

Міністерство освіти і науки України
Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II
Кафедра філології

Реєстраційний № _____

Кваліфікаційна робота
ВСЕСВІТ "VAJÁK" У КУЛЬТУРОЛОГІЧНОМУ ПІДХОДІ
(ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ КНИЖОК, ВІДЕОІГОР ТА ФІЛЬМІВ)

ШОМОВК МАРТИНА ПАТРІСІЯ

Студентка II-го курсу

Освітня програма «Мова і література угорська»

Спеціальність 035 «Філологія» 035.071 «Мова і література угорська»

Рівень вищої освіти: магістр

Тема затверджена на засіданні кафедри

Протокол № 107 / 14.10.2024.

Науковий керівник:

Чордаш Василь Васильович,

доктор філософії, доцент

Завідувач кафедри

Берегсасі Аніко Ференцівна,

зав. кафедри, доктор габілітований, професор

Робота захищена на оцінку _____, «___» _____ 202_ року

Протокол № _____ / 202_

**Міністерство освіти і науки України
Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II**

Кафедра філології

Кваліфікаційна робота
ВСЕСВІТ "VAJÁK" У КУЛЬТУРОЛОГІЧНОМУ ПІДХОДІ
(ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ КНИЖОК, ВІДЕОІГОР ТА ФІЛЬМІВ)

Рівень вищої освіти: магістр

Виконавець: студентка II-го курсу

Шомовк Мартина Патрісія

Освітня програма «Мова і література угорська»

Спеціальність 035 «Філологія» 035.071 «Мова і література угорська»

Науковий керівник: **Чордаш Василь Васильович**

доктор філософії, доцент

Рецензент: **Маді Габрієлла Яношівна**

доктор філософії, доцент

Берегове
2025

**Ukrajna Oktatási és Tudományügyi Minisztériuma
II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola**

Filológia Tanszék

**A VAJÁK-UNIVERZUM KULTÚRATUDOMÁNYI
MEGKÖZELÍTÉSÉBEN (KÖNYV, VIDEÓJÁTÉK ÉS FILMSOROZAT
ÖSSZEHASONLÍTÓ ELEMZÉSE)**

Magiszteri dolgozat

Készítette: Samók Martina Patrícia

MA II. évfolyamos magyar nyelv és irodalom

szakos hallgató

Témavezető: Csordás László

PhD, docens

Recenzens: Mádi Gabriella

PhD, docens

Tartalom

Bevezetés.....	6
I. rész - A kultúratudományi megközelítés	8
1.1. Mi a kultúra?	8
1.2. Mi a kultúratudomány?	8
1.3. Magas kultúra és popkultúra: a kialakulásuk feltételei	9
1.4. Magas kultúra és popkultúra: kibékíthető-e az ellentét?	10
1.5. Fantasy irodalom a popkultúrában	11
1.6. Fantáziavilágok építése	13
1.7. Transzmédia	19
1.8. Adaptációelmélet	20
II. rész – A Vaják-univerzum	22
2.1. Andrzej Sapkowski élete és munkássága	22
2.1.1. A Vaják-univerzum megalkotása, világhírűvé válása	22
2.2. A Vaják-univerzum világszerűsége	23
2.3. A Vaják-univerzum fontosabb karakterei	24
2.4. A CD Projekt RED játéakai.....	28
2.5. Filmes adaptációk	29
2.6. Miről szólnak a könyvek?.....	30
2.7. Miről szólnak a játékok?	36
2.8. Miről szól a sorozat?	38
III. rész – A narratív struktúrák összehasonlítása	43
3.1. Történetvezetés a különböző médiumokban	43
3.1.1. Történetvezetés a könyvekben	43
3.1.2. Történetvezetés a játékokban	45
3.1.3. Történetvezetés a Netflix sorozatában.....	46
3.2. Karakterfejlődés a különböző médiumokban és adaptációkban.....	48
3.2.1. Geralt.	48
3.2.2. Yennefer.	49
3.2.3. Ciri.....	51
3.3. Szövegvilág és látványvilág: könyv, videójáték és filmsorozat egymásra hatása	52
3.3.1. Karakterdesign	52
3.3.2. Narratív adaptációk.	53
Összefoglalás	56
Felhasznált irodalom.	57
Internetes források	59
Rezümé.....	61
Mellékletek.	62

Зміст

Вступ	6
I. розділ – Культурологічний підхід.....	8
1.1. Що таке культура?	8
1.2. Що таке культурологія?	8
1.3. Висока культура і попкультура: умови їхнього виникнення	9
1.4. Висока культура і попкультура: чи можна подолати протиріччя між ними?	10
1.5. Фентезі література в популярній культурі	11
1.6. Побудова фантастичних світів	13
1.7. Трансмедійний	19
1.8. Теорія адаптації.....	20
II. розділ – Всесвіт Відьмака	22
2.1. Анджей Сапковський життя та творчість	22
2.1.2. Створення всесвіту Відьмака та його всесвітня слава.....	22
2.2. Світоподібність всесвіту Відьмака	23
2.3 Важливі персонажі всесвіту Відьмак	24
2.4. Ігри CD Projekt RED.....	28
2.5. Фільмові адаптації.....	29
2.6. Про що йдеться у книгах?	30
2.7. Про що йдеться в іграх?	36
2.8. Про що йдеться в серіалі?	38
III. розділ – Порівняння наративних структур.....	43
3.1. Розповідь історії в різних медіа	43
3.1.1. Сюжет у книгах	43
3.1.2. Сюжет у іграх.	45
3.1.3. Побудова сюжету в серіалі Netflix.....	46
3.2. Розвиток персонажів у різних медіумах та адаптаціях.....	48
3.2.1. Геральт	48
3.2.2. Єнніфер.....	49
3.2.3. Цірі.....	51
3.3. Текстовий і візуальний світ: взаємний вплив книги, відеогри та серіалу.....	52
3.3.1. Дизайн персонажа	52
3.3.2. Наративні адаптації.....	53
Підсумок.....	56
Використана література.....	57
Інтернет-джерела.	59
Резюме.....	61
Додатки	62

BEVEZETÉS

A 21. században is nagy népszerűségnek örvendenek a különböző fantasy tematikájú könyvek, videójátékok, képregények, filmek és sorozatok. Mindenkinek ismerős lehet a *Harry Potter*, *Trónok harca*, a *Gyűrűk ura*-trilógia és a *Vaják* is. Ezek a közismert címek gyakran nem csak a könyv iránt érdeklődőket gyűjtik maguk köré, hanem a sorozatrajongókat és a gamereket is.

Sapkowski a *Vaják* című (lengyelül: *Wiedźmin*) fantasy könyvsorozatot 1986 és 1999 között írta, de 2024-ben is érkezik egy előzménytörténet, (magyar fordítása, a Hollók válaszútja, 2025 szeptemberére várható). A vaják-sagaként is emlegetett sorozat egy pentológia, viszont az univerzumhoz tartozik további 3 könyv is. A videójátékok a CD Projekt RED kiadásában jelentek meg, az első 2007-ben, ami a *The Witcher* nevet viseli, a második 2011-ben, a *The Witcher 2: Assisins of Kings* néven futott be, a világsikert azonban a 2015-ben érkező *The Witcher 3: Wild Hunt* hozta el. Filmes próbálkozások már 2001-ben voltak, de az igazi áttörés 2019-ben, a Netflix sorozata volt. Az idei év végére valószínűsítik a negyedik évad megjelenését. Léteznek továbbá hivatalos animációs filmek is, játékkártya, képregények, sőt szakácskönyv is, illetve rengeteg fanfiction.

A mű szereplője egy vaják, Geralt, aki egy professzionális szörnyvadász. A sorsa két nő életével fonódik össze szorosan, Cirilla királykisasszonnyal és Yenneferrel, a boszorkánnyal. A lengyel író által megálmodott világban királyságok emelkednek fel és buknak el, tündék, törpék, mágikus lények ölnek és halnak meg, az ármány és politikai cselszövések mozgatórugói a történeteknek, a fentebb említett karakterek pedig valami nagyobb részévé válnak.

Ebben a munkában ezt a híres univerzumot vizsgálom meg, kultúratudományi megközelítésből. A munka első fejezetében megpróbálom körbejárni ezt a témakört: meghatározni a kultúra, kultúratudomány jelentését, áttekinteni a magas- és popkultúra kialakulásának körülményeit. Továbbá szó esik majd arról, hogy mi lehet Sapkowski titka, hogyan építette fel a Vaják-univerzumot. Ebben a részben leginkább szakirodalmi feldolgozás segítségével vázolom az említett témákat. A bibliográfia szerzői közül megemlíteném Korpics Mártát, akinek a munkája nyomán körbejártam a kultúra fogalmát, Török Ervint, aki a magas- és popkultúra történetét tanulmányozta, Keserű Pétert, akinek a fantáziavilágokról szóló könyve segítségével ismertettem a világépítés főbb aspektusait. A második részben az univerzum különböző formában megjelenő adaptációit kívánom ismertetni, bemutatni a könyvsorozatot, a CD Projekt RED játékait, és a Netflix

sikersorozatát. Ebben a részben a saját olvasás-, sorozat- és játékélmény alapján kívánom az olvasót a vaják világában elkalauzolni. A harmadik részben az előbb említett médiumok összehasonlítására koncentrálok, olyan szempontok alapján, mint például történetvezetés, narratív szerkezetek, karakterfejlődés.

I. RÉSZ – A KULTÚRATUDOMÁNYI MEGKÖZELÍTÉS

1.1. Mi a kultúra?

Hogy közelebb kerüljünk a szó jelentésének megfejtéséhez, érdemes magával a szóval, annak jelentésével foglalkozni elsőként. A kultúra a latin *colere*, azaz művelni igéből származik, és Porcius Cato volt az első, aki *A földművelésről* című alkotásában használta. Aztán *cultura agri* – az ember környezetének ápolása, majd *cultura animi* – a lélek gondozása formákban jelent meg a Kr. u I. században (Korpics, 2011). A magyar értelmező szótár három jelentést párosít ehhez a szóhoz: az első a termesztésben, mezőgazdaságban, biológia értelemben vett tenyésztésben használt fogalom, a második az egyéni műveltséget takarja. A harmadik értelmezés az emberi társadalom által létrehozott anyagi és szellemi értékek összességét magyarázza. Ha antropológiai megközelítésből vizsgáljuk, akkor érdemes Edward Burnett Tylor definíciójára támaszkodnunk, aki a kulturális antropológia atyjának is tekinthető, és aki szerint a kultúra nem más, mint annak a tudásnak, képességeknek, művészeteknek, morálnak, hiedelmeknek az elegye, amit az ember a társadalom tagjaként megszerez (Korpics, 2011). A társadalomtudomány meghatározásai tágabb értelemben vizsgálják a fogalmat. Ebben az értelmezésben a kultúra magában foglalja a generációk által öröklődött tapasztalatokat, intézményeket, szimbólumokat, eljárásokat. A kultúra és kommunikáció egymástól elválaszthatatlan fogalmak, mert utóbbi segítségével folytatódik az előbbi (Korpics, 2011).

1.2. Mi a kultúratudomány?

Az ember egy elég önző lény ahhoz, hogy a saját maga által létrehozott tudományágak tárgyává önmaga lépjen elő, gondoljunk a filozófiára, történelemre, orvostudományra, biológiára, politikára, jogra. Ezek a szakterületek eltérő megközelítésben ugyan, de módfelett sokat foglalkoznak azzal, hogy mi az ember. Ugyanezt teszi a kultúratudomány is, az előbb említett diszciplínákra hivatkozva. Megvizsgálja különböző korok tudását, a társadalmi és politikai viszonyokat, és az ember mibenlétét ennek fényében, azt, hogy az egyén mivel ellentétesen határozta meg önmagát különböző korokban. Ilyenformán feltételezhetjük, hogy a kultúra hatással van az ember önmagáról alkotott képére és fordítva. A fogalom a 18. század második felében kezdett ismertté válni, a társadalom átalakulásának köszönhetően. Szemben a középkori felfogással, az ember egyénné, a sorsát önállóan formálni tudó egyeddé vált (Laczházi – Tímár, 2018).

1.3. Magas kultúra és popkultúra: a kialakulásuk feltételei

A magas és popkultúra elkülönüléséről a 18-19. századtól beszélhetünk. Kialakulásához számos politikai, társadalmi átalakulás, technikai fejlődés járult hozzá, a teljesség igénye nélkül:

- a kötelező általános iskolai képzés;
- a klasszikus retorika alapgondolatával való szakítás;
- a művész(et)i sikeresség és az esztétikai értékesség elválasztása;
- a művészeti mező önállósulása;
- a technikai változások, a gyorsajtó megjelenése;
- a műfajok hierarchiájának megkérdőjelezése;
- a társadalmi nyilvánosság átalakulása (Füzi – Török, 2019).

A kötelező iskolai képzésnek köszönhetően megnőtt a lehetséges olvasóközönség köre, amely nem csak azt hozta magával, hogy sokkal több olvasnivalóra lett szükség, hanem azt is, hogy a kulturális piac kiszélesedett, illetve új olvasói igények jelentek meg, a kulturális normák új irányokba differenciálódtak (Füzi – Török, 2019).

A klasszikus retorikai alapgondolattal való szakítás a közönség társadalmi és műveltségbeli különbségeiből következik. A 18. századi tudósok azt javasolják, hogy egy retorikai szövegnek érthetőnek kell lennie egy analfabéta és egy magasan művelt ember számára is, így a beszédek már nem csak a hatás felől kell megközelíteni, hanem a befogadó egyéni érzékelésétől is (Füzi – Török, 2019).

A 19. századtól, ahogy változik az olvasóközönség, az író társadalom, úgy alakul ki az a nézet, hogy a népszerűség (a művész(et)i sikeresség) és az esztétikai értékesség nem mindig jár kéz a kézben, sőt, ezeknek nem is kell együtt járniuk. A magas művészet ismertetőjelévé vált, hogy annak esztétikai normái elmélyülést, figyelmet igényelnek, s ezekből minél többre van igény a mű befogadásához, annál inkább csökken annak „szórakoztató” értéke. Innentől kezdve beszélünk „nem szép” művészetekről, megfogalmazódik az a gondolat, hogy a szépérzék egyéni, változó, és a művészet sem korlátozódik csak esztétikai területekre (Füzi – Török, 2019).

A művészeti mező önállósulása azt jelenti, hogy a különböző műalkotások általános, társadalmi értékeléséhez tartozik egy olyan értékelés is, amely egy olyan egyéni horizontot mutat meg, amely az egyén belső értékeléséből alakul is, és nem feltétlenül egyezik a mű össztársadalmi ismertségével. A művészet egy piaccá válik, ahol egyes alkotások értéke nem egyezik meg egyéni és kulturális szinten (Füzi – Török, 2019).

A megnövekedett olvasói igények kielégítésének és a sajtó találkozásának egyik eredményévé a tömeges reprodukálhatóság vált. A művészeti piac eddig nem látott mértékben növekedett, a sajtó és a művészet hatással volt egymásra. A művészeti alkotások azonnal elérhetővé váltak ezrek számára, viszont a sorozatos közlés, a tördelési szabályok, a megjeleníthető szöveg hosszúsága befolyásolták annak formáit (Füzi –Török, 2019).

1.4. Magas kultúra és popkultúra: kibékíthető-e az ellentét?

A fogalmak tisztázása végett el kell mondanom, hogy a tömegkultúra és popkultúra nem szinonimák, a tömegkultúra a popkultúra része, életre hívásának feltétele a tömeg igényeinek kielégítése, a tömegtájékoztatási eszközök és technológia révén (H. Nagy, 2018). A popkultúra ezen túlterjedve magába foglalja az internetes mémeket, popzenét, különböző szubkultúrákat stb. is.

A két fogalom meghatározása, értékelése, elhelyezhetősége a 21. században is problémát okoz. A műfajok átalakulása, összemosódása, a média hatása a kultúrára oda vezetett, hogy nincs élesen elkülönült határvonal a magas és popkultúra között és ezek egymás mellett léteznek. Ahogy ilyen értelemben (is) kezdték meghatározni a kultúrát, egyfajta minőségbeli szembeállítás is kialakult. Ez az oppozíció azt sugallja, hogy a magas kultúra értékesebb, minőségibb, kanonizálásra alkalmas, szemben a popkultúrával, ami gyengébb színvonalú, felszínes, feledhető, pusztán szórakoztató célzattal létrejött alkotásokat nyújt a befogadóknak (Füzi –Török, 2019).

