi. Także jego motywy pozostają nie do końca jasne, nie ulega natomiast wątpliwości, że jako Aen Saevherne, Wiedzący, dysponuje on olbrzymią mocą, wykraczającą poza zdolności zwykłych śmiertelników.

Staraliśmy się, by wygląd Avallac'ha korespondował właśnie z tymi cechami oraz rolą, jaką odgrywa w opowieści. Tajemniczy sprzymierzeniec Cirilli ubrany jest w funkcjonalny i jednocześnie schludny strój podróżny, wykonany zgodnie ze stylem preferowanym przez elfy Aen Elle. Nosi sznurowane, wysokie buty z miękką cholewką oraz szarą wierzchnią szatę ozdobioną delikatnym, roślinnym motywem, a głowę osłania kapturem. Przepasany jest szarfą i skórzanym pasem, do którego przytroczono niewielką torbę. Elementem, który w ciekawy sposób akcentuje odmienne standardy elfiej mody, jest lekka asymetria stroju, nadająca mu nieco egzotyczny wygląd.



Pracując nad wizerunkiem Avallac'ha, tworzyliśmy także ogólną koncepcję wyglądu strojów Aen Elle. Zarówno ich codzienne, jak i podróżne ubiory miały z założenia mocno kontrastować z upiorną i brutalną stylistyką zbroi Dzikiego Gonu. Kolory używane przez mieszkańców Tir ná Lia to stonowane, ciepłe pastele. Ozdabiane subtelnymi haftami i aplikacjami szaty są luźne, nie krępują ruchów, a jednocześnie podkreślają smukłą budowę ich właścicieli. Na tych założeniach oparte były już najwcześniejsze projekty wyglądu elfiego Wiedzącego.



Będąc w podróży i wiedząc o ścigającym go Dzikim Gonie, Avallac'h stara się w miarę możliwości zachować anonimowość, dlatego ukrywa swą tożsamość pod osłaniającą górną część twarzy maską.



Brzydal

Postać Brzydala, zwanego również Umą, pojawia się kilkakrotnie w czasie trwania naszej opowieści. Stopień deformacji tej istoty nie pozwala nawet stwierdzić dokładnie, do jakiej rasy należy, niewątpliwie jednak stwór ten nie ma łatwego życia. Dla większości ludzi Uma jest wybrykiem natury, cudacznym dziwolągiem, prowokującym ciągłe drwiny i niewybredne żarty. Jednak Brzydal nawet nie zdaje sobie z tego sprawy – jego umysł najwyraźniej jest w równie opłakanym stanie, co ciało.

Wygląd Umy jest wynikiem klątwy, a sam stwór budzić ma jednocześnie litość i odrazę – niekształtna, osadzona na krótkiej szyi głowa przechylona jest nieco na bok, jakby w wyrazie wiecznego zdziwienia. Jego chude ramiona są różnej długości, a krzywe nogi wydają się ledwo dźwigać ciężar pokrytego brodawkami, garbatego korpusu. Całości dopełniają brudne, przewiązane sznurkiem szmaty i przytroczone do nich rozmaite drobiazgi, stanowiące jego jedyną własność.



Staraliśmy się, by wynik klątwy, która uczyniła z Umy „najbrzydszego człowieka na ziemi", był jak najbardziej przekonujący. Powyższe szkice i rysunki koncepcyjne prezentują proces tworzenia wyglądu Brzydala – poczynając od czarnobiałych szkiców, a kończąc na różnorodnych, kolorowych wersjach tej postaci.



Dijkstra

Sigismund Dijkstra to były redański hrabia i szef wywiadu tego królestwa, a obecnie jeden z przywódców novigradzkiego półświatka. Tworząc wizerunek tej postaci, wzorowaliśmy się na jej opisach z różnych tomów sagi. Zgodnie z zamieszczoną w książkach charakterystyką Dijkstra łamie popularny stereotyp szpiega, według którego typowy przedstawiciel tej profesji to chudy, szczurowaty osobnik, błyskający ciemnymi oczami spod czarnego kaptura. Ten potężny, mierzący niemal siedem stóp wzrostu mężczyzna preferuje bogato zdobione szaty w jasnych kolorach, a pod maską nalanej, nieco sennej twarzy kryje się przenikliwy, rzutki umysł.

Voorhis

Morvran Voorhis ma faktyczne prawo do nazywania się Nilfgaardczykiem, które przysługuje jedynie poddanym wywodzącym się z rdzennych ziem Cesarstwa. Ten młody i dobrze zapowiadający się oficer jest przedstawicielem jednego ze starych, imperialnych rodów, a wielu widzi w nim ewentualnego kandydata na następcę tronu.

Voorhis ubiera się zgodnie z nilfgaardzką modą, co oznacza, że kolorystyka jego stroju ogranicza się do czerni i złota. Rysunek przedstawia wstępny projekt postaci, którego zadaniem było oddanie ogólnego charakteru Morvrana – to dumny, świadomy swej wysokiej pozycji człowiek, odnajdujący się równie dobrze na polu bitwy, jak i na dworskich salonach.



Radowid

Król Redanii, Radowid zwany Srogim, jest obecnie jednym z najbardziej liczących się władców Północy. Wyrachowany, mściwy i podejrzliwy do granic paranoi monarcha rządzi swym królestwem żelazną ręką, krwawo tłumiąc wszystkie przejawy niezadowolenia i sprzeciwu.

Strój Radowida utrzymany jest w barwach Redanii – czerwieni z dodatkiem bieli i złota, a pierś monarchy zdobi godło królestwa: biały orzeł na czerwonym tle. Stale obawiający się zamachu król nosi pod szatą długą kolczugę, mającą uchronić go przed ostrzem ewentualnego spiskowca. Sam również nie rozstaje się z orężem – przy jego nabijanym srebrnymi guzami rycerskim pasie wisi ciężki, prosty sztylet, będący zdecydowanie bronią, nie ozdobą.

Crach

Crach an Craite jest jarlem Ard Skellig, nieustraszonym żeglarzem i jednym z najpotężniejszych wojowników swego ludu. Ten barczysty, potężnie zbudowany wyspiarz liczy sobie około czterdziestu lat, lecz ruda broda i ogorzała od morskich wiatrów twarz sprawiają, że wydaje się nieco starszy.

Crach odziany jest w solidnie wykonane, funkcjonalne szaty z grubej wełny i skóry. Oznaką jego wysokiej pozycji społecznej są nieliczne ozdoby – pierścienie, brosza spinająca gruby, futrzany płaszcz oraz prosta obręcz na czole, wykonana ze złota i srebra. Szeroką pierś, brzuch i biodra wojownika osłania ciężka kolczuga podbita czerwoną skórą. Mimo iż wielu uważa go za prostego barbarzyńcę, jarl jest także sprytnym politykiem i starannie waży swe decyzje, przedkładając rozwagę nad gwałtowność i brawurę.





Cerys

Postać Cerys, córki Cracha, powstała specjalnie na potrzeby gry. Nazywana Przepióreczką, ta śmiała i zdecydowana, a przy tym rozważna dziewczyna, wdała się w swego ojca raczej usposobieniem niż urodą.

Ubranie Cerys łączy w sobie elementy kobiecego stroju z militarnymi dodatkami, na które składają się wełniana przeszywanica z futrzanym kołnierzem oraz metalowe naramienniki. Talię spina jej szeroki, skórzany pas, podobny do tego, jaki nosi jej ojciec, jarl Ard Skellig. Czerwona, kraciasta szarfa oznacza przynależność dziewczyny do klanu Craite.

Hjalmar

Hjalmar an Craite, syn Cracha, dobrze obrazuje trafność powiedzenia, „jaki ojciec, taki syn" – zwłaszcza, jeśli chodzi o wygląd zewnętrzny. Będąc pod tym względem niemal zupełnym przeciwieństwem swej siostry, Hjalmar odziedziczył po jarlu Skellige masywną budowę i grubo ciosane rysy twarzy, a także upór i zawziętość.