A két fogalmat azonban nem kell egymás ellentétéként kezelni, hiszen mint korábban említettem ezek egymás mellett léteznek, mintegy kiegészítve egymást. „A magaskulturális műalkotások lényegileg, azaz természetükben különböznek a tömegkulturális műalkotásoktól, ám ez a különbség önmagában nem generál értékkülönbséget közöttük. A tömegkulturális műalkotásokat olyan (formai stb.) tulajdonságokkal ruházta fel az alkotójuk, amelyek révén (aktuálisan) hozzáférhetővé váltak fogyasztók széles tömegei számára – a könnyű hozzáférhetőség azonban nem vezet az esztétikai érték hiányához” (Bárány 2014:52). Olyan ez, mintha egy séf ételét szeretnénk összehasonlítani a nagymamánk főztjével; mindkettő finom, de más okból fogyasztjuk.

A különböző átfedések eredménye a kánonok átalakulását hozta magával. A régebb óta ismert kánonok (klasszikus kánon, nemzeti kánon stb.) úgynevezett alternatív kánonokba rendeződtek. Emiatt az olyan újkeletűbb műfajok, mint pl. a horror,

fantasztikus irodalom, sci-fi, is helyet kapnak a repertoáron. Megjelent emellett az aktív kánon is, amely azokat a kulturális termékeket foglalja magában, amelyek több platformról is megközelíthetőek (a Trónok harca, Star Wars, The Witcher, Assassin's Creed stb.). Az utóbbi évszázadban gyakran előfordult, hogy egyszerre volt valami része a magas kultúrának és popkultúrának is, ami a posztmodernség térhódításának is köszönhető (H. Nagy, 2018).

A gyakorlatban érdemes tehát a magas kultúrát és a popkultúrát egyenrangúnak tekinteni, céljaik, és nem értékük szerint kategorizálni őket. „A magas-művészet nagy alkotásai által érintkezésbe lépünk az évszázad egy-egy kimagasló személyiségének szellemével. A populáris kultúra nagy alkotásai által pedig az évszázad szellemével” (Győri, 2011).

1.5. Fantasy irodalom a popkultúrában

„Úgy vélem, azért olvasunk fantasyt, hogy újra ráleljünk színekre. Hogy erős fűszerszámokat izlelhessen a szánk. Hogy meghallhassuk a szirének dalait. Van valami nagyon régi és igaz a fantasyben, olyan történet, amelyet valaki a lelkünk legmélyén mesél, egy kisgyermekről, aki azt álmodta, hogy egy napon vadászni indul az éjszaka erdeiben, ünnepet ül a hegymélyi barlangokban, majd rátalál az örök szerelemre valahol Oz déli fertályán és Shangri-La északi völgyében.

Bár mindenki elnyerhetné a maga mennyországát! Ha meghalok, én Középföldre indulnék, oly gyorsan, ahogy csak lehetséges.”

George R. R. Martin

A magas irodalom sokáig nem foglalkozott a fantasy megjelenésével, ezért is született még kevésnek mondható értekezés a témában a magyar nyelvterületen. Az angol fantasy lefordításánál is probléma ütközik, a magyar nyelv álom, képzelgés, fantázia, látomás szavai mind az eredeti fordításának tekinthetők (Galuska – Feleky, 2015).

A fantasy a fantasztikus irodalom részterületeként jelent meg, viszont az angol irodalomtudomány a fantastic literature (fantasztikus irodalom) kifejezést a fantasy szinonimájaként is használja, ez pedig megnehezíti a bekategorizálást. A klasszikus arisztotelianus megközelítés felől, amely szerint az irodalom epikára, lírára és drámára oszlik fel: a lírának nincs cselekménye, az epikának és drámának van, tehát fantasztikus szövegek létezhetnek drámai és epikai köntösben. A fantasztikus szerzemények világában elmerülve viszont azt tapasztalhatja az olvasó, hogy legtöbbször az epikai műfajokat használják a szerzők a saját világuk megteremtésére. Azonban a fantasy rendszerezésének

számos más lehetősége van, a terjedelem, szövegforma, szereplők, eszköztár, mind-mind lehetséges szempontok, ha a témát vizsgáljuk (Galuska – Feleky, 2015).

A fantasztikumot a „valósággal” szembehelyezkedve határozhatjuk meg. A fantasztikum akkor jelenik meg, amikor az olvasó egy oda nem illőt, szokatlant, furcsát talál a „valós”, „normális” világban, és nem tudja azt az ismert világ törvényeivel megmagyarázni. Ha a szemlélő elismeri, hogy ez a furcsaság a „valóság” része, attól kezdve rá kell ébrednie, hogy az általa felfedezésre váró világot más törvények irányítják. Tzvetan Todorov szerint a fantasztikus irodalom a hagyományos értékrend felbomlása miatt jött létre, helyettesítve a mesét, azonban a funkciója teljesen más: erősíti a valóságérzetünket (Galuska – Feleky, 2015).

A fantasyn belül is rengeteg alműfajjal találkozhatunk:

- tiszta különös alműfajok – váratlan, szokatlan események következnek be, természetes magyarázattal végződnek (a sci-fi, krími szövegei, a hagyományos „realista” alkotások);
- fantasztikus-különös alműfajok – teljesen természetfölöttinek tűnő események kapnak természetes magyarázatot (leginkább a sci-fi, krími jellemzői);
- fantasztikus-csodás alműfajok – megmagyarázhatónak tűnő jelenségek, amelyek csak az érzékeinken túlmutató világ szabályaival magyarázhatóak (a horrorra és fantasyra jellemző);
- tiszta csodás alműfajok – ezeknek a történeteknek nincs hétköznapi magyarázata, a természetfeletti események „természetesnek” nevezhetőek (fantasy-allegóriák, mítoszok, mesék) (Galuska – Feleky, 2015).

A felsorolt alműfajok alapján a fantasztikus irodalmat sci-fire, horrorra és fantasyra oszthatjuk (Galuska – Feleky, 2015).

A sci-fi irodalmat az időtényező teszi fantasztikussá. Olyan problémákkal foglalkozik, amelyek még nem léteznek vagy nem ismeretek, és azokra ésszerű megoldást kínál, vagy fordítva, létező, ismert problémákra kínál még nem létező, de racionális megoldást (Galuska – Feleky, 2015).

A horror a fantasyval ellentétesen nem csodálatot, hanem leginkább rettegést kíván elérni. A horror-hatás lényege nem abból ered, hogy a szerző azt ecseteli, hogy egy vámpír hogyan végez az áldozatával, hanem azt, hogy várjuk, hogy mi következik utána. Nem az olvasmány borzongató, hanem a várakozás, mert nem tudjuk, hogy mi fog történni (Galuska – Feleky, 2015).

A fantasy a fantasztikus irodalom legszerteágazóbb területe. A műfaj kibontakozása a 20. század első évtizedeire tehető, a populáris fantaszt Edgar Rice Burroughs hozta létre a Tarzan-könyvekkel és a Mars-ciklussal. Őt követte Howard Philips Lovecraft, aki megújította a horrort és a fantaszt, de halála után kisebb stagnálás következett be a műfajban. J. R.R. Tolkien törte meg a jeget *A Gyűrűk Ura* című trológiájával. Tolkien hatása mai napig érződik, a karaktereivel, történetfűzésével megkerülhetetlent alkotott. Számtalan Tolkien-epigon jelent meg, akiknek az alkotásai változó színvonalúak. A fantasy miatta vált a tömegkultúra részévé, a híres Dungeons and Dragons-univerzum is ennek köszönheti a népszerűségét. Egyrészt megismertette az olvasókkal a fantasy műfaját, másrészt nagyban hozzájárult Tolkien hagyatékának a piacra dobásához. Ez utóbbi azt eredményezte, hogy a folyóiratok, üzletek polcai tömve lettek sárkányokkal, törpékkel, és rengeteg silány minőségű másolattal. Persze sokan vannak, akik egyedi módon tudták továbbépíteni Középfölde mítoszát, mint például: Stephen King, Neil Gailman, George R. R. Martin (Galuska – Feleky, 2015).

1.6. Fantáziavilágok építése

Ahhoz, hogy a világépítés csínját-bínját kezdjük kutatni, meg kell állapítanunk, hogy mi is az a világ. Keserű József (2021) több definíción keresztül próbálja meg meghatározni ezt a fogalmat. Leszögezi, hogy az olvasó már rendelkezik egy egyéni világgal, így amikor egy műalkotást fogadunk be, világok találkozásáról beszélünk. Világdefiníciónak fogadja el a szerző azt, hogy amikor tárgyak, személyek, adatok, lakható környezetben találkoznak, továbbá ebben a fantasy karakterei cselekedni tudnak, és mindez a külső szemlélő számára egységes egészet alkot. Azonban ezt csak részben fogadhatjuk el, mert egy adathalmaz és annak elrendezése nem egyenlő világépítéssel. Ezekre a világokra folyamatosan változó, fejlődő egészként kell tekintetünk, amelyeket az alkotójuk épp úgy formálhat, mint a befogadójuk. A befogadó általi formálást úgy is nevezhetjük, hogy otthonossá válás. Ez az azonban nem egyforma szinten valósul meg fantáziavilágokként. Ahogy az emberi jellem fejlődik, úgy válhat egy idegen világ ismerőssé, és fordítva, egy otthonosból is egyszerűen válhat távolivá a viszonyunk. Az otthonossá tétel mindig folyamatszerű. Leggyakrabban ez cselekvést követel meg a részünkről (ritkábban megeskik, hogy egy világ a kezdetektől fogva ismerős és otthonos), míg az eltávolodás magától is végbemegy. Minél jobban igyekszünk otthonossá tenni egy világot, annál inkább a részévé válunk. Sokszor ebből az elköteleződésből következik a rajongóvá alakulás, amikor már a világhoz kapcsolódó tárgyakat (könyveket, használati és dísz tárgyakat, játékokat) is

magunkhoz veszünk, rendezvényekre látogatunk el, a hasonló érdeklődési körrel rendelkező emberekkel ismerkedünk, osztunk meg észrevételeket. A visszatérés, a könyvek újraolvasása, a játékok újrajátszása, valamilyen cikk vagy videó megtekintése, mind azt a célt szolgálja, hogy újra visszatérjünk a világba, ahol otthon érezzük magunkat.

A fantasy világok térbeli és tapasztalati fogalmak. A tapasztalati fogalmak két irányból közelíthetők meg: egyrészt a fikcionális karakter tapasztalatáról beszélünk, mert ő a szereplője a világnak, másrészt az ő élményei alapján a befogadó is tapasztalatokkal gazdagodik. Előszeretettel használják a fantasztikus irodalom kutatói az ablak metaforát. Minden, ami a másik világban van, egy ablakon keresztül érhető el a befogadó számára, a különböző médiumok pedig csak eszközök az áttekintéshez. Azonban ezek a médiumok különböző módon mutatják be ugyanazt a világot, történetet. A történet és a karakterek a legfontosabb tényezők, ha világépítésről beszélünk, hiszen a befogadó ezek segítségével kapcsolódik a világhoz. A világ szolgál háttérül a történeteknek, és ezekből a történetekből rajzolódik ki a világ egésze. A világépítés tehát dinamikus folyamat. Minél gazdagabb a világ, annál könnyebb kapcsolódni vele, otthonossá tenni azt (Keserű, 2021).

Narrációs szempontból elmondhatjuk, hogy a karakter mindig egy világkép hordozója is, hiszen rajta keresztül kapunk bepillantást a világba. Előfordul azonban, hogy több karakter szempontjából ismerjük meg a történetet, ami a világképek összeütközését vonhatja maga után. A karakterek megtestesült formában léteznek a világon belül, így a szemléletmódok különbözősége karakterek közötti konfliktust is eredményezhet (Keserű, 2021).

A fantasy világok egyik építőeleme a mágia. Ez több fajta szerepet betölthet az alkotásban. Tolkien szerint a mágia két fő funkciót tölt be: az egyik nyilvánvalóan az, hogy a valóságban elképzelt csodás dolgokat megvalósítja, a másik a tér és idő mélyeinek kutatása. Tolkien ezen kijelentését érdemes az a saját korába és világnézetébe ágyazva megvizsgálni. Katolikus volt, korában elsősorban a könyvek szolgáltak a kulturális közvetítő eszközöknek, továbbá a rá ható erős romantikus tradíciók befolyásolták ezen kijelentését. Bár az első funkció nem igazán szorul magyarázatra, a második annál inkább. Tolkien a fantáziavilágokat nem csupán egy helyként képzelte el, hanem egy saját időben és térben létező egésznek. Ez az egész pedig a rég letűnt korok mítoszaival, meséivel ápol szoros kapcsolatot; ezek pedig az emberiség ősidejébe nyúlnak vissza, amikor az ember mélyebben össze volt fonódva az őt körülvevő világgal. Amikor belépünk egy fantasy világba, nem csak egy új térbe érkezünk meg, hanem egy másik időbe is. Ez az idő pedig nem mérhető években. Tehát amikor belépünk egy másik világba, kicsit elszakadunk a

valódi világtól, a valódi időtől. Tolkien a fantáziavilágokról mint másodlagos világokról beszél, persze nem minőségbeli értelemben helyezi második helyre őket. Azért emlegeti így őket, mert a belépés ezekbe a világokba egyfajta hitet feltételez, elszakadást a valódi, tapasztalati világtól. A világ részletgazdagsága, összeegyeztethetősége pedig arra ösztönözheti a befogadót, hogy mélyebben megismerje és bejárja ezt az új világot. (Keserű, 2021).

A világépítés alappillére a konzisztencia. A konzisztencia nem más, mint alapelvek lefektetése, és azok betartása. A világ részleteinek támogatniuk kell egymást. Valamilyen gondolat, szabályszerűség mentén kell alkotni, ki kell szűrni az ellentmondásokat. Viszont az ellentmondás nem feltétlenül rossz, a humor eszközeként is alkalmazható. A világteremtő eljárásokat három törvényszerűséggel is meghatározhatjuk: az ok-okozati összefüggés, a tér és idő kapcsolata és a hasonlóság (Keserű, 2021).

A fantáziavilágok egyik tulajdonsága a megoszthatóság. Tolkien úgy vélekedett életének legnagyobb alkotásáról, hogy hagyott „lyukakat” a történetben, amelyeket mások, zenével, festékekkel, drámával töltsék ki. Bár elétében nem került rá sor, de a „lyukak” kitömésre kerültek filmekkel, játékokkal és minden egyébvel. Tolkien műve tehát megosztott világgá válhatott, mások keze által. A szerző által létrehozott alapszabályok mentén készültek olyan alkotások, amelyek illeszkednek az eredeti műhöz – ezt jelenti megosztani másokkal egy fiktív univerzumot (Keserű, 2021).

A világépítés kapcsán kihagyhatatlan szót ejtenünk a nyelvről. A nyelv a kapcsolatteremtés egyik formája, melynek segítségével kapcsolódik az olvasó a teremtett világhoz. A nyelv és világ kapcsolatát két oldalról közelíthetjük meg. A világ megelőzi a nyelvet, nem is függ tőle szorosan, viszont a világ is egy szó, a nyelv eszköze, tehát egyik nem létezhet a másik nélkül. A nyelvre a kultúra részeként tekintünk, emiatt egy fantasy világ megalkotásakor a fiktív nyelvek létrehozása sem idegen gyakorlat. A nyelvteremtés folyamatát egy skálán helyezhetjük el, amelynek egyik végén az „egyszerűbb” (pl. nevek kitalálása), a másik végén pedig az összetettebb (saját betűk, ábécé, nyelvtan) létrehozás áll. A kitalált nyelvek tükrözni fogják megalkotójuk előfeltevéseit, így a létrehozott nyelvek mindig reflektálnak a valós világra (Keserű, 2021).

A megfelelő nevek kiválasztása sem lehet semleges, mert a nyelv világképet is tükröz. A nyelvteremtés egyik példája Jonathan Swift *Gulliver utazásai* című regényben található, ahol a szerző olyan szavak létrehozására törekedett, amelyek hangzásukban eltérnek a valós világ nyelveinek hangzásától, a fiktív nyelvek idegenségét hangsúlyozva ezzel. Az ő nyelvteremtése a humor egyik eszköze. Anthony Burgess *Gépnarancs* című

regényében ugyan nem teljesen fiktív nyelv ugyan a nadsat, mert az angol alapnyelvbe beékelte orosz és más nyelvű kifejezések alkotják, de különös módon hozzásegíti az olvasót a főszereplő, Alex, és bandája gondolkodásának, világképének a megértéséhez. Tolkien szerint a nyelvalkotást esztétikai szempontból is megközelíthetjük. Az ő világa, *A Gyűrűk Ura*, megépítését a nyelv megalkotása előzte meg. Elmondása szerint a fiktív nyelvekkel való foglalkozás számára szenvedély, öröm és művészi tevékenység. Három területet nevezett meg, ami alapján építkezni kell: a fiktív történelmet, mítoszteremtést és képzeletet. Tolkien véleménye a nyelvalkotás és mitológia kapcsolatáról az, hogy ezek egymással összefüggő elemek, a fiktív nyelv hitelesebbé válik a mítoszok által, és fordítva. Tolkien haláláig dolgozott Középfölde nyelveivel, aminek szótár, nyelvtan, írásrendszer lett az eredménye. Ilyen mélyreható munkát végzett még David J. Peterson is, aki részletesen kidolgozta a dothraki nyelvet, ami George R. R. Martin *A tűz és jég dala* című regényeiben szerepel. Marc Okrand a *Star Trek* világban használt klingon nyelv megalkotója. Ez a nyelv azonban kilépett a fantáziavilágból, az olvasók ezen a nyelven kommunikálnak a rajongói eseményeken, sőt, negyedévente megjelenő klingon nyelvű folyóirat is létezik. Minden azt mutatja, hogy a nyelvek képesek túllépni a megszületésük formátumukból a mindennapok elemévé, ami arra utal, hogy esztétikai érdeklődés is van az irányukba (Keserű, 2021).