Dziedzic klanu an Craite nosi tu prosty, wyspiarski strój. Na pierwszy rzut oka widać, że jest przede wszystkim wojownikiem, preferującym bezpośrednie, siłowe rozwiązania. Pokiereszowana twarz, której młodzieniec zawdzięcza swój przydomek Krzywogęby, jest pamiątką po wypadku w czasie łyżwiarskiej rywalizacji z Cirillą, niegdysiejszą towarzyszką jego dziecięcych zabaw.



Krwawy Baron

Filip Stenger, zwany przez okoliczną ludność Krwawym Baronem, jest ciekawą i dość niejednoznaczną postacią. Geralt spotka go w czasie swojego pobytu w Velen. Ten zwalisty mężczyzna o przetykanej siwizną ciemnej brodzie i aparycji bandyty jest w istocie byłym temerskim żołnierzem, który, przejąwszy kasztel lokalnego władyki, ogłosił się nowym panem na Wrońcach. Strój barona jest osobliwym połączeniem wojskowego ekwipunku – wysłużonej przeszywanicy, ćwiekowanej kurty, napierśnika i metalowych karwaszy – z bogatą, wierzchnią szatą, należącą zapewne do poprzedniego właściciela Wrońców. Całości stroju dopełniają skórzany pas i pendent, do których przytroczony jest ciężki kord oraz nóż o iście zbójeckim wyglądzie.



Tamara

Córka barona, Tamara, to silna i niezależna dziewczyna, zahartowana trudami życia i przykrym dzieciństwem. Wygląd bohaterki pozostaje w lekkiej sprzeczności z obrazem, jaki podczas rozmów z Geraltem przedstawia jej ojciec, widzący w niej wciąż swą ukochaną córeczkę. Po ucieczce z rodzinnego domu Tamara znalazła oparcie w wierze, poświęcając się profesji łowczyni czarownic.

Ubiór Tamary to wełniana, pikowana przeszywanica, uzupełniona o metalowe elementy pancerza, ochraniające ramiona, łokcie, uda i kolana. Szeroki, skórzany pas stanowi dodatkową osłonę brzucha, a węższe paski są mocowaniem dla torby i futerałów zawierających listy gończe oraz glejty potwierdzające jej przynależność do łowców czarownic.





ROZDZIAŁ VI

Mieszkańcy świata Wiedźmina

Mieszkańcy Kontynentu i Wysp Skellige nie składają się jedynie z potężnych i możnych. Większość populacji ludnych metropolii, niewielkich miasteczek czy maleńkich osad to zwykli ludzie, starający się prowadzić normalne, uczciwe życie. Pracują, prowadzą interesy, kochają, nienawidzą, kłócą się, martwią i bawią. Oczywiście sporo jest również takich, którzy miast trudzić się pracą własnych rąk wykorzystują słabość, naiwność, uległość lub nieuwagę innych, by wzbogacić się cudzym kosztem. Wielu także nie waha się uciekać do przemocy, by siłą odebrać czyjąś własność, narzucić swe przekonania, prawa, władzę lub religię. Inni jeszcze sięgają po broń, by bronić swego dobytku, życia czy prawa do wolności.

Wszyscy ci ludzie wraz ze swymi konfliktami, codziennymi problemami i radościami stanowią o głębi i bogactwie przedstawionego świata. Z tego właśnie powodu dołożyliśmy wszelkich starań, by zamieszkujące go nawet najzwyklejsze osoby uczynić jak najbardziej wyrazistymi i różnorodnymi.

Mieszkańcy Novigradu

Ludność Novigradu stanowi niezwykle barwną grupę, na którą składają się zarówno stali mieszkańcy, jak i przyjezdni. Z tłumu zwykłych mieszczan, kramarzy i rzemieślników najbardziej wyróżniają się oczywiście osoby poświęcające się mniej poważanym, awanturniczym zajęciom. Na tych stronach prezentujemy niektóre z rysunków i szkiców wstępnych koncepcji przedstawicieli takich profesji: począwszy od otaczanych strachem i niechęcią łowców czarownic, poprzez kurtyzany, bandytów, oprychów i rzezimieszków, na żebrakach kończąc.





Wyspiarze ze Skellige

Oprócz modeli klanowych wojowników powstały także projekty wyglądu postaci kobiecych. Ich strój wzorowany jest na wczesnośredniowiecznych ubiorach z obszaru północnej części Europy.

Na stronie obok można zobaczyć także szkice przedstawiające koncepcje wyglądu lokalnych rozbójników i morskich łupieżców oraz vildkarlów, wojowników-berserków, zamieszkujących dzikie i odludne rejony Wysp.







Mieszkańcy Skellige podzieleni są na sześć większych klanów, zamieszkujących poszczególne wyspy archipelagu. Każdy klan Skelligijczyków wyróżnia się charakterystycznymi dla siebie barwami, definiującymi go jako odrębną grupę, połączoną więzami krwi oraz długoletnią tradycją. Barwy stanowią także wyraźny znak, pozwalający wojownikom łatwo rozpoznawać się na polu bitwy.







Ziemia Niczyja

Na spustoszonej wojną Ziemi Niczyjej często natknąć się można na wszelkiej maści zbrojnych – najemników, żołnierzy z rozbitych temerskich oddziałów, maruderów czy zwykłych bandytów. Chcieliśmy, by te postacie różniły się jak najbardziej od siebie, a jednocześnie pozostawały w zgodzie ze specyfiką i klimatem świata *Wiedźmina*, który w dużej mierze bazuje na wzorach autentycznego średniowiecznego opancerzenia, uzbrojenia i ubiorów. Podobnych założeń trzymaliśmy się również podczas projektowania wyglądu zwykłych mieszkańców Velen.





Nilfgaardczycy

Okupujący Temerię Nilfgaardczycy stanowią osobną, bardzo charakterystyczną grupę postaci. Przede wszystkim to głównie żołnierze, którzy jeszcze kilka miesięcy temu podbijali te ziemie, by po zwycięskiej kampanii móc przyłączyć je do Cesarstwa. Oprócz znanych z poprzedniej części gry zakutych w stal gwardzistów, noszących hełmy ozdobione czarnymi piórami, chcieliśmy pokazać inne, nie tak elitarne, a bardziej liniowe formacje nilfgaardzkiej armii. Machina wojenna imperium jest bowiem olbrzymia, a wchodzący w jej skład żołnierze podchodzą z wielu różniących się kulturowo prowincji oraz podległych Cesarstwu wasalnych księstw i królestw. Przykładem są szkice przedstawiające różne koncepcje wyglądu nilfgaardzkiej kawalerii – od lekkozbrojnych jeźdźców po ciężkozbrojnych kopijników dosiadających oladrowanych, bojowych rumaków.







ROZDZIAŁ VII

Dziki Gon

Tajemniczy Dziki Gon od wieków jest zmorą świata wiedźmina. Nieliczni świadkowie, którzy widzieli go z bliska i przeżyli, by móc o tym opowiedzieć, opisywali go jako straszliwą, pędzącą po niebie kawalkadę, złożoną z widm i upiorów dawno poległych wojowników. Odziani w budzące grozę zbroje jeźdźcy dosiadają równie potwornych jak oni sami wierzchowców. Spod hełmów szczerzą zęby zmurszałe czerepy, w ich pustych oczodołach tli się zimny ogień.

Orszak pojawia się znikąd, a jego przejściu towarzyszy przejmujące zimno. Łupem potwornego oddziału padają położone na uboczu wsie i osady. Ci z mieszkańców, którzy nie zdążą uciec na czas, giną lub na wieki znikają bez śladu.

Dziki Gon długo podążał śladem wiedźmina i jego najbliższych. Porwał Yennefer. Tropił i ścigał Ciri przez dziesiątki światów i miejsc. Teraz zbliża się finalna konfrontacja, w której Geralt będzie musiał stawić czoła Królowi Gonu i jego sługom.

Na czele kawalkady galopuje Król Gonu. Przerdzewiały szyszak kołysze się nad trupią maską, ziejącą dziurami oczodołów [...].

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *CZAS POGARDY*

Eredin

Eredin Bréacc Glas, Król Dzikiego Gonu, to główny przeciwnik, z którym Geralt będzie musiał się zmierzyć w tej części gry. Ten bezlitosny, wyrachowany i ambitny wojownik nie cofnie się przed niczym, by osiągnąć swój cel, jakim jest schwytanie Ciri.

Eredin przewodzi jeźdźcom Gonu od dziesiątek, być może nawet setek lat. Aby wzbudzać jeszcze większy postrach, zakuty jest w zbroję upodabniającą go do straszliwego upiora. Jej emaliowane na czerwono elementy inkrustowane i formowane są w taki sposób, by przywodzić na myśl obdarte ze skóry ciało. Uzupełnieniem pancerza jest wykonany z czarnej stali hełm w kształcie czaszki, a także ciężkie, kolczaste naramienniki i nagolenniki oraz ażurowy napierśnik, uformowany na kształt nagich żeber. Pędzący konno ze wzniesionym mieczem Eredin jawi się większości zwykłych ludzi jako ucieleśniony koszmar rodem z najgorszych snów.







Niewielu zdaje sobie z tego sprawę, lecz pod upiornym pancerzem Króla Dzikiego Gonu kryje się istota z krwi i kości. Jeźdźcy Dzikiego Gonu to w istocie wojownicy Aen Elle, Ludu Olch, dalecy krewniacy Aen Seidhe, elfów zamieszkujących świat, w którym rozgrywa się nasza opowieść.

Hełm Eredina, przywódcy Aen Elle, skrywa szczupłą, urodziwą twarz, naznaczoną jednak piętnem zimnego okrucieństwa. Ciemne, głęboko osadzone oczy, arystokratyczne rysy twarzy, blada karnacja i wąskie, skrzywione w lekkim grymasie usta dopełniają wizerunku najgroźniejszego przeciwnika Geralta.

Ilustracje po prawej stronie przedstawiają różne wersje hełmu przywódcy Dzikiego Gonu.

DZIKI GON

Koszmarna kawalkada zakręca, mknie wprost na nią. Kopyta widmowych koni kotłują poświatę błędnych ogników wiszących nad bagnami. [...] Król Gonu spina rumaka-kościotrupa, wybucha dzikim, przerażającym śmiechem.

ANDRZEJ SAPKOWSKI, *CZAS POGARDY*



Wojownicy Dzikiego Gonu opisani byli jako budzący grozę jeźdźcy, dosiadający nie mniej straszliwych rumaków. Wierzchowce elfów swój upiorny wygląd zawdzięczały stylizowanym pancerzom, upodabniającym zwierzęta do nieumarłych bestii. Ilustracje na tej stronie przedstawiają jedną z wcześniejszych wersji Króla Dzikiego Gonu, dosiadającego okrytego zbroją rumaka. Pancerz taki wzorowany był w pewnym stopniu na historycznym końskim uzbrojeniu ochronnym, zwanym ladrami.







W świecie Aen Elle Eredin Bréacc Glas dowodził doborowym oddziałem konnicy, zwanym Dearg Ruadhri (w Starszej Mowie: Czerwoni Jeźdźcy). To oni stanowili pierwotnie trzon Dzikiego Gonu, elitarnej formacji mogącej przemieszczać się pomiędzy światami. Liczebność Dearg Ruadhri nie była dokładnie znana, jednak można swobodnie założyć, iż wzrosła znacznie na rozkaz Eredina, gdy objął on tron po śmierci poprzedniego władcy, króla Auberona. To właśnie z tymi wojownikami Aen Elle przyjdzie Geraltowi mierzyć się wielokrotnie w tej części gry.
Wojownicy Dzikiego Gonu ubrani są podobnie jak ich dowódcy – w ciężkie pancerze ozdobione motywami czaszek oraz nagich, sterczących kości, co nadaje im wygląd upiorów. Zbroje utrzymane są w stylistyce uzbrojenia stosowanego przez ludzi zamieszkujących świat, który najeżdżają. Dzięki temu wywołują one naturalne skojarzenie z widmami martwych wojowników, maskując prawdziwą tożsamość atakujących i wzbudzając jeszcze większy lęk. Każdy z Dearg Ruadhri jest świetnie wyszkolonym wojownikiem, przewyższającym swymi umiejętnościami nawet elitarnych żołnierzy Nilfgaardu czy Królestw Północy, a dodatkowy czynnik „wojny psychologicznej" tym bardziej przechyla szalę na korzyść Aen Elle.



Imlerith

Imlerith to jeden z generałów Dzikiego Gonu, przyboczny Eredina i jego zagorzały zwolennik. Ten potężny i brutalny wojownik jest weteranem wielu wojen i podbojów, jakich w ciągu wieków lud Aen Elle dokonywał w innych światach. Imlerith ceni sobie fizyczną konfrontację i bezpośrednie, krwawe starcia, w których o życiu i śmierci decyduje wyszkolenie, szybkość i siła. Pancerz Imleritha pokryty jest śladami ostrzy, wyniesionymi z tysięcy bitew, starć i potyczek. Rozbudowane, ciężkie naramienniki chronią zarówno pas barkowy, jak i szyję oraz głowę generała. Tak jak w przypadku reszty wojowników Gonu jego pierś chroni pancerz, obudowany dodatkowo ażurowym napierśnikiem, stylizowanym na kości mostka i żeber. Stalowe rękawice i ozdobne, segmentowe karwasze chronią dłonie i przedramiona, a uda, kolana i golenie także osłonięte są dodatkową warstwą pancerza, czyniąc budzącego grozę elfa Aen Elle niemal zupełnie odpornym na ciosy.



Caranthir

Caranthir to drugi z przybocznych Eredina. Ze względu na swe unikalne zdolności jest on ważnym oficerem Gonu, odpowiedzialnym za prowadzenie wypraw poprzez czas i przestrzeń, jakie dzielą świat Aen Elle od innych światów.

Już sam jego wygląd – szary płaszcz obszyty futrem, fantazyjne zwieńczenie hełmu oraz stalowa laska zakończona kulą jaśniejącej energii – sprawiają, że Caranthir wyróżnia się na tle innych wojowników Dzikiego Gonu. Wrażenie to jest jak najbardziej słuszne, ten Aen Elle jest bowiem potężnym czarodziejem, który w walce polega przede wszystkim na potędze swych zaklęć i nadnaturalnych mocy. W bezpośrednim starciu nie jest może tak niebezpieczny jak Imlerith, jednak swym stalowym kosturem posługuje się z morderczą szybkością i wprawą, o czym mieli okazję przekonać się obrońcy Kaer Morhen.





Legendy Skellige mówią o upiornym żaglowcu, Naglfarze, który wiezie na swym pokładzie widma i upiory ze straszliwej krainy Mörhogg. Choć mit nie mówił, czy faktycznie chodziło tu o Dziki Gon, zbieżność ta wydała się nam na tyle interesująca, iż postanowiliśmy wykorzystać ten motyw – i tak Naglfar jest w naszej historii okrętem Eredina, wiozącym jego wojowników do finalnej, rozstrzygającej bitwy.







Powstało wiele szkiców i projektów Naglfara. Pierwsze z nich zakładały, że okręt ten będzie unosił się w powietrzu. W końcu jednak przeważyła bardziej stonowana koncepcja, lepiej wpisująca się w realia wiedźmińskiego uniwersum. Rysunek powyżej przedstawia ostateczną wersję Naglfara, upiornego żaglowca Gonu.

DZIKI GON

W walce wojownikom Dzikiego Gonu towarzyszą ich pomniejsi słudzy, Ogary Gonu. Nazwa ta określa dziwne, czworonożne bestie, pochodzące z jakiegoś bezimiennego miejsca, leżącego gdzieś poza naszym światem i czasem. Tworząc te potwory, chcieliśmy nadać im możliwie obcy wygląd. Wstępne projekty możemy oglądać na rysunkach poniżej, natomiast ilustracja po prawej stronie przedstawia wersję ostateczną.
Już na pierwszy rzut oka widać, że jakiekolwiek podobieństwo do prawdziwego psa jest bardzo odległe. Tępo zakończona, niemal zupełnie pozbawiona szyi głowa przechodzi od razu w szeroki, beczkowaty korpus. Stwór porusza się na czterech szeroko rozstawionych łapach, zakończonych ostrymi szponami. Ciało tej groteskowej bestii pokryte jest twardym, kostropatym pancerzem. Ogar Gonu to bezlitosna, posłuszna swym panom maszyna do zabijania.