A térképek a fantáziavilágok fontos elemei, de nem kötelező jellegűek, és nem csak a fantasy alkotóelemei, horrorregények, sci-fi, krimi, történelmi regényekhez is kapcsolódhatnak. Európában az alkotásokhoz kapcsolódó első térképek Dante *Isteni színjátékához*, Morus *Utópiájához* és Swift *Gulliver utazásaihoz* köthetőek (Keserű, 2021).

A fantasyírók nagy hangsúlyt fektetnek a világuk földrajzi vonatkozású felépítésére, aminek okát abban kereshetjük, hogy egy több könyvön átívelő történetnek le kell kötnie az olvasó figyelmét, aminek a helyszínek változatossága fontos eszköz lehet. A térképeken nem csak olyan helyszínek jelenhetnek meg, ahol a szereplők megfordulnak, hanem ismeretlenek is, amik az olvasó fantáziáját hívhatják táncba. A térképek szünetet iktatnak be az olvasás folyamatába, gazdagítják a világot, segítenek a vizualizálásban és az eligazodásban. Ahogy a szöveg által, úgy a térképpel is felfedezzük a világot, otthonossá válunk benne. A térképek vizuális és kartográfiai jelei, a részletgazdagsága, a betűtípusa mind meghatározóak a befogadó számára (Keserű, 2021).

Érdeemes megvizsgálni azt is, hogy a fiktív karakterek milyen viszonyban állnak a térképekkel. Keserű József (2021) Tolkien világhírű regényét hozza fel példának. Úgy véli, hogy először meg kell vizsgálni, hogy a szerző által készített térképek a könyv mely részén

helyezkednek el. Az Alan Lee által illusztrált egykönyves verzió egy térképet tartalmaz, a könyv belső borítóján, és az is ketté van vágva: a könyv elején Eriador – Rhovanion – Rohan, a hátsó részén Rohan – Gondor – Mordor látható. A szerző első, angol nyelvű, három könyvből álló kiadásában külön térképet szentel a Megyének, ami a prologus és első fejezet közé kerül. Ez a térkép olyan területeket is magában foglal, amik nem tartoznak szorosan a hobbitok földjei közé. Ezt az ellentmondást az oldja fel, ha megvizsgáljuk a hobbitok oldaláról is a térképet: számukra a Megye határa az általuk ismert világ határát is jelenti. Tehát a fiktív karakterek másképp viszonyulhatnak a térképekhez, és azok is visszahathatnak rájuk.

A térképeken megjelenő jelek teszik olvashatóvá, értelmezhetővé azt. Ezek olyan szemiotikai rendszerek, amelyek segítségével eligazodhatunk a térben. Azonban időbeli utalásokat is tartalmaznak. Ha megvizsgálunk egy korszerű térképet és összehasonlítjuk egy fantasy világ térképével jónéhány eltérés ötlük a szemünk elé. Leggyakrabban a fantasy-térképek fekete-fehérben kerülnek elénk, amit gazdasági okokkal magyarázhatunk. A modern térképekkel ellentétben az egyezményes jelek sokkal felismerhetőbbek, a falvakat néhány ház, az erdőket szorosan rajzolt fák, a hegyeket hegyhez hasonló vonalak jelzik. A nevek feltüntetése is szöges ellentétek: a mai térképek az apró, egyszerű betűtípusokat preferálják, míg a fiktív térképek a girlandos, hatalmas betűtípusokat részesítik előnyben. Azonban ezeket az eltéréseket egyszerű okkal magyarázhatjuk: a fantasy történetek legtöbbször az ókort vagy a középkort idéző világban játszódik. Az időrendiséget tekintve az egy világhoz tartozó térképek is lehetnek eltérőek, példának okáért Tolkien térképei is különböző korokban ábrázolják a világot. Ilyen értelemben egy térkép sem befejezett. Másik jó példa erre a Trónok harca HBO sorozatának mozgó főcímének térképe. Ez a sorozatban feltűnő helyszínektől és eseményektől függően változik, és képi síkon jeleníti meg a történetet (Keserű, 2021).

A térképekről nemcsak földrajzi tulajdonságokat olvashatunk le, hanem az adott világ politikai helyzetét is megérthetjük. Megtudhatjuk, hogy melyik országok milyen területekkel rendelkeznek, gazdaságilag milyen helyzetben vannak, érintkeznek-e más kultúrákkal, nemzetekkel, hol helyezkednek el stratégiai kulcspontok, milyen háborús helyzetek alakulhatnak ki. Tolkien kevésbé lakott világával szemben érdemes Sapkowski a Vaják-univerzumhoz tartozó térképet megvizsgálni, hiszen az előbbiben korszakonként tör ki egy háború, úgy az utóbbiban gyakrabban (Keserű, 2021).

A hangulatteremtés képessége elengedhetetlen egy jó fantasy megírásánál. Ahogy a valós világból átlépünk a másodlagos világba, bár cselekvésre képtelenek vagyunk, a testi

jelenlétet az utóbbi is megkívánja. Ezzel a testi jelenléttel kerülünk sajátos hangulatba. A hangulatot mindig szubjektíven éljük meg, és nem csak a belsőleg megélt élményekre, hanem arra is vonatkozik, ami körül vesz minket (ez utóbbira az atmoszféra kifejezéssel is hivatkozhatunk). A hangulatok legtöbbször keresztülmennek a közvetítésen, ami miatt elérhetővé és leírhatóvá válnak a világba belépő számára. A jelentéshatárok jelenléthatásokat állítanak elő, ami miatt a különböző formátumokban megjelenő alkotások más hangulatot eredményeznek. Játékok esetében a térbeliség, a látható és hallható összetevők nagy hangsúlyt kapnak. Egy könyv esetében a kép és a hang nem feltétlenül van jelen, amit egy videójátékban az avatárunkkal járhatunk be, azt a könyvben olvasva vagy illusztrálva ismerjük meg. Vannak eszközök, amik által a befogadó könnyebben ráhangolódik a fiktív világra. A zenék, blogok, olvasói vélemények böngészése, klippek megtekintése stb. sorolhatók ide. A különböző formátumok erősítik az elmélyülést az adott világban, azonban vannak, amiket nehezebb összeegyeztetni (pl. olvasás közben zavaró lehet zenét hallgatni vagy videót nézni) (Keserű, 2021).

Nem utolsó sorban érdemes szót ejteni a fantasy hőséről is, hiszen „a népszerű történetek ugyanis mindig népszerű hősökhöz kapcsolódnak” (Benyovszky 2019:103). Általában véve elmondhatjuk róluk, hogy:

- mindig történik velük valami, folyamatosan helyt kell állniuk (Ciri, a Vaják-pentológiában);
- az esetek többségében nem bonyolult jellemek;
- egy-két tulajdonságuk mindig hangsúlyos (Ríviai Geralt esetében a pártatlanság);
- gyakran kettős identitással rendelkeznek (Pókember Peter Parker néven lapfotós, Superman újságíróként dolgozik);
- egyedi, átlagon felüli képességekkel rendelkeznek, amelyek általában valamilyen szertartás, beavatás, folyamat eredményei (Amerika Kapitány);
- sokszor negatív életrajzi események történnek velük, de képesek sérelmeiken, traumáikon felülemelkedni (Bruce Wayne szüleit egy rablógyilkos ölte meg);
- a populáris hősöket valamilyen megkülönböztető jelzés teszi felismerhetővé (Harry Potter homlokán lévő forradt seb, Geralt medálja);
- ritkán van szó „magányos” hősökről, segítőtársaik azért állnak mellettük, hogy tudjanak kire támaszkodni (Frodó – Samu, Gandalf, Luke Skywalker – Han Solo);

- ellenfeleik is akadnak, leggyakrabban azért, hogy méltó kihívót biztosítsanak (Sherlock Holmes – Moriarty, Batman – Joker);
- a létezésük nem korlátozódik egy formátumra, mindig visszanyúlnak hozzájuk, így más-más médiumokban tűnnek fel;
- az előző pontból következően gyakran mitologizálódnak ezek az alakok (Benyovszki, 2019).

A mitologizálás általában rejtett analógiákon keresztül jelenik meg. Nem csak új mítoszok keletkeznek így, hanem régiek elevenednek meg újra. Gyakran egy-egy ikonikus karakter mögött konkrét mitológiai archetípus, bibliai párhuzam, netalán mesei elem rejtőzik. Példának okáért: Katniss Everdeen, *Az éhezők viadalának* hősnője, párhuzamba állítható a lázadó Spartacussal, Robin Hooddal, de még a görög mitológiából ismerős, Thészeusz alakjával is (Benyovszki, 2019).

1.7. Transzmédia

A 90-es évek végén megfogalmazódott egy gondolat, amit rengeteg kutató más-más névvel illetett. Ilyen elnevezések születtek meg: transmedia intertextuality, crossmedia, hybrid media, transmedial interactions, intertextual commodity, transmedia storytelling (Nyerges, 2016). Ez utóbbit Henry Jenkins, a Dél-Kaliforniai Egyetem professzora alkotta meg 2012-ben, amikor is egy előadásán kijelentette, hogy a média hagyományos eszközei már nem úgy működnek, mint korábban (Bene, 2015). A trans előtag jelentése valamin át, keresztül, így a transzmediális világokra úgy kell tekintetünk, mint a különböző médiumok által létrehozott történet nagy egészére, amihez mindegyik formátum a saját lehetőségeihez mérten ad át a befogadónak (Nyerges, 2016, Keserű, 2021). A transzmédia lényege tehát az, hogy a történet nem ér véget a könyv utolsó lapján, hanem más-más formátumban folytatódik, kiegészíti az alaptörténetet, formálódik a befogadók által (Szabó, 2020). Keserű József (2021) megállapítása szerint az ilyen világokba bármelyik formátum felől beléphetünk, léteznek új és régi médiumok formájában is. A szerző megkülönböztet egy úgynevezett szupermédiomot, ami nem más, mint az internet.

Az ebben a világban használt információeloszlási séma nem más, mint mindenki tud valamit, de senki nem az egészet: a különböző platformokon más-más információmorzsához juthatunk hozzá. A felhasználók fokozatosan részt vesznek a tartalom előállításában, reklámozásában. Először megbizonyosodnak, hogy a transzmédia valamely eleme az élményt nyújthat nekik, ismerkednek vele, költenek rá, majd beszélni

fognak róla a barátaiknak is. Az utolsó lépés az, amikor maguk is formálhatják a történetet (Nyerges, 2016).

A rajongók jelenléte a korábbiaktól eltérően, elképesztő módon tud visszahatni egy fiktív világra. Persze ezt a kapcsolatot már nehezen lehetne a piacközpontú nagyvállalatoktól elkülöníteni, akiknek szükségünk van az egyre nagyobb közönségre és a visszajelzésekre, hogy még nagyobb profitot tudjanak termelni. A piac segítségével a világépítés közösségi gyakorlattá vált (Keserű, 2021).

Kitűnő példa a transzmédia elemeiből építkező, 2001-ben megjelent *The Beast*. Steven Spielberg *A.I* című filmjéhez kapcsolódó játék és kampány Sean Steward sci-fi író és Pete Fenlon játékfejlesztő segítségével kelt életre. Evan Chan halálának okát különböző platformokon megjelenő információk segítségével deríthették ki a résztvevők. Ilyen volt például a trailerben megjelenő telefonszám, amit felhívva feladatot kaptak a résztvevők, vagy forráskódokat és fényképeket kellett elemezniük, fiktív karakterek levelezéseiben turkálhattak. Ami lényeges volt, hogy végső megoldáshoz találkozniuk kellett egymással, és közösen kellett megfejteni a rejtélyt. A játékhoz kapcsolódóan megmozdultak az Egyesült Államoktól, Európán át Japánig az emberek, több száz fiktív weboldal, online kiadvány, fotó, email született, több tízezer spekuláció pattant ki a játékosok fejéből, több mint 300 millió visszajelzést kapott a gyártó kommentek, újságcikkek, levelek formájában (layer11.blog.hu).

Érdemes szót ejteni a transzmedialitás mellett az intramedialitás és intermedialitás jelentéséről is. A transzmediális világok több platformon keresztül építenek fel egy világot, intermedialis kapcsolatról beszélhetünk, ha egy fantasy világ két eltérő platformon jelenik meg, ha pedig intramedialisán vizsgálunk valamit, akkor az csak egyféle médium formájában létezik (Keserű, 2021).

1.8. Adaptációelmélet

Ha nagyon egyszerű megfogalmazással szeretnénk élni, az adaptáció nem más, mint egy mű, más médiumban történő megjelenése (Láng, 2011). Azonban tengernyi elmélet létezik még a szakirodalomban, amelyek igyekeznek minden oldalról megvilágítani a fogalmat, viszont mivel egy folyamatosan változó tudományról beszélünk, amelynek az egyik fő tulajdonsága a változékonyság, ez megnehezíti a tudományos leírását (Kuklis, 2016). Ha adaptációkról beszélünk rengeteg olyan aspektus merülhet fel, mint például a hűség, a fordítás, az interpretáció, eredetiség. A hűségelv, amely az adaptációk értékelését az eredeti műhöz való pontosság alapján méri, régóta vitatott a

szakirodalomban. Dragon Zoltán (2003) teszi fel a kérdést: ugyan mihez kell hűségessé lenni? Az adaptációk nem lehetnek pontos másolatok, a film egy másik olvasat (a rendezőé) megjelenése a vásznon, ami számára épp úgy igaz, mint befogadónak a sajátja. Egy könyv átültetése más médiumba kreatív folyamat, amiben a rendező figyelembe veszi médium kínáta lehetőségeket, párbeszédbe állítja a két formátumot.

Az adaptációt a narratíva átalakulásaként is értelmezhetjük, ami miatt ezeket produktumként is vizsgálhatjuk. Az adaptációknak köze van az intertextualitáshoz, transzmediális formákhoz, intermedialitáshoz, szerző-befogadó világához, miközben folyamatosan alkalmazkodik (Kuklis, 2016).

II. RÉSZ – A VAJÁK-UNIVERZUM

2.1. Andrzej Sapkowski élete és munkássága

Andrzej Sapkowski 1948.június 21-én látta meg a napvilágot a lengyelországi Łódźban. A városban végezte tanulmányait, majd ugyanitt közgazdaságtant tanult az egyetemen. Később vásárlói érdekképviselőként dolgozott, majd sci-fi fordításokból élt. Elmondása szerint a fia unszolására írta meg 1986-ban a Vaják-univerzumhoz tartozó első novelláskötetet (Yadav, 2020). A mű a lengyel *Fantastykában* jelent meg, ahol az olvasók és a kritikusok is örömmel fogadták. A sikeren felbuzdulva megírta a vaják történetét, illetve több novelláskötet is megjelent az univerzumhoz kapcsolódóan. Említésre méltó még a 2002 és 2006 között született Huszita-trilógiája is (libri.hu).

2.1.1. A Vaják-univerzum megalkotása, világhírűvé válása

Sapkowski nem kronológiai sorrendben írta meg azt a 8 könyvet, ami a hivatalos Vaják-univerzumot alkotja. A fő történetyszál egy pentológia formájában kerül az olvasó kezébe, a maradék három könyv pedig különálló történeteket tartalmaz, amelyek segítségével megismerhetjük a világot, az abban szereplő karaktereket, motivációikat. A könyvek megírásának sorrendje a következő:

1. *A végzet kardja (Miecz przeznaczenia)* – 1992.
2. *Az utolsó kívánság (Ostatnie życzenie)* – 1993.
3. *Tündevér (Krew elfów)* – 1994.
4. *A megvetés ideje (Czas pogardy)* – 1995.
5. *Tűzkeresztség (Chrzest ognia)* – 1996.
6. *Fecske-torony (Wieża Jaskółki)* – 1997.
7. *A tó úrnője (Pani Jeziora)* – 1999.
8. *Viharidő (Sezon burz)* – 2013.

A végzet kardja, *Az utolsó kívánság* és a *Viharidő* azok a könyvek, amelyek nem kapcsolódnak szervesen a fő történetyszál cselekményébe, olvasni viszont először érdemes ezeket, hogy megismerkedjünk a világgal.

A könyveken alapuló képregények két típusba sorolhatók: azok, amelyek a lengyel, eredeti könyveken alapulnak vagy amelyeket a Dark Horse Comics adott ki. Az előbb említett képregények a könyvsorozat novelláit veszik alapul és 1993 és 1995 között jelentek meg. Bogusław Polch öt képregényt illusztrált. A Dark Horse Comics egy

amerikai kiadó, akik a CD Projekt Red videójátékait vették alapul. 2014 és 2023 között hét képregényt készítettek el (szukits.hu).

2.2. A Vaják-univerzum világszerűsége

A *Vaják* című könyvsorozat egy elképzelt világban játszódik, aminek a neve Kontinens. Számos királyság található rajta. Ezek közül érdemes megemlíteni az északon elterülő nagyobb királyságokat (Temeria, Redania, Kaedwen, Aedirn), Cintrát és Nilfgaardot. Nilfgaard délen terül el, és erőszakosan terjeszkedni kezdett: először elfoglalta Cintrát, majd az északi államok fogtak össze ellene. Meg kell említenünk még Thanedd és Skellige szigetét: előbbin folyik a varázslók kiképzése (kifejezetten Aretúzában), utóbbi pedig Cintra szövetségese volt. Továbbá létezik egy olyan királyság is, amelyet Brokilonnak neveznek, és egy áthatolhatatlan erdőség alkotja. Ebben az erdőben élnek a driádok, akik csak nők lehetnek és kitűnően bánnak az íjjal. A vajákok Kaer Morhen omladozó erődjéhez köthetők.

A világot rengeteg faj népesíti be: emberek, tündék, törpék, mágusok, félvérek, driádok, vajákok, mindenféle szörny, amelyekkel bárhol találkozhatunk. Kezdetben a tündék és emberek békében éltek egymás mellett, később azonban az emberek elűzték a tündéket, akik így a társadalmon kívül élnek és igyekeznek életben maradni. A varázslók és varázslónők megítélése nagyon érdekes: gyakran utálják őket, mégis rájuk vannak szorulva az emberek. A mágusokat Aretúza szigetén képzik ki, hogy aztán különböző királyok udvarában álljanak helyt, tanácsadóként. A törpék és félvérek gyakran a társadalom szélére vannak szorulva, főképp, ha az északi birodalmakról és Cintráról beszélünk. Nilfgaard sokkal elfogadóbb, kevésbé fajgyűlölő hely. Az értelmes lények mellett rengeteg, a sötétben vadászó vérszomjas szörny is él az egész világon, amik levadászására az emberek a gyűlölt vajákokat hívják segítségül. Ezek a profi szörnyvadászok különböző kísérletek „eredményei”, valamennyire értenek a mágiahoz, de legnagyobb segítségük a két kardjuk.

A világ a politikai cselszövések színtere, a királyságok kémjei mindenhol ott vannak. A varázslók is egy külön, az ő érdekeiket szolgáló szervezetet hoztak létre. A tündék egy része Nilfgaard szövetségese, a többiek pedig, akik a jogaikért küzdenek, a törpékkel karöltve, azok a Scoia'tael (Mókusok) közé szerveződnek, és rablótevékenységükkel lázadoznak az emberek elnyomása ellen. A vajákok igyekeznek függetlenek maradni, ám a Kontinensen dúló háború őket is döntésre készíti.

Sapkowski a világ megalkotásakor ihletet merített a klasszikus mesék elemeiből (Hófehérke – Renfri, Szépség és a Szörny – Nivellen, Sh’eenaz – Ariel, Aranyhaj, Aladin és a csodalámpás, stb.), a szláv mitológiából és folklórból, a középkori kultúrából, történelemből, de rengeteg önállóan megálmodott elemet is belesző a történetbe. Karakterei nem fekete-fehérek, a tökéletesség távol áll tőlük, az író univerzumában nincsenek abszolút igazságok. A szereplők gyakran a körülmények áldozatai, ami emberivé teszi őket, az olvasó könnyen tud azonosulni velük.

2.3. A Vaják-univerzum fontosabb karakterei

Az univerzum egyik főszereplője Geralt, aki egy vaják. Kaer Morhen erődjében alakította át Vesemir, akire apaként tekint. A férfi így vall erről: *„Az otthonom Kaer Morhen, a Vajákok Fészke. Onnan származom. Az egy...egy erőd volt. Nem sok maradt belőle. Kaer Morhen... Ott hozták létre az olyanokat, mint én. De már nem teszik, már senki sem lakik Kaer Morhenben. Senki, csak Vesemir. Azt kérded, kicsoda Vesemir? Az apám. Miért nézel rám ilyen csodálkozva? Mi ebben a furcsa? Mindenkinek van valamiféle apja. Az enyém Vesemir. És ha nem az igazi apám, mi van abban? Az igazit nem ismertem, ahogyan az anyámat sem. Azt sem tudom, élnek-e. És alapjában véve nem is különösebben érdekel”* (A. Sapkowski *Az utolsó kívánság* 2021:144). Saját becsületkódexe alapján próbál helyt állni a világban, szörnyvadászként. Szükszavú, cinikus és töprengő alkat, akinek kevés barátja van, de azokhoz végletekbe menően hűséges. Gyakran elmélkedik a múltján, a korábbi döntésein, sokszor érzi magát kívülállónak. Ez abból ered, hogy az emberek félnek tőle, elutasítják vele szemben. Jellegzetes ismertetőjele a fehér haj, többször hivatkoznak rá fehér farkasként is. Sárga, macskáéhoz hasonló szeme van, testét sok sebhely borítja. Emberfeletti erővel és strapabírással rendelkezik, lova, Keszeg minden útján elkíséri. Képes bizonyos mágikus jeleket alkalmazni a harcok során, amikkel pajzsot vonhat maga köré (quen), ellökheti ellenfelét (aard), meggyújthatja azt (igni), vagy netalán mágikusan megbéníthatja az elméjét (axii). Két kardja van: egy ezüst, ami a szörnyek ellen hasznos, és egy vas, amely az emberek ellen. A könyvekben Geralt elárulja, hogy ezt csak az emberek hiszik így, sok szörny ellen a vaskard is halálos: *„Minden vajáknak két kardja van. Vannak, akik rosszindulatúan azt mondják, az ezüst a szörnyek, a vas az emberek ellen van. De ez természetesen nem igaz. Vannak szörnyszülöttek, akikkel szemben csak az ezüstpenge ér valamit, de vannak olyanok is, akikre a vas halálos”* (A. Sapkowski *Az utolsó kívánság* 2021:143). A meglepetés törvénye köti Cirihez, de kezdetben elutasítóan, szkeptikusan áll a történetekhez: *”Sosem nézek hátra. És sosem térek vissza Cintrába, úgy*

fogom kerülni Cintrát, mint a pestis fészket. Sosem térek vissza oda” (A. Sapkowski Az utolsó kívánság 2021:148).

Yennefer egy varázslónő, aki Vengerberg városában látott napvilágot számos deformitással. A könyvekben így olvashatunk erről:

„Janka! Janácska!

Vidd el innen ezt a púpos szörnyeteget! Nem akarom látni!

Ő ugyanúgy a te lányod is, mint az enyém.

Igazán? Azok a gyerekek, akiket én nemzettem, normálisak.

Hogy mered... Hogy mered feltételezni...

A te tündecsaládodban voltak varázslónők. Te szakítottad meg az első terhességet. Emiatt van ez. Fertőzött a tündevéred és az ágyékod, asszony. Ezért szülsz szörnyeket.

Ez egy szerencsétlen gyermek... Az istenek akarata volt ez! Ez a te lányod, ugyanúgy, ahogy az enyém is! Mit kellett volna tennem? Megfojtani? Elkötetlenül hagyni a köldökszinórt? Mit csináljak most? Vigyem ki az erdőbe, és hagyjam ott? Mit akarsz tőlem, az istenekre?

Papa! Mama!

El tőlem, csudarém.

Hogy mered! Hogy mered megütni a gyereket! Állj! Hová mész? Hová? Őhózzá, mi? Őhózzá!

Hát igen, asszony. Férfi vagyok, ott és akkor szabad kielégítenem a vágyaimat, ahol és amikor akarom, ehhez született jogom van. Tőled viszont undorodom. Tőled és az elfajzott hasad gyümölcsétől. Ne várj vacsorára. Nem jövök haza éjjel.

Mama...

Miért sírsz?

Miért versz és löksz el? Hiszen jó voltam...” (A. Sapkowski Fecske-torony 2022: 380).

Apja elhagyta a családot, anyja pedig sokszor bántalmazta őt. Múltjában csupán foszlányok derengenek fel a könyvekben, nincsenek konkretizálva az események. Negyedrészen tündevér csörgedezett az ereiben, ami miatt alakultak ki a mágikus képességei. Aretúzában tanult, ahol, mint minden varázslónőt, őt is „tökéletesítették”. Testi hibái eltűntek, így azonban terméketlenné vált, ami döntően befolyásolta a személyiségét. Manipulatív, nem riad vissza rendkívüli szépségét kihasználva előnyökhöz jutni. Erős akaratú, hatalomvágyó, számító karakter, aki minden helyzetet képes a saját javára fordítani. A terméketlenségét számtalan módon igyekezett visszafordítani. Ridegnek és

felszínesnek tűnik, azonban néhány ember élvezi a feltétlen szeretetét. A kemény külső törékeny belsőt takar, azonban ezt csak azok tapasztalhatják meg, akikben igazán megbízik. Ilyen Geralt is, akivel eleinte visszás a kapcsolata, végletekbe menően szeretik és gyűlölik egymást. A regény végére megtalálják az egyensúlyt, Cirire pedig lányukként nevelik. Yennefer lila színű szemei azonnal felhívják rá a figyelmet, a fekete-fehér ruhái hatalmat sugároznak és kontrasztban állnak fehér bőrével és fekete, hullámos hajával. Jellegzetes illatát a könyv többször említi: egres és orgona., nyakában egy obszidián csillag lóg, ami egy mágikus tárgy. Mestere a rejtőzködésnek, ha nem akarja, hogy megtalálják, nem is fogják.

Cirilla Fiona Elen Riannon, Cintra oroszlánfiókja, aki korán megárvult, szülei, Pavetta és Emhyr var Emreis (Duny) egy rejtélyes hajóbalesetben veszítik életüket. Így nagyanyja, Calanthe királynő neveli fel, egészen addig a napig, míg Nilfgaard terjeszkedésbe nem kezd, mert az első leigázott királyság Cintra lesz. A meglepetés törvénye Geralthoz köti, aki később apafigurává válik számára. A vaják Kaer Morhen erődjébe viszi, ahol Ciri vaják kiképzést kap. Megtanul vívni és megismerkedik a különböző szörnyekkel is, persze csak a tankönyvekből. Mint később kiderül Ciri az Ősi Vér gyermeke, ami annyit jelent, hogy ő is képes varázsolni, sőt, olyan hatalma van, aminek segítségével képes utazni a világok között. Emiatt először Triss Merigold, majd maga Yennefer foglalkozik vele, aki szerint a legjobb lenne Aretúzába vinni, hogy ott tökéletesítse a tudását. Cirit kísérti a tragikus múltja, félti azokat, akikkel közelebbi kapcsolatba kerül. A sorssal szemben igyekszik a saját életét élni, hatalmas a függetlenség iránti vágya. Több világban is jár, de mindenhol vadásznak rá, híre megelőzi őt. A Kontinensen is a hatalmi játszmák kulcsfigurája. Külseje „világos, egérszürke haja volt, és hatalmas, méregzöld szeme” (A. Sapkowski *A végzet kardja* 2020:293) felhívja rá a figyelmet, bármerre jár. Az arcán egy sebhely található, az egyik korábbi összetűzésének eredménye.

Kökörccsin (lengyelül: Jaskier, játékokban Dandelion) egy bárd, Geralt közeli barátja. Nagyszájú és humoros, és ezen jellemvonásai gyakran keverik bajba őt és barátait. A vajákkal ellentétben szereti a hangos összejöveteleket, élvezi, ha szerepelhet mások előtt. Tehetséges énekes és író, dalai híressé tették a szörnyvadászt. A harcban is éles ellentéte a vajáknak: gyenge fizikumú, a kardforgatás nem az ő terepe. Imádja falni az életet, rengeteg alkalmi szeretője van, ami nem is kellemetlenséget okoz Geraltnak is. Hiú, nehezen viseli a kritikát, sokat ad a megjelenésére.

Triss Merigold egy mágus, aki szintén Aretúzában tanult. Yennefer barátnője, de varázsereje nem olyan erős, sőt, allergiás a varázslattal történő gyógyításra is. Geralthoz szerelmi szálak fűzik, amelyek régebben viszonzottak voltak, de Yennefer feltűnésével a vaják visszautasítja őt, baráti viszonyuk azonban megmarad. Idealista és jóhiszemű, ami gyakran tűnik naivságnak. Ruhái praktikusak, meleg árnyalatú, enyhén vörösbe hajló haja és kék szeme van. Az első nilfgaardi háborúban, a soddeni csatánál, egy olyat sebet szenved el, aminek a nyomát soha nem tudja eltüntetni.

Tissaia de Vries az aretúzai mágusképző iskola igazgatónője. Kimért, szigorú, ridegnek tűnő karakter, akinek ennek ellenére fontosak a tanítványai. Mentora Yennefernek, akivel mély kapcsolatot alakít ki, a lány anyjaként tekint rá. Szerelmi kapcsolata Vilgeförtzcal tragédiával végződik. Nem riad vissza a konfrontációtól, hajlamos manipulatív képességeit használni a céljai elérésének érdekében. Megjelenése tekintélyt parancsoló, stílusa elegáns és kifinomult.

Vilgeförtz a Vaják-univerzum egyik antagonistája. Olyan mágus, aki rendkívüli fizikai erővel is bír (még Geraltot is elpáholja). Hataloméhes, manipulatív és görcsösen igyekszik mindenkit a maga alá rendelni. Intelligens, többször félrevezeti a vajákat és Yennefert. Cirit szeretné megkaparintani, hogy az Ősi Vér segítségével még nagyobb befolyásra tegyen szert. A szerelemre is csak eszközként tekint, elárulja Tissaiaét. Jóképű férfiként jelenik meg, és a legtöbb férfi varázslóval szemben, fiatalként van jellemezve.

Emhyr var Emreis, Nilfgaard császára, szintén egy antagonista, aki háborút indít a Kontinensen. Jó érzékű politikus, kevésbé sikeres stratégia. Céljait Ciri segítségével szeretné elérni, ezért varázslók, fejedelmek, kémek, tudósok segítségével szeretné kézre keríteni a cintrai királylányt.

Leo Bonhart egy kegyetlen fejedelmű, aki Ciri vadászik egy nilfgaardi parancsára. Ellenfelei számára nem csak brutalitása és testi ereje, de érzelmentes eszközei miatt is félelmetes rivális. Amikor elkapja a lányt, inkább saját terveit valósítja meg.

Az északi királyságok királyai: Foltest, aki Temeriában székel, rendkívüli politikai érzékkel irányította országát, csupán magánéleti problémái akadnak. V. Radovid, Redania királya véreskezű és okos uralkodó, aki üldözi a másfajúakat és varázslókat. Kaedwen királyát a nép tisztelte, mert bármilyen módszerrel, de megoldotta a problémákat, de nem szerette. Virtufil király gyengekezű uralkodó volt, Aerdingben a belső széthúzástól és a külső ellenségektől is szenvedtek. A szövetségüknek politikai tervei voltak Cirivel.

A Varázslónők Páholya államtól függetlenül egyesítette a varázslónőket. A ki nem mondott vezető Philippa Eilhart. Tagjai közé tartozik Triss Merigold, Sabrina Glevissig, Fringilla Vigo, Francesca Findabair, Keira Metz stb. A Páholy céljai Cirire is kiterjednek.

Geralt kompániaja: Kökörccsin, a bárd, Milva, egy terhes driád, aki kitűnően bánik az íjjal, Cahir, egy nilfgaardi, aki kezdetben a császár parancsát követve vadászik Cirire, Regis, egy felsőbbrendű vámpír, aki gyógyítóként és mágikus képességeivel segíti a csapatot.