ROZDZIAŁ VIII

Potwory

Od ponurych bagien i wyludnionych, spustoszonych wojną wiosek Velen, poprzez portowe zaułki i kanały Novigradu, skończywszy na chłostanych zimnym wiatrem wzgórzach i lasach Skellige – potwory są wszechobecnym elementem tego świata, realnym zagrożeniem, z którym liczyć się muszą jego mieszkańcy. To właśnie istnienie tych stworzeń, zapoczątkowane wieki temu przez Koniunkcję Sfer, stało u podstaw narodzenia się profesji wiedźmina. Nawet najbardziej karni, najlepiej wyszkoleni żołnierze i najemnicy, weterani dziesiątek bitew, mają bowiem nikłe szanse na zwycięstwo w starciu z którąś z większych, bardziej agresywnych lub podstępnych bestii, zamieszkujących ten brutalny i niebezpieczny świat. Na kolejnych stronach przedstawiamy niektóre z tych istot, jest to jednak jedynie niewielki wycinek z obszernego bestiariusza wiedźmińskiego uniwersum.



Wiedźmy

Wiedźmy z Velen nie miały swego literackiego pierwowzoru w sadze o wiedźminie, lecz doskonale pasują do charakteru przedstawionego tam świata, pełnego potworów i legend zaczerpniętych z europejskiego folkloru. Trzy siostry nie są ludźmi, lecz przedstawicielkami wynaturzonego gatunku humanoidalnych potworów, którego początki i pochodzenie niejasne są nawet dla uczonych czy wiedźminów. Każda z owej budzącej zgrozę trójki sióstr posiada własną funkcję oraz wynikające z niej unikalne zdolności. Najstarsza, Szepciucha, potrafi słyszeć, co dzieje się na bagnach Velen poprzez rozwieszone na tamtejszych drzewach ucięte ludzkie uszy. Kuchta warzy magiczne dekokty i czarodziejskie mikstury, a najmłodsza z trzech Wiedźm, Prządka, tka z ludzkich włosów magiczne fetysze.



Bies

Podobnie jak wiele innych, charakterystycznych dla uniwersum *Wiedźmina* stworzeń, bestia ta inspirowana była wierzeniami i podaniami dawnych plemion słowiańskich, opisującymi ją jako rodzaj bliżej niesprecyzowanego złego ducha. Stworzony przez nas bies jest o wiele bardziej bezpośrednim i realnym zagrożeniem, stanowiąc poważne wyzwanie nawet dla doświadczonego łowcy potworów, jakim jest Geralt z Rivii.





Lodowy olbrzym

Postać lodowego olbrzyma jest nawiązaniem do istot ze staroskandynawskich mitów i sag. W świecie *Wiedźmina* to prawdopodobnie ostatni z przedstawicieli swej rasy, która tysiące lat temu zamieszkiwała zimne rejony Kontynentu i Wysp Skellige. Tego brutalnego i prymitywnego stwora odpowiedzialnego za spustoszenie wyspy Undvik można nazwać więc swego rodzaju reliktem minionych wieków.

Strój olbrzyma jest parodią ludzkiego ubioru, wykonaną z fragmentów skór, żagli, okrętowego takielunku, potrzaskanych tarcz i kości zwierząt; pokraczne ciało giganta zdobią prymitywne malunki. Czarno-biały szkic to najwcześniejsza wersja wyglądu tej istoty, przedstawionej tutaj z trzymaną na przedramieniu harpią.

Morowa dziewica

Morowa dziewica to duch będący personifikacją chorób i zarazy, mający również swe korzenie w europejskim folklorze. Przedstawiana była najczęściej jako chorobliwie blada, ubrana w białe giezło dziewczyna, krocząca przez ogarnięte epidemią wsie i miasta, zostawiająca za sobą wymarłe, pełne trupów ulice.

Stworzony na potrzeby gry rysunek koncepcyjny ukazuje morową dziewicę w jej prawdziwej, bardziej przerażającej postaci. Jej przegniłe, wypełnione robactwem ciało ubrane jest w postrzępiony, jakby utkany z chorobliwych wyziewów całun, spod którego wyrajają się dziesiątki niosących zarazę szczurów.

Niematerialne ciała upiorzyc wyglądają jak zasuszone kobiece zwłoki, odziane nadal w postrzępione resztki swych dawnych giezeł lub sukni. Południce wciąż noszą na głowach resztki wieńców z martwych, polnych kwiatów, a w dłoniach dzierżą sierpy – atrybut wiążący je bezpośrednio z terenami rolniczymi, natomiast odziane w ciemne szaty północnice trzymają w rękach latarnie, które nocą mamią zapóźnionych podróżnych, wędrujących wiejskimi drogami.



Południca i północnica

Te żeńskie upiory ze słowiańskiej mitologii aktywne są jedynie określonych porach dnia i nocy. Za ich powstaniem stoi zazwyczaj jakaś straszna tragedia, związana z nieszczęśliwą miłością. Oszalałe z żalu, tęsknoty lub żądzy zemsty duchy niewiast stają się wówczas – w zależności od tego, kiedy spotkała je śmierć – południcami lub północnicami. Nawiedzają wyłącznie obszary wiejskie, głównie łąki, uprawne pola, sady i rozstaje dróg, a ich ofiarami padają najczęściej podróżni i mieszkańcy okolicznych wsi.

Bożęta

Mające swój pierwowzór w słowiańskiej mitologii bożęta nie zaliczają się do potworów, przynajmniej nie w dosłownym tego słowa znaczeniu. Podobnie jak kłobuki, były to opiekuńcze duchy wiejskich zagród i domostw, przynoszące szczęście i dostatek w zamian za niewielkie ofiary z jadła i napoju, składane im przez gospodarzy. Ponieważ nie zachowały się żadne dokładniejsze opisy tych stworzeń, mogliśmy pozwolić sobie na dużą dowolność w wymyślaniu ich wyglądu. Bożęta w świecie *Wiedźmina* mają więc postać kilkuletnich dzieci o poważnych, pomarszczonych twarzach i wielkich, niepokojących oczach. Bose i ubłocone, ubrane są w proste ubrania, skompletowane z wyniesionych z obejść szmatek. Choć na pierwszy rzut oka wyglądają niepokojąco, to przy bliższym poznaniu okazują się całkiem sympatyczne i potrafią być na swój sposób pomocne, wyróżniając się tym samym na tle innych, prezentowanych w tym rozdziale istot.







Poroniec

Poroniec to wynik klątwy, istota powstała z martwego, niechcianego dziecka, zmarłego przed lub w trakcie porodu, którego następnie nie pochowano w należyty sposób. Za swe ofiary stwór obiera wyłącznie brzemienne niewiasty. Nocami zakrada się do posłań śpiących ciężarnych kobiet, żywiąc się ich siłami witalnymi, co doprowadza w końcu do śmierci matki i jej nienarodzonego jeszcze dziecka.

Poroniec wygląda jak makabryczny, zdeformowany płód, poruszający się na chwiejnych, krzywych nóżkach, owinięty własną pępowiną. Zgodnie ze słowiańskim folklorem posiada on dwa rzędy zębów – atrybut ten przypisywano również strzygom, podobnie jak porońce zrodzonym z tragicznie zmarłych dzieci. To nieszczęsne stworzenie można jednak uwolnić od ciążącej na nim klątwy, wówczas zaś staje się ono kłobukiem, opiekuńczym duchem domostwa.