A Wild Hunt vagy Zord Vadászat (Vad Falka, Vad Hajsza) a könyvekben nem kerül bővebben kifejtésre, csupán annyit tudunk meg, hogy általában háborúk vagy más katasztrófák bekövetkeztekor száguldanak az égen, lovasok képében: „s. ekkor felülvolt az iszonyú beann'shie, a hirtelen és erőszakos halál hírnöke, a fekete égbolton pedig keresztülvágtatott a Zord Vadászat – lángoló szemű kísértetek vonultak fel lócsontvázaikon, a menetben ide-oda csapkodtak a rongyos köpenyek és zászlók. A Zord Vadászat pár évenként, ahogy most is, begyűjtötte a zsákmányát, de ez évtizedek óta nem volt ilyen borzalmas – csak Novigradban több mint húszan tűntek el, hírük-nyomuk sem maradt. Amikor a Vadászat elvágtatott, és széteszlottak a felhők, az emberek meglátták a Holdat – fogyóban volt, amint Napéjegyenlőség idején lenni szokott. De ezen az éjjelen a Hold vérszínű volt...” (A. Sapkowski: *Fecske-torony* 2022:9). A játékokban megjelenő Wild Hunt a másik világban élő tündék serege, akiket Eredin vezet. Cirit szeretnék magukkal vinni, hogy megakadályozza a Fehér fagyot.

A Fehér Fagy Ithlinne jósnő próféciaja szerint: „Bizony mondom néktek, ím eljő a kard a bárd kora, a farkas-förgeteg kora. Eljő a Fehér Fagy és a Fehér Fény Kora, az Örület és a Megvetés ideje, Tedd Deireadh, a Végidő. A világ fagyban pusztul el, s az új nappal újjászületik. Újjászületik az Ősi Vérből, Hen Ichaerből, a magból, amit elvetettek. A magból, amely nem hajt ki, hanem lánggal lobban fel. Ess'tuath esse! S lészen! Olvassátok a jeleket! Hogy milyen jelek érkeznek, elmondom néktek- előbb elárasztja a földet az Aen Seidhe vére, a Tündevér... (A. Sapkowski: *Tündevér* 2021:7)

2.4. A CD Projekt RED játécai

A CD Projekt RED 2003-ban kezdett el a The Witcher nevű játékon dolgozni. Ez volt a cég első RPG-je (role-playing games, magyarul szerepjáték), és 20 millió lengyel zlotyiba került (akkoriban ez volt a legdrágább lengyel videójáték). Majdnem száz ember dolgozott rajta. A játék 2007. október 26-án jelent meg (Európában), az ezt követő három napban pedig 35 ezren vásárolták meg. Kezdetben csak Windows operációs rendszerek

támogatták, 2012-től az Apple és a Linux is (cdprojekt.com). A játékidő 35-65 óra között mozog, attól függően, hogy mennyi időt fordítunk a mellékküldetésekre. A játék magyar szinkronnal és felirattal is elérhető.

A *The Witcher 2: Assassin's of Kings* 2011. május 17-én került a rajongók elé. A CD Projekt RED csapata soha nem látott mértékben népszerűsítette a játékot, a *Polityka* nevű hetilap Geraltot a "50 most influential personae in Poland" (Lengyelország 50 legbefolyásosabb személye) nevű ranglistára is felvette. 2012-ben a játék Xbox 360 és Apple verziói is elkészültek. Októberre a vállalat bejelentette, hogy a játék túllépte a 2 milliós eladási számot (cdprojekt.com). A játékkal játsszók szerint a teljesítéshez 20-40 óra szükséges. Ehhez a játékhoz is tartozik magyar szinkron és felirat is.

2015 a CD Projekt RED egyik legszebb éve lehetett, hiszen megjelent a *The Witcher 3: Wild Hunt* (május 19.). A megjelenést követő három hétben 6 millió példányban kelt el a játék. 2015 végére 300 díjat kapott, a CD projekt RED pedig az év fejlesztője díjjal gazdagodott. A játék elérhető PC-re, Xbox One-ra és PlayStation 4-re is. Az ezt követő években a játékhoz több DLC (downloadable content, magyarul letölthető tartalom) jelent meg, amivel a játékidő akár 180 óráig is tarthat (cdprojekt.com). Azok, akik magyar szinkronnal szeretnének játszani vele, még várniuk kell, mert még csak magyar felirat érhető el.

A cég 2017-ben bejelentette a *Gwen* kártyajátékot, amely a *The Witcher* játékok univerzumában játszható kártyajáték. A játékból világbajnokságokra is sok került. 2021 és 2023 között egy telefonos játék is elérhető volt a rajongók számára, *The Witcher Monster Slayer* néven (thewitcher.com).

2022-ben nagy bejelentés történt: a cég elkezdett dolgozni a játékok negyedik részén. A 2024-es Los Angelesi Game Awards nevű rendezvényen láthattunk egy igen ígéretes előzetest, azonban a játékra 2027-ig biztosan várni kell (cdprojekt.com). A játék főszereplője ezúttal nem Geralt, hanem Cirilla, witcherként.

2.5. Filmes adaptációk

A Vaják-univerzum élőszereplős és animációs filmek megszületésének is anyagot nyújtott.

A lengyel készítésű *Hexer* az első a sorban, 2001-ben film, 2002-ben egy 13 részes sorozatként mutatkozott be. Az alacsony költségvetés és a gyenge CGI is hozzájárultak a gyenge fogadtatáshoz, maga a szerző is fenntartásokkal állt az alkotáshoz (Larasati, 2023).

Az IMBD-s értékelése 3,8 pont a maximális tízből. A 2002-es sorozat ugyanezen az oldalon 5,8 pontot kapott.

A Netflix számára a Studio Mir két animációs filmet készített. Az első 2021 nyarán jelent meg, és A Vaják: A Farkas rémálma címet kapta. Ez Geralt mentorának, Vesemirnek, az életét mutatja be. A Vaják: Szirének a mélyből a Vaják-univerzum egyik novelláját dolgozta fel: egy fordított Ariel-történetet láthatnak a nézők a képernyőn.

2019-ben indult útjára a Vaják (The Witcher) sorozat az előbb említett szolgáltatónál, évadonként nyolc résszel. Geralt gúnyját Henry Cavill ölti magára, Yennefer szerepébe Anya Chalotra bújik, Freya Allan pedig Cirit személyesíti meg. A szolgáltató 2021-ben a második, 2023-ban a harmadik évaddal örvendeztette meg a rajongókat. A következő évről még nincs hivatalos információ, annyi biztos, hogy Geralt szerepét Ian Hemsworth ausztrál színész veszi át.

2.6. Miről szólnak a könyvek?

Az utolsó kívánság című novelláskötetben Geralt kalandjait követhetjük nyomon. Egy küldetés után a sebesüléséből lábadozik Melitele szentélyében, amikor visszaemlékezésszerűen mesél az átélt eseményekről. Az első visszaemlékezés alkalmával a temeriai Vizima városában gyűlik meg a nép baja egy szörnnyel. Mint kiderül, a szörny egy striga. A király viszonyt kezdett a testvérével vele, és a lány terhes lett. Szüléskor ő is, a gyermek is meghaltak. Pár év múlva bújta elő a szörny, aki a király lánya, az udvarház pedig elnéptelenedett a halálesetek miatt. Geralt kimerítő harc és egy majdnem halálos sebesülés árán visszaváltoztatja a szörnyet. A sérülései miatt ápolják a szentélyben.

Szó esik még Nivellen történetéről, ami egy Vaják-univerzumi Szépség és a Szörnyeteg átdolgozás. A szörny, külseje ellenére sem Nivellen, hanem egy gyönyörű vámpír. A férfi maga öli meg a vámpírt, így oldja fel az őt sújtó átkot. A könyvben elolvashatunk egy Hófehérkére utaló részt is. Renfri, a királylány, a mostohája elől menekül, aki számtalan módon próbálja megölni őt. Ezért a lány bosszút esküdött anyja és az őt segítő varázsló ellen. Mindeközben a varázsló is a saját álláspontját bizonygatja, és azt mondja Geraltnak, hogy a kisebbik rosszat kell választania. Ekkor válik a vaják Blaviken mészárosává, mert végül megölte Renfrit és társait, a törpéket.

Megtudjuk, hogy mi módon kötötte össze életét Cirivel: a cintrai Calanthe királynő megbízásából egy szörnyet kell elpusztítania, aki nem más, mint Pavetta, a királylány szerelme. A szörnyön lévő átkot megtöri, cserébe a meglepetés törvényét kéri fizetségül. Pavetta gyermeket vár, ami ekkor derül ki, s így fonódik össze a lány és a vaják sorsa. Egy

kaland során ismeri meg legjobb barátját, Kökörcsint is. A novellán keresztül szembesülünk a tündék helyzetével: kopár helyeken kénytelen élni, mert nem hajlandóak alkalmazkodni és együtt élni az emberekkel. Különös kalandja esik meg egy dzsinnel és a varázslónővel, aki megpróbálja ezt a hatalmas erővel bíró lényt az uralma alá hajtani. A dolgok végül balul ütnek ki, és csak Geralt utolsó kívánsága menti meg őt és a varázslónőt, Yennefert. Egyfajta se veled se nélküled kapcsolat alakul ki közöttük. A kötet végén a szörnyvadász búcsút vesz Melitele szentélyétől, egy cseppet sem vidám jóslattal a zsebében, miszerint szörnyű halált hal majd.

A második novelláskötet *A végzet kardja* nevet viseli. Az első kaland összehozza a varázslónőt, a törpéket, egy királyi csapatot és a vajákat is. A szörny nem más, mint egy sárkány, és mindenkinek más céljai vannak vele. Végül kiderül, hogy az utazók közül egy alakváltó is velük van, aki azért jött, hogy a fajtársának a tojását mentse meg. A tojás reményt ad neki a jövőt illetően.

Egy másik novellában Yennefer és Geralt kapcsolata bontakozik ki. Kiderül, hogy a nő egy másik varázslóval, Istreddel, is elég közeli viszonyba került, olyannyira, hogy a férfi megkérte a kezét. Geralt tudomást szerez erről, és egy párbajban egyeznek meg. A párbaj napján egy-egy üzenetet kapnak a nőtől: mindkettőjüket elhagyja, mert nem tud választani.

Novigradban járva mágikus lények járatják a vajákkal a bolondot. Ezek az úgynevezett dopplerek, akik más emberek formáját képesek felvenni, szórakoznak, de szerencsére a történet mindenki számára kielégítően ér véget. Ebben a kötetben is találhatunk klasszikus mesei vonatkozást, mégpedig Ariel, a kis hableány történetét. A történetben szerepel Kökörcsin régi barátja, Essi, aki szintén bárd és szerelmes Geraltba. A férfi szívét azonban még mindig Yennefer dobogtatja meg.

A következő novella Brokilon erdeibe kalauzol el minket, ahol Geralt egy erdőbe tévedt kislányt próbál megmenteni. A lány azt állítja magáról, hogy egy királylány, továbbá, hogy a szülei egy hajóbalesetben haltak meg, és hogy haza kell jutnia, mert ez a sorsa. A brokiloni erdő lakói, a driádok, a vezetőjükhöz kísérik őket. A lányt egy lovag várja, és Geraltnak ekkor áll össze a kép: a lány nem más, mint Ciri. A társaság elindul kifelé az erdőből, útközben találkoznak a királynő varázslójával, Erszényessel, akinek átadja a gyermeket a vaják, mert nem szeretné magával vinni. Az utolsó novella megágyaz a pentológia eseményeinek: Nilfgaard terjeszkedése elpusztította Cintrát, a vaják pedig biztos Cirilla halálában. Egy Yurga nevű kereskedő segítségére siet, cserébe pedig azt kéri, ami az övé, de még nem tud róla. A harcban súlyosan megsebesül és látomásai vannak. Az

egyikben Yennefer azt tanácsolja neki, hogy vegye a kezébe a sorsát és menjen el Ciriért. Yurga hazaviszi, és ahogy hazaér, a felesége elmondja, hogy befogadott egy háborúból menekülő gyereket. Geralt felismeri Cirit, és új kalandokba kezdenek.

A pentológia első része, a *Tündevér* arról szól, hogy mihez kezd Geralt Cirivel. A lányt egy fekete, szárnyas sisakot viselő lovag emléke kísérti. Kaer Morhenbe indulnak, ahol Cirit tanítják kardvívásra, majd amikor kiderül, hogy mágikus képességekkel is rendelkezik, Triss Merigoldot hívják segítségül. A varázslónő rájön, hogy Ciri egy Forrás, tehát olyan erővel rendelkezik, amivel ő nem képes bánni, így azt javasolja, hogy keressék meg Yennefert. Elindulnak, de Triss beteg lesz, orvosra lesz szükségük, ezért kitérőt kell tenniük. Emiatt szembesülniük kell a vidéken fosztogató másfajú szervezet, a Scoiai'tel munkájával. Egy régi barátokból álló kereskedő csoport ajánlja fel nekik, hogy elviszik szekéren a varázslónőt, cserébe azt szeretnék, hogy a vaják védje meg a szállítmányt. Geralt leszögezi, hogy nem fog harcolni a másfajúak ellen, semleges marad. Egy felderítés során ősi romokat fedez fel a fogadott lányával, és beszélgetnek a semlegességről. Visszatérve látják, hogy a tündék mészárlásba kezdtek, Geralt pedig feladja a semlegességét, szerettei oldalán harcol. Végül sikeresen eljutnak Melitele szentélyébe, ahol Ciri megkezdte elsajátítani a varázslás alapjait. Yennefer utasítására a tűzből nem, de a többi elemből kinyerheti a mágiát. Geralt már nem kísérte el ide, mert Kökörcsint korábban megtámadja egy varázsló, Rience, aki Cirit kereste. A bárdot Yennefer mentette meg. Elterelésként Geralt hajóra szállt, és a barátjával nyomok után kezdtek kutatni. Kökörcsin több embernek is kémkedik, köztük Dijkstrának is, aki Philippa Eilharttal együtt Redania királyának bizalmasai. Kíváncsiak, miért és kinek van szüksége Cirillára.

Mint kiderül politikai cselszövések mezején járunk: az északi királyságok holtan szeretnék látni a lányt, mert általa a nilfgaardi császár legitim módot igényt tarthat Cintra trónjára. Geralt egy magánnyomozóhoz fordul, aki kideríti Rience-ről, hogy egy varázsló, aki valószínűleg egy erősebb varázsló parancsait követi, az pedig Nilfgaard császárnak engedelmeskedik. Yennefer és Ciri eközben Thanedd szigetére tartanak, hogy Ciri rendes oktatást kapjon Aretúzában. Geralt utánuk indul, mert egy fejdászcsoport az életükre tör. Miután ezt a veszélyt elhárította, munkát vállal a környéken, erről pedig Ciri is tudomást szerez. Megszökik Yennefertől, de az úton egy különös jelenségre lesz figyelmes, amit a Zord Vadászatnak neveznek. Ez háború idején jelenik meg és az égen száguldó lovasokból áll. A varázslónő és a vaják is időben észreveszik és megmentik Cirit. Yennefer meghívja a másnapi aretúza bálra Geraltot, amire az igent mond. A bálon minden varázsló a saját oldalára szeretné állítani a vajákat, de neki elege van a folyamatos kémkedésből.

Vilgeforsz is beszélgetésre invitálja, ajánlatot tesz neki, varázslóvá változtatja Ciriért cserébe. Másnap Dijkstra és Philippa utasítására elfogják Vilgeforszot, Francesca Findabairt és még jónéhány varázslót, akik Nilfgaard szolgálatában álltak. Tissaia nem hisz a bűnösségükben, ezért a hatástalanítja a mágiát semlegessé tevő aurát, mire kitör a pokol: Francesca egy átjárót nyit a Scoia'tel harcosainak, Rience és a sisakos lovag pedig Ciri után ered. Geralt is megérkezik a helyszínre, itt találkozik Vilgeforszcal, aki jól megveri. A lány ekkora egy ismeretlen helyre teleportál a Sirály-toronyból, így Rience és az őt támogató Vilgeforsz egy hamis hercegnőt adnak át a császárnak.

Emhyr var Emreis emiatt újból egy kémet bérel fel, Kuvikot, hogy az igazi hercegnőt szerezze meg neki. Geraltot Brokilonba teleportálja Triss, itt lábadozik, és gondolkodik, mit tegyen. Azt hiszi a császár a valódi cintrai királylányt kapta meg. Eközben Ciri a nilfgaardi királyság déli, sivatagos részén köt ki, ahol a társa egy egyszarvú lesz, akit Lovacskának nevez el. Itt le kell győzniük egy homokskorpiót, ez azonban súlyos sérülést okoz az állatnak. Ciri a tűzből merít erőt és gyógyítja meg az egyszarvút, így azonban transzba esik, és Falkát, egy felmenőjét látja, aki megmutatja neki, hogy minden szerettét ő maga öli majd meg. Ciri elutasítja ezt, így elveszti az erejét. A Fogdmegek bandája kapja el, egy másik fosztogatóval együtt. A másik fosztogató bandája, a Patkányok megmentik a társukat, és Cirit is maguk közé fogadják. A lány innentől Falkának nevezi magát.

Geralt eközben elindul a druidákhoz, hogy megtudja, hol lehet a fogadott lánya. Ezen az úton gyűjti maga köré a kompániáját. Milva, egy driád, aki jól bánik az íjjal, Kökörcsin, Regis, aki egy vámpír, de ezt titkolni tudja ezt ideig, és Cahir, a titokzatos szárnyas sisakos lovag. Mint kiderül Cahir és Geralt hasonló álmokat látnak Ciriéről. Eközben a varázslónők egy titkos szervezetet hoznak létre, függetlenül a háborús felektől. Yennefer nefrit szoborrá alakítva lapul meg Francescánál a tanácson. Philippa felfedi Ciri titkát: Lara Dorren leszármazottja, ezért kivételes varázserővel bír, a próféciaik szerint az Ősi Vér gyermeke uralja majd a világot. Ezért befolyásolniuk kell Cirit, akit amúgy a koviri királyság királynőjének szánnak.

Eközben Ciri elszólja magát a származásáról, amit Kuvik pont meghall, ezért elárulva a császárt, meg akarja öletni a hercegnőt. Leo Bonhartot kéri fel erre a célra. Eközben a Patkányok besúgója figyelmezteti őket, hogy ki eredt utánuk, és hogy amnesztiát kaphatnak, ha császár házasságakor feladják magukat. Cirilla elszökik és a császárhoz akar menni, de időközben visszafordul és a barátait találja meg, ahogy Bonhart épp lefűrészezi a fejüket. Bonhart egy kardot vesz neki majd küzdőarénába viszi a lányt,

aki meg akarja ölni magát odabent, feldühítve ezzel a gyilkost. Időközben Kuvik hírt kap Ciriről, így elindul, hogy megölje.

Yennefer eközben Skelligén köt ki, ami régen Cintra szövetségese volt. Ekkor kezd komolyabban foglalkoztatni a rejtélyes baleset, ami Ciri szüleinek halálát okozta. A hajók egy mágikus eredetű tölcsérben szívdóznak fel. A nő kipróbálja, hova vezet ez a tölcsér: így kerül Yennefer Vilgefortzhoz. A férfi megvereti és kihasználja: Geralt helyét sikerül kiderítenie, így kelepcét tud állítani neki.

Geralt eközben árulókkal küzd, egy Angoulême nevű lány szerint egy féltünde bérelte fel azért, hogy megölje a kompánia négy tagját, holott öten vannak. A lány nagyon hasonlít Cirire. A vaják azt hiszi, hogy Cahir továbbra is Nilfgaardnak kémkedik, holott egy varázslóra utalnak a jelek, hiszen a vámpírt, Regist, nem volt képes érzékelni. Geralt rettentően szomorú, úgy gondolja, hogy Yennefer elárulta. Ciriről azt hiszi meghalt. A szörnyvadász a neki felállított kelepcébe sétál: kiderül, hogy Vilgefortz akar vele végezni.

Bonhart Ciri történetét végighallgatva úgy dönt, hogy átadja Kuviknak a lányt. Feltűnik Rience is, aki Vilgefortzt is közvetíteni tudja, mágikus úton. A varázsló Lara Dorren génjeit szeretné tanulmányozni, úgy, hogy kiszedi Ciri méhét. Az udvaron őrzött Ciriben azonban felébred újra a mágia, és elmenekül. Kuvik menekülés közben utána dob egy dobócsillagot, ami a jellegzetes sebhelyet okozza majd. A lány egy mocsárban köt ki, egy remete, Vysoga, kezdi ápolni. A felépülése után a Sirály-torony párjához, a Fecske-toronyhoz indul, útközben egy jeges tavon megöli Rientet, Kuvik és Bonhart azonban megússzák. A toronyban Avallac'h, egy tünde várja, aki a másik világban lesz a beszélgetőtársa.

Geralt a Toussaint-i hercegnő, Anna Henrietta udvarába kerül, ahol semmiben nem szenvednek hiányt. A tél beköszöntével a hó elzárja a kijáratokat, így itt időznek. A vaják közelebbi viszonyba kerül Fringilla Vigóval, aki a nilfgaardi császár varázslónője. Általa érti meg, miért is fontos az Ősi Vér, és hogy ki mit szeretne elérni vele. A mágus marasztalja a férfit, hiszen a Páholy érdekei ezt kívánják. Később azonban Geralt egy lehallgató készüléket talál, elmondják hol van Ciri, megtudja, hogy mi történt Yenneferrel, így nyomban elindul.

Ciri a toronyból egy másik világba teleportál, ahol az itt élő tündék arra akarják rávenni, hogy nemzzen gyereket a királyukkal. Eredin, a király parancsnoka egy fiolát ad a lánynak, amiben elvileg segít majd a királynak, mivel nem vonzódik Cirihez. A lány ezt elutasítja, de később ez a fiola a király kezébe kerül, aki megissza és meghal. Ciri viszontlátja az egyszarvút, akinek a népe tudja, hogy a tündék rossz dolgokra használnák a

lány erejét, ezért segítenek neki megszökni. Ciri rengeteg világban jár, több időben, míg megtalálja a sajátját. Nem messze Vilgeforsz rejtekhelyétől találja meg a saját idejét, itt pedig Ciri önként besétál, és kéri, hogy Yennefert engedjék el. A varázsló kineveti és elmondja neki is a tervét: Ciri és az ő gyermeke segítségével szeretne világokat leigázni. Geralt is megérkezik, és bajtársai, Milva, Cahir, Angoulême, Regis egymást követve halnak meg. Yennefer és Geralt Vilgeforszcal is megküzdnek, csak egy trükk segítségével győzik le. Bonhart Cirivel harcol, végül a lány legyőzi őt. Megérkezik Emhyr, akiről kiderül, hogy Ciri apja, és a lányától szeretne gyereket, hogy azzal uralja a világot. Cirinek vele kell tartania, Geralt és Yennefer sem hagyhatja el élve a várat. A császárt valahogy meghatja Ciri sírása, így lemond a tervéről, feleségül veszi a hamis hercegnőt. A vaják és a varázslónő még most sem dőlhet hátra: a varázslónők szövetsége még mindig nem adta fel a céljait. Ciritől egy utódnak kell születnie, és varázslóvá kell válnia.

Yennefer, Triss és Ciri együtt utaznak, hogy találkozzanak Geralttal, aki nagy bejelentésre készül: a család fontosabb számára, ezért felhagy a szörnyek gyilkolásával. Balszerencséjére a másfajúak elleni erőszak továbbra is jelen van, így egy vasvillával a gyomrában végzi. A nők ekkor érkeznek meg, Yennefer már hiába próbálkozik minden erejével, belehal az erőfeszítésekbe. Ekkor érkezik meg Ihuarraquax, az egyszarvú, aki egy csónakon viszi át a szerelmeseket egy szigetre.

A *Viharidő* című kötet még az első novelláskötet előtti eseményeket öleli fel. Geralt egy Kerack nevű országban keresi a kenyérrevalót, ahová Kökörcsin is elkíséri. Itt börtönbe kerül, és időközben eltűnnek a kardjai is. Emiatt kénytelen az országban időzni, miközben az ellenségei nem tétlenkednek; Geraltnak fegyver nélkül kell elbánni velük. Időközben megkeresi a király fia is, aki azt szeretné, hogy védje meg az apját a hamarosan esedékes esküvőjén, mert szerinte merényletet terveznek. A bárd a kapcsolatai révén kideríti, hogy egy varázslónő, Lytta Neyd, becenevén Korall miatt került börtönbe, de a nő fizette ki az óvadékot is. A vaják persze vele is közelebbi viszonyba kerül, és kideríti azt is, hogy a káptalan parancsára történtek az események, és a kardját az alvilág aukciósházaiban kell keresnie.

A káptalan, Sármány, és az itteni varázslók arra kérik, hogy járjon utána egy rejtélyes esetnek, ami mögött ők egy démon sejtnek. Kökörcsin egy kardot ad a vajáknak, szükség esetére. A démon nem más, mint egy varázsló, Degerlund, aki embertelen módon ölt, hogy lenyűgözze és átverje Sármányt, hogy feljebb kerülhessen a ranglétrán. Ez a varázsló azonban Temeria és Redania határára teleportálja a vajákat, akik innen igyekeznek majd Novigradba, az aukcióra. A Kökörcsintől kapott kard csődöt mond, így a

meggyilkolására indult Degerlund elől menekülnie kell. A Pontar folyón kell átjutnia Novigradba, talál is egy hajót, ami elviszi, fizetségnek a védelmét kéri. Mint kiderül egy gyermeket kell visszaszerezniük egy rókanőtől. A rókanő egy hatalmas erejű lény, aki majdnem mindenkit elpusztít a hajón. Az aukciót lekési, de vissza kell térnie Kerackba, hogy részt vegyen a menyegzőn. Amint visszatér egy varázsló, Pinety várja, aki egy rendes kardot ad neki, és elmondja, hogy Sármány nem büntette meg Degerlundot csak a Citadellába záratta, ahonnan zavartalanul folytatja az öldöklést. A vaják és vérfarkas segítségével megtalálja a barlangok közötti bejáratot a Citadellába. Meglátogatja Degerlundot, és véget vet az eseményeknek.

Az esküvőn valóban merénylet történik, amit Geralt nem tud megakadályozni. Eközben vihar kerekedik a tengeren, és a nép segítségére siet a vaják és a bárd is. Ekkor megint ellopják a kardot, amit kapott, így elege lesz, és végleg elhagyja a várost. Útközben egy fogadóba tér be, ahol egy másik vaják azt hiszi, el akar venni előle egy megbízást, ezért megfenyegeti a fegyvertelen szörnyvadászt. A sarokban ülő varázslónövendék menti meg a helyzetet: elhozta Geralt kardjait, amiket Yennefer vásárolt meg Novigradban. A másik vaják így elmenekül, Geralt pedig megkérdezi a lány a megbízásról: Foltest király udvarában található egy striga, ami megmentésre vár...

2.7. Miről szólnak a játékok?

A The Witcher játék legelső jelenete Geralt strigával való küzdelmét jeleníti meg. Mint tudjuk, a könyvek végén meghal, innen veszi fel a játék a történet fonalát. Emlékek nélkül tér magához Kaer Morhenben, ahol Triss segítségével gyorsan gyógyul. A várat azonban szalamandra banditák támadják meg, a Professzor vezetésével, akit egy ismeretlen varázsló is kísér. Ellopják azokat a mutagéneket, amelyek segítségével a vajákat hozzák létre és elmenekülnek. A történet Vizimában játszódik tovább, ahol Geralt egy Alvin nevű gyereket ment meg, aki egy Forrás, azaz hatalmas erejű mágia szunnyad benne, amit nem tud irányítani. Sok politikai cselszövés és küldetés után a vaják a Szalamandra nyomára bukkann, megtalálja az őket segítő varázslót is, Azar Javedet. A városban a Lángoló Rózsa rendje és a Scoia'tael is jelen van, előbbi az emberek védelmét tartja fontosnak, utóbbi a jogaiért küzdő másfajúakból áll. A játék adta lehetőségek szerint dönthetünk kinek az oldalára állunk, de semlegesek is maradhatunk, a döntésünktől függően szerzünk ellenségeket és barátokat. Geralt egyre mélyebbre ás, Adda királynő is gyanúba keveredik (ő a striga, akit megmentettünk). A játék végén legyőzzük a Professzort és a mágust is, de meg kell küzdeni a rend nagymesterével is, aki egy genetikailag mutáns emberi fajt akar

létrehozni, hogy az emberiség túlélhesse az apokalipszist. A játék végén kiderül ő Alvin, és utazott az időben. Foltest király is megjutalmazza a vajákat, aki megakadályoz egy merényletet ellene. Az elkövető egy másik witcher, Letho (gsplus.hu) ...

A második rész, The Witcher 2: Assassin's of Kings innen folytatja a történetet. Letho megöli Foltest királyt, az elsődleges gyanúsított pedig Geralt lesz. Ezt követően megszökik a börtönből és elindul, hogy megkeresse a valódi gyilkost. Ebben a részben is egymással hadakozó felek mellett és ellen kell döntenünk, miközben el kell igazodnunk a politika világában. A szörnyek sem tétlenkednek, rengeteg küldetést úgy teljesíthetünk, ha legyőzzük őket. Ebben a részben derül ki, mi történt Geralttal a halála után: a helyre, ahová Ciri vitte őket, a Zord Vadászat (Wild Hunt) elrabolta Yennefert, ezért elindul megkeresni őt. Később kiderül, hogy nőt Lethóék bandája tartotta fogságban, akik átadták a nilfgaardi titkosszolgálatnak. Letho és bandája azt a parancsot kapja, hogy öljék meg az északi királyságok uralkodóit és ugrasszák egymásnak a varázslókat, hogy a császár a belső széthúzásoktól meggyengült országokat könnyen legyőzhesse (gsplus.hu).

Geralt az északi királyságokban jár, Loc Muienne-ban, ahol egy békekötés zajlik. Jelen van a Varázslók Páholya, a Lángoló Rózsa Rendje, a Scoia'tael, és persze a nilfgaardiak is. Megtudja, hogy a királygyilkosságok Nilfgaard parancsára történtek. Itt keríti kézre Lethót, megölheti, de ha megkegyelmez, akkor feltűnik a harmadik részben (gsplus.hu).

A The Witcher 3. Wild Hunt kezdetén Yennefer és Ciri után kutatunk Geralttal, de ő Yennefer találja meg a férfit hamarabb. A nő a nilfgaardi császár elé viszi, aki elmondja, hogy Ciri ebben a világban van, és mielőbb meg kell találni, mert a Zord Vadászat is keresi. Geralt Velenben, Novigradban és Skelligén keresi a lányt, küldetések teljesítésével juthatunk hozzá a lány megtalálásához szükséges fontos információkhoz. A játékban Kökörcsin, Triss, Yennefer és Avallac'h is fontos szerepet játszanak. Velenben a Véres báró ad küldetéseket, Novigradban Kökörcsint kell a bajból kihúzni, Skelligén pedig Uma, az átváltoztatott Avallac'h segítségével találjuk meg Cirit. Kaer Morhenben zajlik a harc a Zord Vadászattal, amihez az előző küldetések és játékokban hozott döntések alapján érkeznek a szövetségesek. Ebben a harcban ott van Eredín, aki figyelmeztet arra, hogy Avallac'h áruló. A csata során meghal Vesemir, emiatt a Ciriből előtörő erő elriasztja az ellenséget. A végső harchoz való felkészülés során kiderül, hogy a tünde valóban a saját céljaira akarta felhasználni a lány adottságait. Miután megidézük a Zord Vadászatot Skelligére, Ciri is eltűnik. Úgy dönt, hogy az itt található portálba belépve elébe megy a Fehér Fagynak. Visszatérése és a játék végkimenetele a meghozott döntésektől függ:

meghalhat, királynő válhat belőle Nilfgaardban, vagy vajákként folytathatja az életét (gsplus.hu).

2.8. Miről szól a sorozat?

Az első évad eseményei *Az utolsó kívánság* és *A végzet kardja* című kötetekből merítenek anyagot. Az első részben kerül feldolgozásra *A kisebbik rossz* című novella, ami Renfri történetét meséli el, aki Stregobor, a blavikeni varázsló szerint, a Fekete Nap átkát hordozza magán. A nilfgaardi háború is helyet kap a jelenetek között, Cintra elestét láthatjuk, Ciri és Calanthe királynő nézőpontjából, bár Ciri a könyvekben jóval később tűnik fel. Megjelenik a fekete sisakos lovag is, ami a lánynak nagyon sok kellemetlen emléket okoz majd, de az alakja cseppet sem titokzatos, mint a könyvekben.

A második rész *A világ peremén* című novellát dolgozza fel, kisebb-nagyobb ferdítésekkel. Ebben a részben ismerjük meg Yennefert és Istredet, akik részletes háttértörténetet kaptak. Istrednek később még fontos szerepe lesz, ellentétben a könyvekkel. Ciri ekkor már egyedül kalandozik a vadonban, míg túlélők egy csoportjára akad. A vaják és a bárd történetén keresztül értesülnek a nézők a tündék és emberek háborújáról. A mágia rendszere máshogy kerül megmagyarázásra, mint a könyvekben. A néző ezen a ponton még azt hiheti, hogy a történet lineárisan halad előre.

A harmadik rész a striga történetét dolgozza fel. Foltest királyt teljesen más tulajdonságokat kapott, mint a könyvekben. Geralt Sapkowski történetétől eltérően nem Melitele templomában, Nenneke anyja mellett lábadozik, hanem Triss mellett. A szörny kapcsán nem hangzik el a zafírköves, ezüst nyaklánc viselése, de a rész intrójában szereplő strigakarom kék színű. Yennefer ebben a részben ÖNKÉNT áldozza fel a méhét, hogy szép és befolyásos legyen. A sorozat párhuzamba állítja a striga és Yennefer átalakulását. Ebben a részben is utalásokat kaphatunk *A világ peremén* című novellából a tündék helyzetére.