Baba wodna

Te pokraczne, humanoidalne stworzenia zamieszkują bagna, moczary i trzęsawiska, a także brzegi rzek oraz jezior. Swym wyglądem przypominają olbrzymie, przygarbione staruchy o długich, szponiastych łapskach, obwisłych piersiach, splątanych włosach i paszczach pełnych krzywych, żółtych zębów. Polują na samotnych wędrowców, rybaków, a nocami zakradają się do leżących w pobliżu ich siedzib ludzkich osad, by porywać nieostrożnych mieszkańców.

Baby wodne występujące w legendach z terenów Europy Środkowej i Wschodniej były nieszkodliwymi istotami, podglądającymi kąpiących się młodzieńców. My jednak bardziej inspirowaliśmy się podaniami o takich istotach jak słynna Baba Jaga czy Baba Drasznica – potwornych staruchach żywiących się ludzkim mięsem.





Mglak

Zaliczane do trupojadów mglaki to zwodnicze istoty, nawiedzające odludne i dzikie okolice. Dzięki swej władzy nad mgłą, umiejętności naśladowania ludzkich głosów oraz wytwarzania bladej poświaty zwodzą samotnych, nieostrożnych podróżnych, wiodąc ich na trzęsawiska, bagna lub wprost w górskie przepaście, by następnie pożywić się ich ciałami.
Wspomniane jedynie w książkach mglaki pozostawiły nam sporą swobodę w ich wizualizacji. W czasie prac nad tymi istotami powstało wiele różnych wersji ich wyglądu, w końcu jednak zdecydowaliśmy się na tę prezentowaną na ilustracji powyżej.

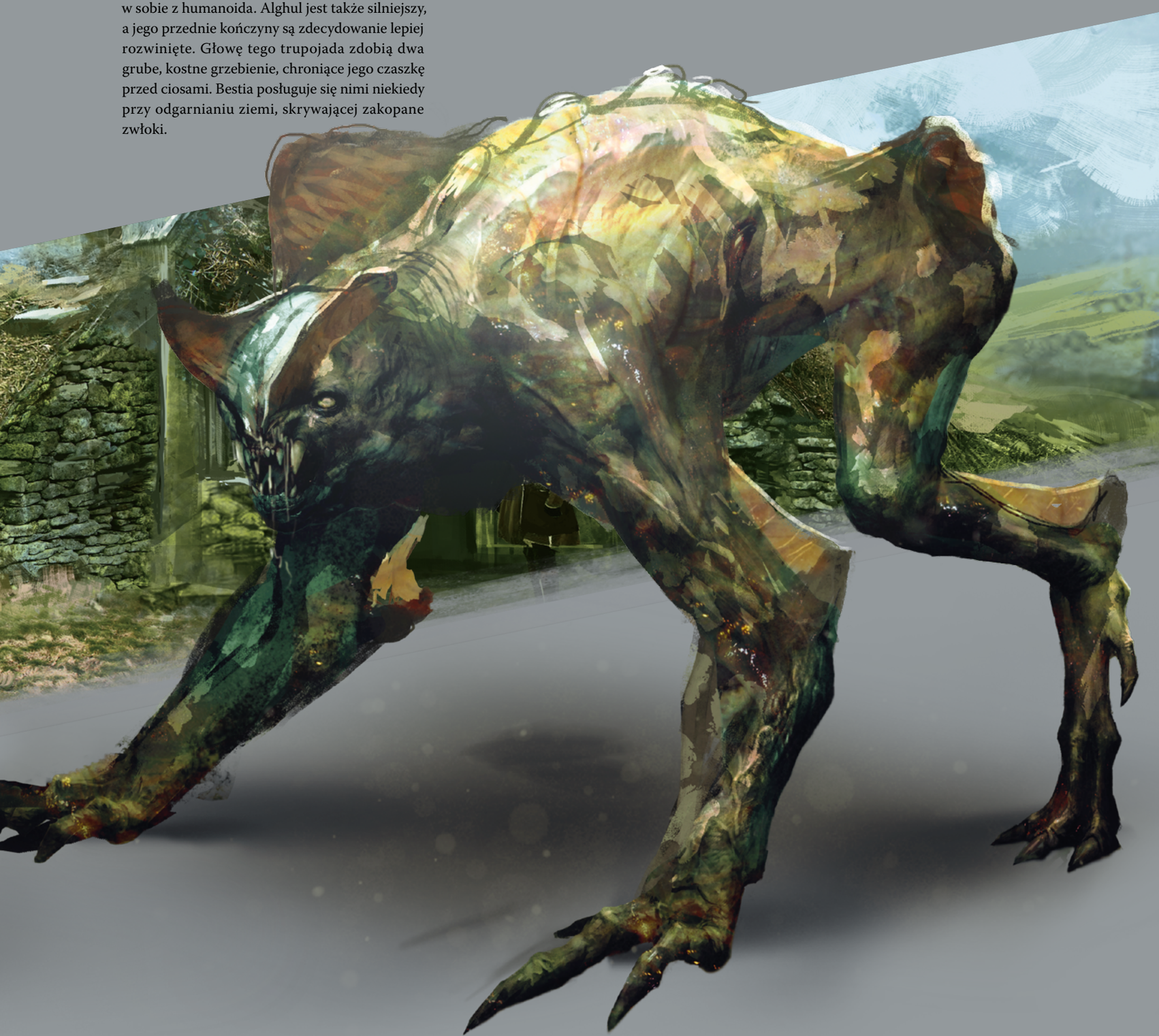
Ghul

Spośród wszystkich potworów występujących w poprzednich częściach gry wygląd ghula przeszedł chyba największą zmianę. Prezentowana tu koncepcja łączy w sobie elementy wyglądu zdeformowanego, zdegenerowanego humanoida i znanych z naszego świata padlinożernych hienowatych. Efektem jest o wiele bardziej groteskowa i niepokojąca istota, poruszająca się na czterech kończynach. Przednie łapy ghula zaopatrzone są w masywne pazury, umożliwiające mu wykopywanie ciał nieboszczyków, a silne szczęki pomagają w kruszeniu ich kości, by ułatwić następnie dobranie się do szpiku, będącego ulubionym przysmakiem tych potworów.



Alghul

Alghul, większy i bardziej agresywny podgatunek ghula, dzieli z nim większość głównych cech wyglądu, między innymi ogólną budowę ciała i czworonożną postawę. O ile jednak ghul zachował jeszcze pewne cechy ludzkiej fizjonomii, o tyle ten jego krewniak o wiele mniej ma w sobie z humanoida. Alghul jest także silniejszy, a jego przednie kończyny są zdecydowanie lepiej rozwinięte. Głowę tego trupojada zdobią dwa grube, kostne grzebienie, chroniące jego czaszkę przed ciosami. Bestia posługuje się nimi niekiedy przy odgarnianiu ziemi, skrywającej zakopane zwłoki.



Niedźwiedź

Potwory i magiczne bestie to nie jedyni przeciwnicy, jakich napotkać może przemierzający bezdroża wędrowiec. Leśne i górskie ostępy zamieszkane są także przez zwykłe drapieżniki, które sprowokowane lub głodne potrafią być niemal równie niebezpieczne.

Do takich zwierząt należą między innymi niedźwiedzie, których różne gatunki spotkać można w czasie podróży po dzikich rejonach tego świata.





Leszy

Leszy to kolejny potwór wspominany w książkach o wiedźminie, którego pierwowzór zaczerpnięty został z mitologii i podań ludów zamieszkujących tereny środkowo-wschodniej Europy. Opisywany jako tajemnicza, zmiennokształtna istota, posiadająca władzę nad lasem i jego mieszkańcami, leszy był idealnym kandydatem na jednego z bardziej interesujących przeciwników, jakim przyjdzie stawić czoła Geraltowi w tej części gry. Wygląd leszego inspirowany był zarówno słowiańskimi legendami, jak i celtyckimi oraz anglosaskimi opisami jego odległego odpowiednika: Herna, rogatego pana kniei. Istota ta mierzy znacznie ponad dwa metry wzrostu, jej głowę stanowi zaś czaszka olbrzymiego łosia lub jelenia. Długie łapy stwora zakończone są potężnymi pazurami, a jego ciało przystrojono kośćmi i czaszkami upolowanych ofiar. Leszy to śmiertelnie niebezpieczny łowca, prawdziwy władca kniei wiedźmińskiego świata.



Katakan

Katakan to jeden ze wspomnianych w książkach o przygodach Geralta gatunków potężnych wampirów. Zgodnie z przyjętym przez nas założeniem, według którego prawdziwy wygląd większości tych nocnych łowców nawiązuje w jakiś sposób do wyglądu ssaków z rodziny nietoperzy, również katakan posiada wiele cech tych zwierząt, wyolbrzymionych do monstrualnych rozmiarów. W swej prawdziwej formie potwór ten jest hybrydą cech człowieka oraz olbrzymiego nietoperza-wampira. Mimo pokracznej budowy katakan jest śmiertelnie groźnym przeciwnikiem – porusza się błyskawicznie, a swe ofiary atakuje za pomocą ostrych jak brzytwy, długich szponów.

Kuroliszek

Znany ze swego zabójczego wzroku kuroliszek występuje przynajmniej w kilku europejskich legendach. Ten wspomniany w książkach o wiedźminie jest jedynym w swym rodzaju przedstawicielem fikcyjnej rodziny ornitoreptyli – istot łączących cechy gadzie i ptasie. Łeb potwora, ozdobiony charakterystycznym, czerwonym grzebieniem przypomina głowę olbrzymiego koguta. Choć wbrew obiegowym opiniom spojrzenie kuroliszka nie zabija ani nie zamienia w kamień, nie oznacza to, że można pozwolić sobie na zlekceważenie go jako przeciwnika. Krótki i niepozorny dziób kuroliszka jest niezwykle ostry, a potwór uderza nim nieomylnie, z olbrzymią siłą bezbłędnie celując w oczy, kark lub tętnice ofiary i zadając groźne, silnie krwawiące rany.



Syreny

Krwiożercze i podstępne syreny ze Skellige, zwane także nixami, wabią swym niewinnym wyglądem naiwnych podróżnych, by w ostatniej chwili zaatakować nieszczęśnika i rozedrzeć go na strzępy ostrymi szponami. Istoty te mylone są nagminnie z prawdziwymi syrenami, będącymi w gruncie rzeczy raczej spokojnym ludem. Łatwo można je odróżnić po parze błoniastych skrzydeł, która umożliwia im dość sprawny lot, a złożona nie przeszkadza w pływaniu.

Tworząc projekty drapieżnych syren, inspirowaliśmy się wyglądem ryb morskich z rodziny ptaszorowatych, zwanych popularnie latającymi rybami, posiadającymi silnie rozwinięte płetwy piersiowe, umożliwiające im krótki lot nad powierzchnią wody.



Gryf

Gryfy to obok smoków jedne z najbardziej ikonicznych bestii charakterystycznych dla gatunku fantasy. Występują one również w świecie *Wiedźmina*, lecz dopiero w tej części gry wprowadzenie dużych, latających potworów pozwoliło w pełni ukazać ich groźny majestat.

Gryfy są hybrydami, łączącymi w sobie cechy dwóch różnych istot. Przednia część ich tułowia – głowa, klatka piersiowa i przednie kończyny – są częściami ciała olbrzymiego, drapieżnego ptaka. Tylna, czyli grzbiet, zadnie łapy i ogon, należą do dużego drapieżnika z gatunku kotowatych. Same rozmiary oraz siła tych dzikich i agresywnych bestii, nie wspominając o ich umiejętności lotu, sprawiają, że stanowią one wyzwanie nawet dla doświadczonego łowcy potworów.



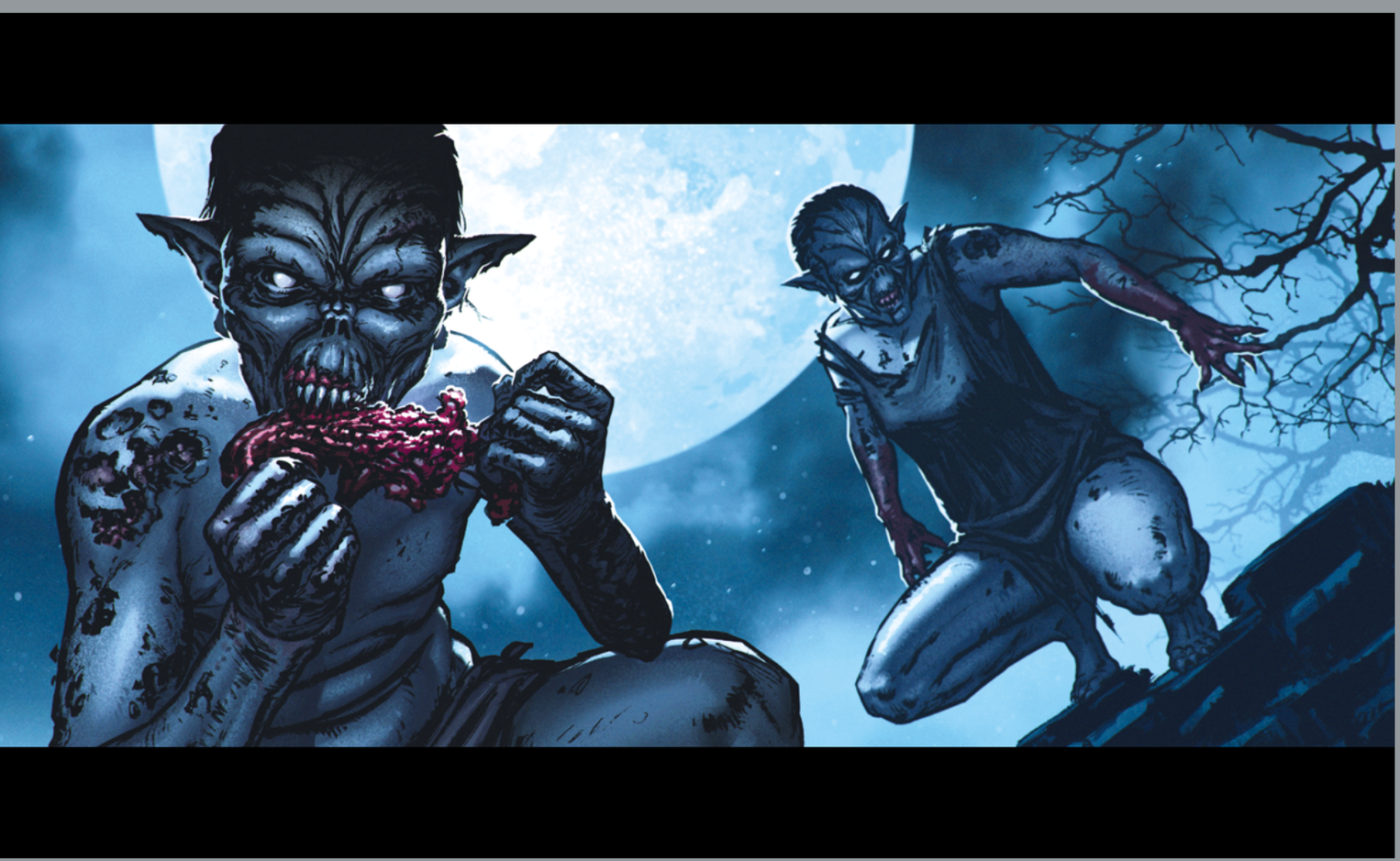


ROZDZIAŁ IX

Retrospekcje

Naszą ambicją było, by tworzona przez nas fabuła, łącząca wszystkie trzy części gry, była spójną, epicką, wielowątkową opowieścią, która na długo zapisze się w pamięci gracza. Od samego początku serii istotnym elementem prezentacji głównych zwrotów akcji są narracyjne retrospekcje, ilustrowane przez częściowo animowane grafiki. Ich zadaniem jest podkreślenie kluczowych momentów opowieści i skutków najważniejszych decyzji podjętych przez bohatera. Na kolejnych stronach przedstawiamy kilka wybranych grafik, przedstawiających ważne momenty historii w *Wiedźminie 3: Dziki Gon.*