A negyedik részben visszaugrik a sorozat Pavetta eljegyzésének estéjére, kifejtésre kerül, hogy miért keresi Ciri Geraltot, majd a már felnőtt Cirit is láthatjuk, hogy álruhában kockázik a palotán kívül. Geralt a végzet kapcsán azt hiszi, hogy az egy két élű kard, aminek az egyik vége a halál, a másik ő. Yennefer az általa kísért királynő és lánya kapcsán azt mondja, hogy a nőket csak kihasználják, és a halott kislány mellett elhangzó monológban arról beszél, hogy ő szerencsés, mert nem élösködnek majd a méhén.

Az ötödik részben Ciri Brokilonban jár, ahonnan egy Erszényes alakját felvevő doppler próbálja elcsalogatni az elfoglalt Cintrába. Ekkor még nem tudja a néző, hogy miért van szüksége ennyire a császárnak a lányra. Geralt kalandja a dzsinnel szintén ebben

a részben kerül lebonyolításra. Itt mutatkozik meg Yennefer igazi arca, azt kiabálja, hogy minden hatalmat magának akar.

A hatodik rész a nilfgaardi háború előtti időket mutatja Cintrában: Pavetta már eltűnt, Cirit nagyanyja bármi áron meg akarja óvni a vajáktól: azt hiszi, hogy elviszi és vajákat csinál majd belőle. A nő csak azt nem tudja, hogy a lányokból nem lehet vaják. A rész másik fontos eseménye a sárkányvadászat, ahol több csoport, köztük Yennefer is magának szeretné a sárkányt, mert terméketlen, és abban bízik, hogy a sárkány szívével meg lehet gyógyítani ezt. Továbbá azt is elmondja, hogy ő nem akart varázslóvá válni, csak fontos szeretne lenni. A történetnek *A végzet kardja* egyik novellája szolgál alapul.

A hetedik részben ismét a jelenben járunk, Ciri Skelligére szeretne jutni. A múltban ekkor tűnik fel Geralt, hogy láthassa a meglepetés-gyermekeit, amit Calanthe nem szeretne: meg akarja öletni a vajákat, majd átverni, egy hasonmással. A vaják rájön a csalásra, ugyanazt a jelentet látjuk, amikor Ciri a palotán kívül kockázik a barátaival. Börtönbe kerül, de ahogy kitör a káosz, mivel ekkor támadta meg Nilfgaard Cintrát. Innen elmenekül, mert hiszi, hogy a lány, akihez a sors köti, meghalt. A támadást a varázslók tanácsának nézőpontján keresztül ismerjük meg. Yennefer Istredet látogatja meg, ahol azt mondja neki, hogy élvezi, hogy mindenkit megbabonáz.

A nyolcadik évadzáró rész a soddeni csatát eleveníti fel, de Yurga és Geralt találkozása is ekkor történik, ami elvezeti a vajákat Cirihez.

A második évad első része Ciri és Geralt útját mutatja Kaer Morhenbe. Ezen alkalommal futnak bele Nivellenbe, aki *Az utolsó kívánság* című könyvben kerül említésre az *Egy csepp igazság* című novellában. Yennefer eltűnik a soddeni csata után, mint kiderül Fringilla társaságában a tündék fogságába esett.

A második rész Ciri és Geralt kapcsolatát mutatja be. A lány megkezdte a kiképzését, harcolni tanul. Egy leshi jelenik meg az erődben, megölve egy vajákat, Eskelt. Ez a szörny Cirit szerette volna magának. A sorozat nagyon udvariatlannak, ellenségesnek mutatja be a vajákat. A nézők ízelítőt kaphatnak a politikai játszmákból is. Három varázslónő, Yennefer, Fringilla és Franceska a Halhatatlan Anyával kerülnek kapcsolatba.

A harmadik rész Ciri és Yennefer kapcsán az elvesztés problémáját dolgozza fel. A varázslónőt árulónak hiszik a varázslótanácsban, hiszen nagyjából egy hónapig eltűnt, majd visszatért a tündék fogságából. Nem ismeri el, hogy elvesztette a varázserejét, azt gondolja, hogy ő nem ezt érdemli, inkább elmenekül a mágusok elől. A részben bővebben foglalkoznak a Cirire vadászó szörnyekkel. Stregobor először mesél Falkáról, aki Ciri őse. Istred is feltűnik, mint történész, aki a monolitokat kutatja.

A negyedik részben kezdi meg Triss Ciri kiképzését. Feltűnik Rience is Oxenfurtban, ahol Yennefer egy csúnya sebet okoz neki, miközben a bárd kiszabadításán ügyködik. A mágiáját elvesztő nő még mindig nem dolgozta fel ezt a hatalmának elvesztését, és megkérdőjelezi a Geralttal való kapcsolatát is. Ebben a részben Kökörcsin utalást tesz az előző évad nem lineáris történetvezetésére. Dara, aki az első évadban szerepelt, az északi országok kémjeként beszivárog Cintrába. Geralt Istreddel a monolitokat kutatja, és megtudja, hogy Yennefer életben van.

Ezt követően az ötödik részben Yennefer elfogadja Voleth Meir ajánlatát, hogy visszaszerezze az erejét. Vesemir eközben egy különleges virágot fedez fel, ami csak ott nő, ahol Ősi Vért ontottak. Így derül fény arra, hogy Ciri vére alkalmas arra, hogy mutagéneket készítsenek, így új vajákokat képezhetnek ki. A sorozat ezt az új elemet azért hozta létre, hogy a nézők érezzék, mennyire különleges Ciri. Triss is tovább foglalkozik a lánnyal, jár az emlékeiben, ahol Lara Dorrent is látják. Triss megijed a lány erejétől.

A hatodik részben Rience Kaer Morhenben járva ellopja a mutagéneket, miközben Cirit keresi. A lány eközben Melitele templomában jár. Megismerjük Nennekét is, aki hallva Geralt beszámolóját a lányról, a Végzet Gyermekeinek nevezi őt. Yennefer is megjelenik. Triss egy portállal Aretúzába megy, és beszámol mindarról, amit az Ősi Vér kapcsán megtudott. Cintrában tünde kisgyermek születik.

A hetedik részben Rience megjelenik Melitele templomában a Michelet fivérével, ahol Geralt ellátja a bajukat. Yennefer eközben portált nyitott Cirivel, és Cintra közelében, Yurga házában kötnek ki. A család meghalt, mert közülük volt a lányhoz. Yennefer ekkor kezdi realizálni, hogy Ciri mennyire erős mágus lehetne. Ez a rész mutatja be azt, hogy Vilgeforsz és Tissaia közeli kapcsolatba kerültek, így a férfi manipulálni tudja a nőt. Geralt felkeresi és megmenti Kökörcsint, és Yennefer árulásának gyanúja megerősödik benne. A vaják pont időben érkezik, és arra kéri a varázslónőt, hogy vigye Voleth Meirhez. Cintrában a tünde csecsemőt meggyilkolják. Istred Ciri és az Ősi Vér kapcsán Codrigher és Fenn segítségét kéri.

A nyolcadik részben a Halhatatlan Anya megszállja Cirit, aki így több vajákokat megöl. Yennefer könyörög Geralt bocsánatáért, aki azt válaszolja, hogy nem bocsát meg neki, mert egy ártatlan gyermeket áldozna fel az önzősége miatt. A sorozat végén mégis kijelenti, hogy bízik benne annyira, hogy ő tanítsa a lányt, ugyanis Yennefer visszakapta a varázserejét. A politikai szálak is tetőznek a részben, illetve kiderül, hogy Nilfgaard császára Ciri apja, és hogy szeretné visszakapni a lányát. Nem melleleg ő ölette meg a tünde gyermeket, Fringilla és Cahir hazugsága így teljesen felesleges.

A harmadik évad első részében a Geralt, Ciri és Yennefer együtt maradnak, bár a varázslónő árulását a vaják nem tudja teljesen megbocsátani. Yennefer azt állítja, hogy a férfi könyörgött neki, hogy tanítsa Cirit. A mágia kapcsán a sorozat az első évadhoz képest (adnod kell valamit a Káoszért) változtatások történnek: egyedül a tűz vesz el az azt használótól, a többi nem. Yennefer azt mondja, ezért tüzet használni nem érdemes, mert a hatalom nem ér ennyit. Ciri emlékezteti, hogy mégis feláldozta volna őt a Halhatatlan Anyának. A nő azt válaszolja, azért tette volna meg, mert feladta (bár az én elképzelésem szerint ez inkább még küzdés volt). Rience még mindig vadászik a lányra, ezért csapdát állítanak neki. Redania politikai intrikáiba is betekintést nyerhetünk. Kökörccsin is árulóként tűnik fel.

A második részben Geralt Codrigher és Fenn irodájához fordul, akik el tudják egy nyomon indítani a vajákat, és arra is biztatják, hogy egy álCirivel verje át az őt követőket. A nyomozóiroda tudja, hogy ki a megbízója Rience-nek, de nem árulják el. Yennefer és Ciri Aretúzába tartanak. Feltűnik a kegyvesztett Fringilla és Cahir, akik ételkóstolóként kénytelenek élni. Említésre kerül Leo Bonhart is. A sorozat készítői Ciri irányíthatatlannak mutatják be.

A harmadik részben A sorozat azt próbálja a nézőknek elmesélni, hogy Kökörccsin szerelmes lesz Radovidba. Feltűnik Otto, egy vérfarkas, aki nagyon hasonlít a *Viharidőben* szereplő Dussarchoz. Yennefer még mindig Aretúzába tartja a legjobb helynek Ciri számára. Feltűnik egy lány, aki Cirinek hiszi magát, mert valaki mágiával manipulálta az elméjét, egy-egy tiszta pillanatában egy aretúza tanárról mesél. Megjelenik Vad Falka is, és az északi királyságok továbbra is igényt tartanak a lányra.

A negyedik részben Triss Aretúzában nyomoz az eltűnt féltünde lányok után. A szálak elkezdetek összefonódni Rience és a politika kapcsán is, Stregobort gyanúsítják. Cahir újra Nilfgaard szolgálatába áll, a tündéket szeretné ismét a császár oldalára állítani, akik így segítenek majd Cirit megtalálni. Yennefer, Ciri és Geralt együtt készülnek Aretúzára, ahol a varázslók tanácsot fognak tartani.

Az ötödik rész visszaemlékezőszerűen a thaneddi puccsot megelőző eseményeket, a varázsló tanácsot dolgozza fel. Mindenki információkat és szövetségeket szeretne. Geralt és Yennefer kiderítik, hogy Vilgefortz áll Rience és a lányok eltűnése mögött.

A hatodik részben Redania kémjei, Philippa és Dijkstra, leleplezik Vilgefortzot, de Tissaia mágiával feloldja a varázslók bilincseit, akik megvédik magukat a katonákkal szemben. A nő ezután szembesül Vilgefortz árulásával. Ciri találkozik Cahirral, de életben

hagyja. Ciri a Sirály-tornyot használja menekülésre, miután Vilgeförtz jól helybenhagyja Geraltot.

A hetedik rész Ciri elkeseredett útját ábrázolja a sivatagban, ahová a torony teleportálta. A pusztában találkozik az anyjával, egy egyszarvúval és Falkával, az egyik felmenőjével. A nő a lányt a halálnak nevezi (1. évad 4. rész: Geralt végzetének két éle). Megküzd a homokskorpióval is. A lányt később ismeretlenek elfogják. Geralt a Vilgeförtzcal való harc után Brokilonban lábadozik. (Érdekesség, hogy ennek a résznek a végén egy dal hallható, ami egy sellő és herceg kapcsolatát mondja el: a végén a férfi áldozza fel a lábait. Sapkowski egyik novellájában a klasszikus Ariel mese mentén a lány él majd a szárazföldön. A Netflix 2025-ben animálta meg ezt a novellát, Szirének a mélyben címen találhatjuk meg, és ott is a zenének megfelelő végződést követnek).

A nyolcadik részben még Geralt Brokilonban gyógyul, és megismerjük Milvát is. A vaják útnak szeretne indulni, hogy megtalálja Cirit. Yennefer is a lányt keresi, akiről az hírlik, hogy Cintrába tart. Tissaia öngyilkos lesz, Visimirt, Redania királyát elteszik láb alól. Ciri a Patkányok bandájának tagja lesz, és Falkának nevezi magát.

III. RÉSZ – A NARRATÍV STRUKTÚRÁK ÖSSZEHAISONLÍTÁSA

3.1. Történetvezetés a különböző médiumokban

3.1.1. Történetvezetés a könyvekben

A könyvekben megvalósuló történetvezetés megvizsgálásához érdemes a pentológiát és a három könyvet külön kezelni. A három novelláskötet eseményei lazán kapcsolódnak egymáshoz, önálló történetként is olvashatóak. Ezek főszereplője Geralt. A pentológia már inkább Ciri történetét helyezi a központba, a könyvek időrendileg követik egymást.

Sapkowski *Viharidő* című könyve 2013-ban jelent meg. Az ebben található történet Geralt kardjainak elvesztése köré fonódik, és a Vaják-univerzum tekintetében a kezdeteket mutatja be: a háború előtti időket, amikor a vaják még nem törődött a végzettel, politikával. Az ebben található narratív szerkezet egyszerű, kronologikus történetmesélésre épít. A könyv húsz fejezetre és közzjátékokra oszlik, az előbbieket a vaják szempontjából meséli el a szerző, utóbbiak a történet kiegészítésére szolgálnak. Az epilógusban feltűnik Nimue alakja, aki még *A tó úrnője* című könyvben fontos szerepet kap.

Az utolsó kívánság novellái szintén két típusba sorolhatóak. Az első típus a Belső hang című novellákat foglalja magába, amelyek a jelen időben játszódnak. A Geralt kalandjait taglaló történetek visszaemlékezéseken alapulnak. Ezek a novellák egymástól független eseményeket mesélnek el, ahol mindegyik történetnek saját íve van és tematikusan kapcsolódnak egymáshoz. A két típus váltogatva követi egymást, így bontva ki részletesebben a karaktereket és a világot. Ez a keretes elbeszélés az elbeszélések tempójának is irányt ad: a Belső hang címűekben a történetek elmélkedőbb, lassabb tempójúak, amiket a vaják kalandjait taglaló novellák ellensúlyoznak.

A végzet kardja című novelláskötet hat novellát tartalmaz. Mindegyik különböző történetet mesél el, de a főbb karakterek több helyen feltűnnek, van, hogy csak említés szintjén, van, hogy főszereplőként. Kronológiailag laza, nagyjából egymást követve, párhuzamosan, visszaemlékezések és álmok segítségével szövi Sapkowski a sztori fonalát. A cselekmény és karakterek egy irányba tartanak, ami megágyaz a pentológiának. A történetvezetés tempója dinamikus, a sok párbeszéddel tarkított. A novellákban nagyobb hangsúlyt kap a karakterek közötti kapcsolat, a sors és végzet kérdése, mint a szörnyvadászatok, ezzel is a fő történetszál felé vezeti a szerző az olvasó figyelmét.

A pentológia felépítése már jóval bonyolultabb az előzőeknél. *A Tündevér A végzet kardja* után kezd el mesélni Ciri és Geralt történetét, hét fejezeten keresztül. A történetvezetés lineáris és párhuzamos, hiszen több nézőponton, karakteren és helyszínen keresztül haladunk előre a történetben. Kibontakoznak a nilfgaardi háború előkészületei és a politikai bonyodalmak is. Ciri történetét bontja lassan szét a szerző, ügyesen adagolva az információkat.

A történet íve *A megvetés idejében* folytatódik, és kezd összetettebbé válni. Lineáris elbeszélés, amely utalásokkal, visszaemlékezésekkel gazdagítja a részeket, mélyíti egyes szereplők motivációját. A hét fejezetet különböző karakterek szempontjából olvashatjuk, így nyernek értelmet a különböző részek a befogadó fejében. Az előkészített szálak a thaneddi puccs kapcsán találkoznak, hogy aztán újra szétváljanak. Továbbra is hangsúlyos marad a politika, a személyes drámák és az intrikák.

A következő rész hét, epizodikus fejezeten keresztül meséli el a puccs utáni eseményeket. Sapkowski továbbra is váltakozó nézőpontot használ arra, hogy megismerjük az eseményeket. A párhuzamos történések úgy szórnak el információkat, hogy azok más karakterekre vannak hatással. A könyv javarészt Geraltra koncentrál, de Cirinek a Patkányokkal való kapcsolata és a királyságok taktikai döntései is helyet kapnak még. A világépítés háttérbe szorul a karakterfejlődéssel és a klasszikus fantasztikus elemekkel szemben. A kontinensen folyó háború így vagy úgy, de mindegyik figura életét befolyásolja.