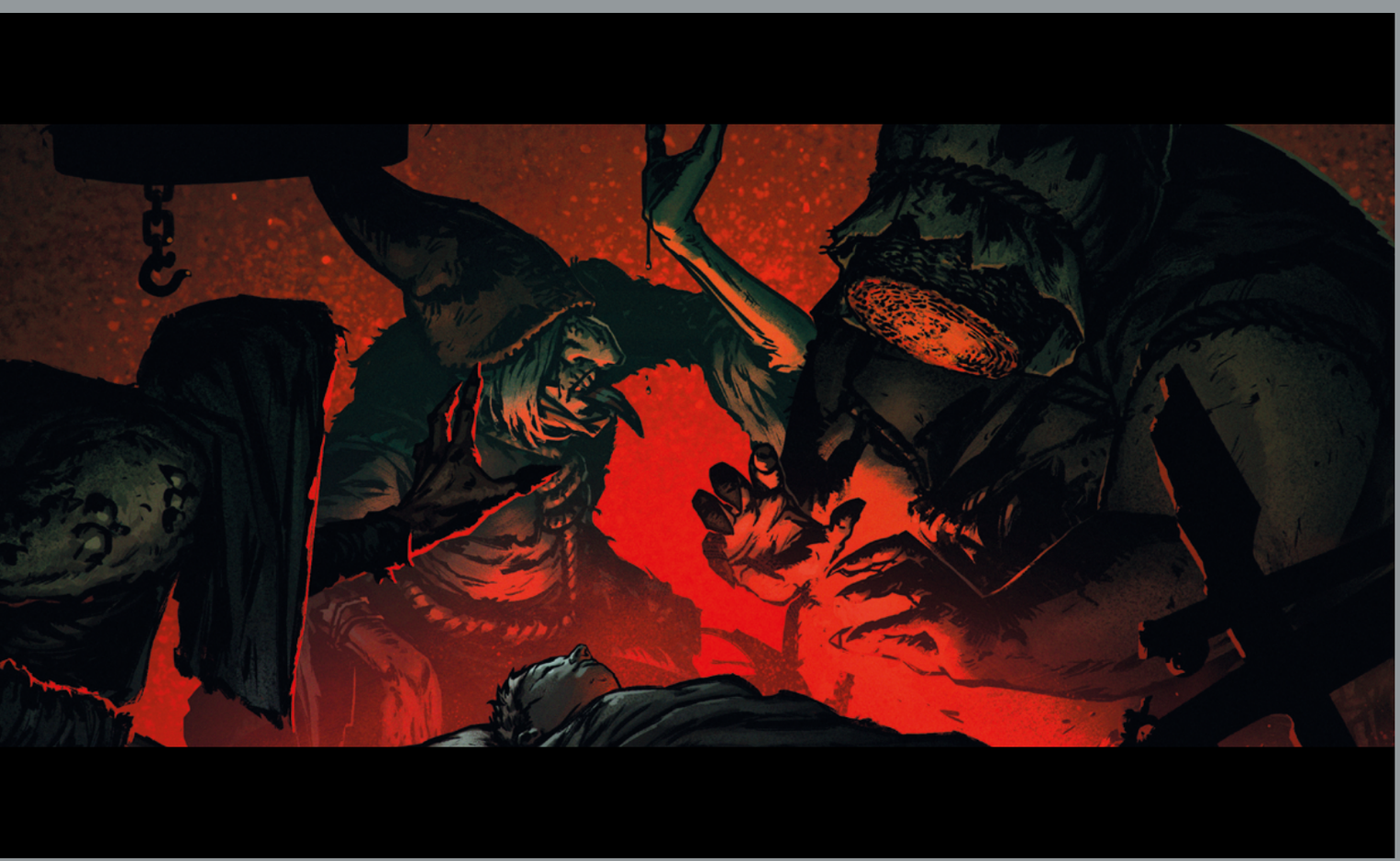


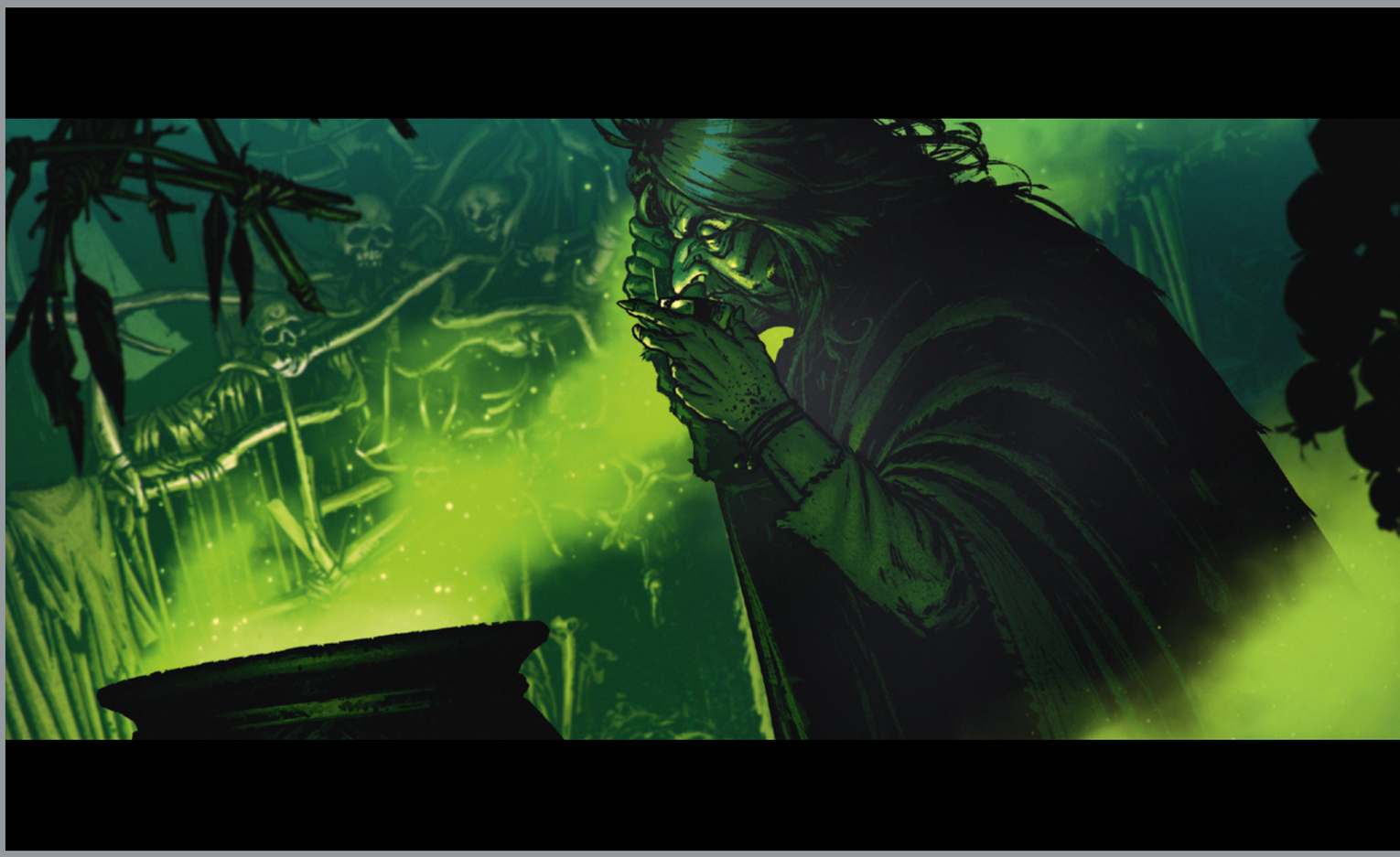


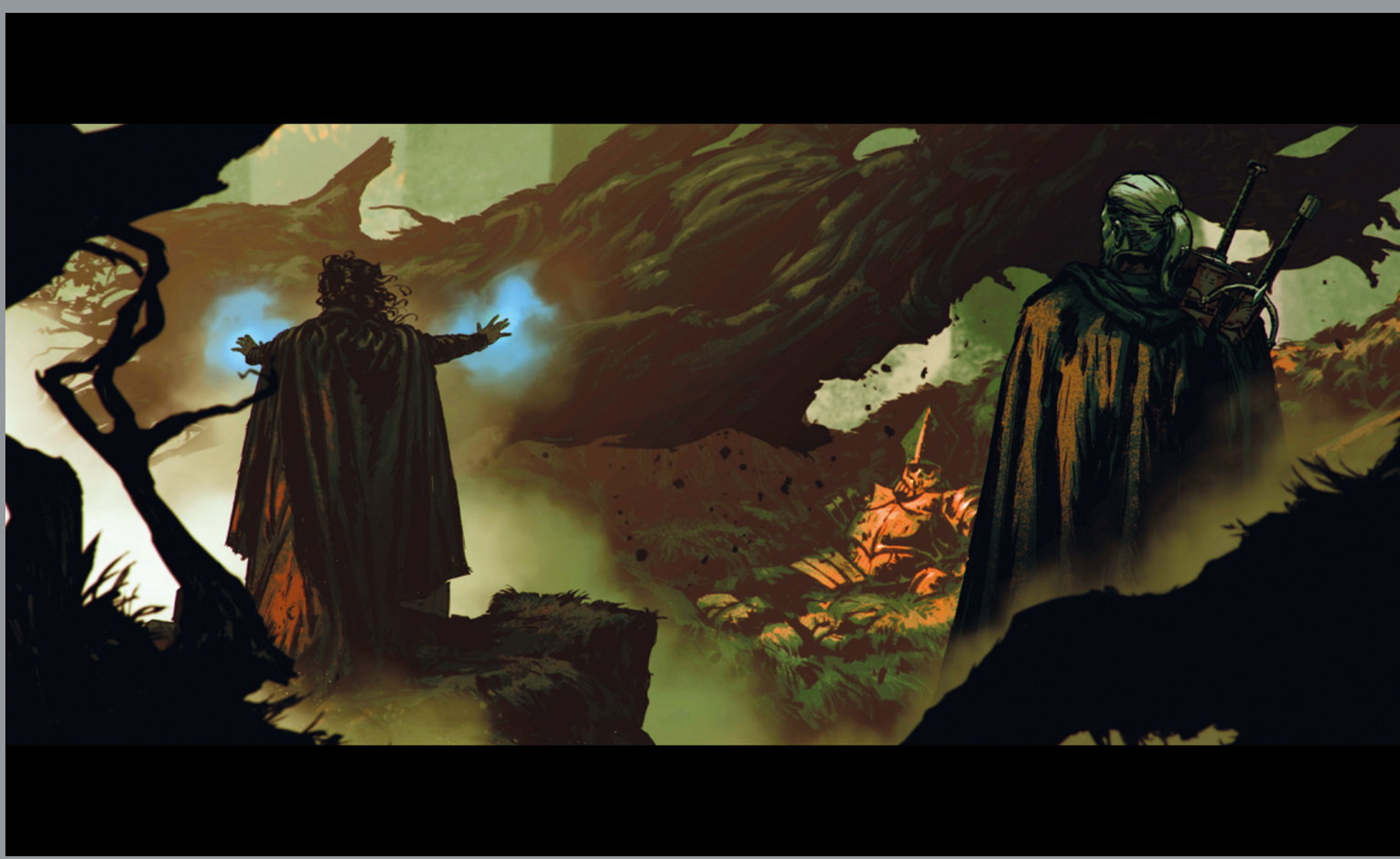
















EPILOG

Jesteśmy buntownikami...

W nas wszystkich w CD PROJEKT RED tli się wewnętrzny ogień. Jego źródłem jest to, co nas otacza: gry, w które gramy, miejsca, z których pochodzimy, i ludzie, którzy nam towarzyszą.

Chcemy pielęgnować i podsycać ten ogień. To dzięki niemu gry, które tworzymy, są wyjątkowe. Jako studio mamy jeden cel: chcemy robić najlepsze gry role-playing na świecie. Po godzinach jesteśmy nie tylko kolegami i koleżankami, jesteśmy prawdziwymi przyjaciółmi, spędzamy razem czas i pomagamy sobie na co dzień. Jesteśmy rodziną. A to nasz rodzinny album.

Oto ludzie, którzy tworzą *Wiedźmina 3: Dziki Gon.*







THE WITCHER
WILD HUNT





livama

THE WITCHER
WILD HUNT

REMEMBER!
EVERY TIME THAT YOU DON'T
CLOSE THE DOOR
- A KITTEN DIES.
ALL UNAUTHORIZED PERSONNEL WILL
BE EXTERMIN... ASKED TO LEAVE.
CDPROJEKT



2012 2013


THE WITCHER
WILD HUNT
























W3



Tam, gdzie kończy się nasza podróż

wasza dopiero się zaczyna...

CD PROJEKT RED

TWÓRCY

ARTYŚCI KONCEPCYJNI

Bartłomiej Gaweł
Monika Zawistowska
Jan Marek
Marek Madej
Lea Leonowicz
Marta Dettlaff
Andrzej Dybowski

PROJEKTANCI POSTACI

Paweł Mielniczuk
Antonio Jose Gonzalez
Arkadiusz Matyszewski
Bill Daly
Marcin Błaszczak
Sebastian Bąkała
Grzegorz Chojnacki
Dominik Milecki
Tomasz Stryjewski
Marcin Klicki
Wojciech Michalski
Ovidiu Voica
Grzegorz Magiera
Dave Yablonsky

PROJEKTANCI LOKACJI

Lucjan Więcek
Adam Wrotek
Daniel Cordell
Daniel Olejnik
Elena de Gracia
Fabian Kubicki
Javier Pintor
Joanna Królak
Jonas Mattsson
Jose Teixeira
Kacper Niepokólczycki
Kamil Grzelak
Krzysztof Kornatka
Łukasz Maj
Łukasz Łakomski
Marcin Michalski
Marian Chomiak
Mark Foreman
Michał Buczkowski
Michał Janiszewski
Michał Stelmachowicz
Miles Tost
Norbert Narożnik
Paweł Kwiatek
Peter Gelencser
Sebastian Nowak
Sebastian Spłuszka
Simon Besombes

PRODUCENCI ARTYSTYCZNI

Dominika Gonsierowska
Michał Krzemiński
Michał Stec
Stan Just

MODELE 3D

Paweł Brudniak

DODATKOWE ILUSTRACJE

Grzegorz Rutkowski
Sławomir Maniak
Victor Titov

MAPA ŚWIATA

Damien Mammoliti (ILUSTRACJA)
Lea Leonowicz (SZKIC)

SEKWENCJE ANIMOWANE

Marcin Przybyś (REŻYSERIA I MONTAŻ)
Grzegorz Przybyś (RETROSPEKCJE)
Marcin Karolewski (PLANSZE PODSUMOWUJĄCE WYDARZENIA)
Katarzyna Niemczyk (DODATKOWE ILUSTRACJE)

TEKST

Marcin Batylda (AUTOR)
Aleksandra Motyka (KOREKTA)
Robert Malinowski (DODATKOWY TEKST)

OKŁADKA

Bartłomiej Gaweł

SKŁAD PUBLIKACJI

Przemysław Juszczyk (PROJEKT)
Paulina Łukiewska (SIATKA)

FOTOGRAFIE

Album CD PROJEKT RED

NADZÓR ARTYSTYCZNY

Adam Badowski
Jean–Francois Mignault
Bartłomiej Gaweł

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Ashley Karas
James Daly
Karolina Lewandowska

MADE IN POLAND



THE WITCHER® IS A TRADEMARK OF CD PROJEKT S. A. THE WITCHER GAME © CD PROJEKT S. A. ALL RIGHTS RESERVED. THE WITCHER GAME IS BASED ON A NOVEL BY ANDRZEJ SAPKOWSKI.
ALL OTHER COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.