A *Fecske-torony* tekinthető a sorozat egyik legösszetettebb részének a narratív felépítés alapján. Két fő szálát különböztethetünk meg: az egyikben Ciri, a másikban Geralt köré fonódnak az események.

Ciri kapcsán a szerző ismét *Az utolsó kívánság* című novelláskötetben használt módszerhez folyamodik. A lány a remete Vysogota társaságában idézi fel a Patkányokkal töltött időt, illetve a Bonhart mellett elszenvedett időszakot. A visszaemlékezéseken belül is található múltidézés. Elmondható, hogy a kötet fő témája Ciri felnőtté válása, az, hogy ő miképp élte ezt meg, és a sors elfogadásának kérdése. A jelen időben, a mocsárban játszódó részek ismétlődő „*Ha valaki napnyugta után odalopózott volna a besüppedt, mohlepte zsúptetejű kunyhóhoz, ha belesett volna...*” sorok még jobban erősítik a keretszerű mesélést.

A vajákkal történő kalandok Ciri lábadozásával párhuzamosan zajlanak. A csapat tagjai közötti dinamikát folyamatosan ismerjük meg, miközben a háborút testközelből tapasztalják meg.

Az információadagolás több karakteren keresztül, apró morzsákkal történik; továbbra sincs minden az olvasó orrára kötve, odafigyeléssel és az tudnivalók szűrésével derül fény ok-okozati összefüggésekre.

A tó úrnője szintén egy összetett narratív szerkezet alapján folytatja és zárja a pentológiát. Nem csak a nézőpontok szokásos váltakozásairól van szó, hanem az idősíkok összemosódásairól is.

A *Viharidőben* feltűnt Nimue a már legendává vált Ciri történetét kutatja, egy álmodó, Condwiramurs, segítségével. A történetben a varázslónő a jövőben kutatja a múltat, az álmodó megálmodik bizonyos részleteket, így próbálják összerakni a képet. Ez adja a befejező rész keretét. Sapkowski ugrál a nézőpontok között, amelyek egy irányba tartanak. Ciri utazik a világok között, sőt, egyszer Nimuéval is találkozik, aki egyből megismeri az eltévedt lányt, és segít neki, hogy eljuthasson a megfelelő időbe, a megfelelő helyszínre, Vilgeforsz várához. Az események tehát nem szigorú időrendet követnek, a sztori visszaemlékezések, elbeszélések, legendák, krónikák más-más elbeszélők, a párhuzamos szálak segítségével bontakozik ki.

3.1.2. Történetvezetés a játékokban

Összességében a játékok az egyik legösszetettebb élményt képesek nyújtani. A könyvek szavak által mesélnek, tehát egydimenziós médiumok. A képregényekben újabb dimenzióval bővül a teremtett világ, míg a filmek és videójátékok hatnak más idegszerveinkre is. Film és videójáték között az interakció mennyisége alapján tehetünk különbséget. Utóbbiban, a játék dizájnjától függően, teljesen egyedi végkifejletek születhetnek a játékos döntései alapján (Bányai, 2019).

A játékok történetmesélés szempontjából beszélhetünk:

- **lineáris történetvezetésről**, amikben minden játékos ugyanazt az útvonalat járja végig, döntéseinek, már ha vannak, nem igazán van jelentősége (Super Mario Bros);
- **szerteágazó történetmesélésről**, amelyben a befogadók választhatnak különböző opciók közül, és bár a történet fő szála ugyanaz marad, a döntéseik más-más befejezést garantálnak (Detroit: Become Human, Ghost of Tsushima);
- **menet közben kialakuló történet**, a játék világát annak szabályai, a játékos cselekedetei, más játékosokkal való interakciója határozza meg, így minden

játékos egyedi utat jár be és a végkifejletet minden esetben eltérő (The Sims, Minecraft) (Bányai, 2019).

A The Witcher játék kapcsán az első és második típus befolyásolja a narratívát. A történet egy fő szálon halad előre, de rengeteg mellékküldetés árnyalja a végkifejletet. A világ nem teljesen bejárható, a fejezetektől függően mozoghatunk a térképen. Minden mellékküldetés egy kisebb önálló elbeszélés, amivel megismerhetjük a játék világát, a karaktereket, kapcsolatokat alakíthatunk ki, és döntéseinkkel kissé ráhatásunk lehet a befejezésre. Ennek a játéknak 3 lehetséges endingje van. Ezek nem rosszak vagy jók, mindegyiknek megvan az előnye és hátránya.

A The Witcher 2: Assassins of Kings sokkal több döntéshozási lehetőséget kínál, inkább a második típusú történetvezetés jellemző. Lehetőségünk van az első játék mentését importálni, így az abban meghozott döntéseinknek ebben a játékban is súlya van. Ha erre nincs lehetőségünk, akkor egy beszélgetés során választhatjuk ki a szimpatikus lehetőségeket, ami ugyanazt az élményt nyújtja, mintha importáltuk volna a korábbi választásainkat. A világban való mozgás itt már jóval szabadabb, a meghozott döntések, az előző játékhoz képest, jobban kihatnak a történetre. A játék 16 féleképpen érhet véget, de az Enhanced Edition-ben már csak 8, az eredeti változatok kombinációból összevont befejezés érhető el. A végkifejletek itt sem csak jók és csak rosszak.

A The Witcher 3: Wild Hunt játékkal érték el a CD Projekt RED fejlesztői a witcher-játékok történetmesélésének csúcsát. A második narratív típus mellett a harmadik típus nyomait is felfedezhetjük. A játék egy rövid bevezető után lehetővé teszi az utazást az egész térképen, nyílt világúvá válik (bár Geralt szintjét is érdemes figyelembe venni, hiszen, ha „gyengébbek” vagyunk, nem biztos, hogy az erősebb ellenfelekkel teli részen lenne érdemes kezdeni). A játék egyes részeit Cirivel kell teljesíteni. Ennek a játéknak csupán 3 befejezése van 36 variációval.

3.1.3. Történetvezetés a Netflix sorozatában

Az első évadról összességében elmondható, hogy bár sok olyan elemmel lett kiegészítve, amelyek nem léteznek Sapkowski műveiben, mégis sikerült egy olyan sorozatot alkotni, ami visszaadja a könyvek hangulatát és kellő információt nyújt ahhoz, hogy a befogadó ne legyen elveszve. Egyedül az idősíkokkal való játék lehet összezavaró: néha azt gondoljuk, hogy párhuzamosan történnek a jelentek, viszont csak visszaugrottunk az időben, illetve a folyamatos nézőpontváltás egy-egy esemény kapcsán szájbarágósnak tűnhet. A sorozat főszereplője leginkább Geralt, mindegyik epizódban az ő sorsa köré

fonódó alakok tűnnek fel. A sorozat nem fektet elég hangsúlyt Ciri és Geralt kapcsolatára, a könyvekben ők korábban találkoztak, nem idegenek. A családdá válás motívuma is sokkal erősebb a könyvekben. A sorozat évadzárója a soddeni csatára és Geralt és Ciri találkozására éleződik ki, de ez utóbbi nem lesz különösebben hatásos.

A második évad kapcsán elmondható, hogy igyekszik karakterközpontúbb lenni, rengeteg mellékszereplő és szál tűnik fel, ami miatt néhol kicsit kapkodóssá válik a cselekmény. A fő karakterek, Ciri, Yennefer és Geralt lépnek elő a sorozat főszereplőivé. A történet szála már lineárisan halad előre, a szereplők kalandjai párhuzamosan, egy időszíkon játszódnak. Emiatt az események követhetőbbek, az időkezelés nem összezavaró. Egy-egy visszaemlékezés, visszautalás azért előfordul, de ez a karakterfejlődés miatt fontos. Egyfajta keretet próbáltad adni a sorozat elején és végén elhangzó „*Te több vagy annál*” mondat Geralt szájából Ciri kapcsán (ez a mondat egyébként *Az utolsó kívánság* című regény utolsó mondata, szóval inkább az előző évadban kellett volna hallanunk). A teljesen új szál és főgonosz bevezetésének szükségessége vitatható, nem építette a karakterek közötti kapcsolatot. A karakterek kapcsán egyre többször láthatjuk Ciri apját is, visszaemlékezésekben, hogy a sorozat évadzáró részében biztosan megismerjük. A vajákok személyiségének ábrázolása finoman szólna érdekes... A javukra szóljon viszont, hogy több vaják jelet is láthatunk, megfelelő alkalmakkor használva. A sorozat végén beharangozzák azt, hogy Cirivel valószínűleg a tündéeknek, a császárságnak, az északi királyságoknak és a varázslók tanácsának is célja van.

A harmadik évad során a szereplők sorsa egyre inkább kezd egybefonódni, amit a kronológiailag nagyjából egyirányú történetmesélés tesz hangsúlyossá. A főszereplők egy családként próbálnak funkcionálni, de Geralt és Ciri kapcsolata nem mélyül el, inkább Yennefer és Ciri kapcsán láthatják ezt a nézők. A kezdetben párhuzamosan haladó szálak, az évadzáró epizód, a thaneddi puccs felé tartanak, aztán újra szétválnak. A woke ideológiának megfelelően Kökörccsin karakterét biszexuálisként (és árulóként) mutatják be, de ezt Ciri kapcsán is biztosan kihasználják majd a rendezők (a könyvekben egy lányhoz fűzi erotikus viszony). A nézők rengeteg varázslást láthattak, ami végig egyensúlyban volt a kardos vagdalkozással. Tissaia szálát a készítő a köves jelenettel kezdték kibontani és azzal is zárták le. Dijkstra és Philippa kémkedései, a hozzájuk kapcsolódó politikai szálak érdekesek, a többi kevésbé.

Külön érdekességként megemlíteném a sorozat részeihez tartozó egyedi motívumokat, amik minden rész elején jelennek meg. Ha jobban megfigyeljük, mindegyik

kis jel, az adott részhez kapcsolódik, szimbolizálja, összefoglalja (1., 2., 3. számú melléklet).

3.2. Karakterfejlődés a különböző médiumokban és adaptációkban

3.2.1. Geralt

A könyvekből tudhatjuk, hogy Geralt Kaer Morhenben vált vajákká. Ennek következtében természetlenné és (az emberek szerint) érzelmileg tompává vált, de emberfeletti erővel és gyorsasággal rendelkezett, illetve kezdetleges, mágikus jeleket volt képes formázni. Az emberek nem fogadják be, kívülálló. Vesemir, az őt „létrehozó” vaják, azt tanácsolta neki, hogy ne avatkozzon bele a politikába, csupán végezze el, amire kiképezték: pénzért öljön szörnyeket. Tartja magát ehhez a tanácshoz, viszont mélyen belül erkölcsös és filozofikus alkat. Mindemellett Geralt végtelenül cinikus, és a történet előrehaladtával más tulajdonságai is kiderülnek. Ilyen például az, hogy számára nem létezik kisebbik vagy nagyobbik rossz, s ha ezek közül kell választania, inkább nem választ és semleges marad.

Kapcsolata Yenneferrel tanítja meg arra, hogy nem gyengeség, ha megmutatja másoknak az érzékeny oldalát, illetve milyen az, ha szeretetét viszonzozzák. Ciri megtanítja az önfeláldozásra, a felelősségvállalásra, és tovább erősíti benne a valakihez való tartozás érzését.

Kökörccsin azért csöppen az életébe, hogy elfogadja saját magát olyannak, amilyen. Geralt a barátai hatására megtanul közösségben működni, a *Tűzkeresztység* című könyvben láthatjuk, hogy hogyan válik az egyéni hősből a barátaiban megbízó, rájuk támaszkodó emberré. Ezek az emberi kapcsolatok vezetnek oda, hogy a semlegesség elvét felülírja a szeretet és odaadás a barátai iránt: a karakterfejlődésének csúcspontja azt, hogy képes lesz hátrahagyni addigi életét, elfogadja magát, és a szeretteit választja a szörnyölő életmódjával szemben.

A játékok onnan veszik fel a történések fonalát, hogy Ciri egy másik világba kíséri a vajákat és Yennefert, miután meghaltak. A *The Witcher* játékban Geralt erre nem emlékszik, csak fokozatosan derül fény az emlékeire. Ezzel magyarázható bizonytalansága, a cinizmus hiánya. A semlegesség ebben a játékban központi elem: két szervezet között választhatunk, de semlegesek is maradhatunk. A döntés értelmében szerzünk barátokat és ellenségeket, a legtöbbet akkor, ha nem választunk oldalt. Geralt, mint apafigura, nincs jelen, hiába jelenik meg Alvin (Jewett, 2023).

A második játékban a vaják személyisége árnyaltabb, köszönhetően annak, hogy emlékei egy részét visszanyerte. Geraltot útján az igazság kiderítése és saját nevének tisztára mosása motiválja.

A harmadik részben a legkomplexebb a vaják karaktere. Az emlékeit visszanyerte, személyisége empatikusabb, humorosabb, cinikusabb. Küldetési során kiáll a saját véleménye mellett és vállalja azok következményeit. A játék fő küldetése Geralt apai szerepének megélésére helyezi a hangsúlyt.

Geralt személyisége a filmekben még került teljesen kibontásra, leginkább a közösségi életben élő, a barátaival együttműködő oldala hiányos. A főszereplő cinizmusa és semlegességre való törekvése megfigyelhető, de ahogy haladunk előre a történetben (például Renfri történetétől a sárkányvadászatiig) ez utóbbi kezd elhalványulni. Kapcsolata Yenneferrel viharos, mint ahogy a könyvekben is ábrázolva van. Eleinte nem hisz a sorsban, Cirit sem szeretné elragadni a nagyanyjától, de Cintra bukása rádöbbeníti, hogy a sors nem véletlenül alakult így. Ezek után óvni szeretné a lányt, apa-lánya kapcsolat alakul ki közöttük.

3.2.2. Yennefer

Yennefer a könyvekben akaratos, manipulatív, rideg és ambiciózus. Megfelelési kényszerrel küzd, miközben önállóságát és függetlenségét szeretné bizonyítani és elérni. A háttértörténete nem kap részletes kidolgozást, csupán néhány utalást olvashatunk arról, hogy milyen sérelmeket szenvedett el a múltban. Aretúzában megtanulja, hogy a szépség és varázserő nagyon sok kaput nyithat meg számára. Testi tökéletlenségeit eltüntetik, de hasonlóan a legtöbb varázslónőhöz, ő is terméketlen. Ez a továbbiakban nagyban meghatározza a személyiségét.

Vágyik arra, hogy elismerjék és tiszteljék. Barátaiért képes áldozatokat hozni, ez a karakterfejlődése során egyre inkább látszik. Kapcsolata Geralttal viharos, kételkedik abban, hogy az érzései valódiak. Gyakran találhatnak egymásra, de mindig elválnak az útjaik, vagy a nő, vagy a férfi nem képes alkalmazkodni, választani. Kitűnő példa erre, amikor kiderül, hogy huzamosabb ideig éltek együtt, de Geralt nem bírta ezt elviselni, és elmenekült, vagy amikor a nőnek kellett Istred és Geralt között választani, és inkább nem döntött, hanem eltűnt. Hasonlóan Geralthoz, neki is meg kell tanulnia, hogy érzelmes oldalának felvállalása nem gyengeség. Kapcsolata Cirivel egyfajta kárpótlás, amiért ő maga nem lehet anya. Kezdetben szigorúan viseltetik felé, de idővel ezt az anyai

gondoskodás váltja fel. Yennefer kezdeti tulajdonságait felváltja a hűség, önfeláldozás és törődés. A fejlődése következetes és érthető.

Yennefer a játékok első részében nem jelenik meg, a másodikban visszaemlékezésekben láthatjuk. Igazán fontos szerepe a harmadik játékban van, igyekszik ő is Ciri nyomait kutatni. Az ő segítségével törik meg Uma átkát, ő pedig kulcsszereplő Ciri megtalálásának kapcsán. A játékban is megfigyelhetjük, hogy kételkedik az érzéseiben Geralt iránt. Egy küldetés során „visszacsinálhatjuk” a vaják utolsó kívánságát, és a játékos döntése alapján folytathatjuk a szerelmi szálát a varázslónővel vagy akár meg is szakíthatjuk azt.

Yennefer a sorozatban egy sokkal kidogozottabb háttértörténetet kapott, ami miatt veszít a karakter eredeti sejtelmességéből. A manipulatív és hatalomvágy által hajtott nő karakterfejlődése érdekes ívet követ. Mint ahogy a könyvekben, a sorozatban is láthatjuk (1. évad 5. és 6. rész és 2. évad 5. rész) hogy bármire képes, csak hogy hatalmát növelje vagy visszakapja. Szövetsége a Halhatatlan Anyával, Ciri elárulása csak a sorozatban létező dolog, ebben a tekintetben teljesen érthető a kétségbeesés ezen szintje. Az viszont, hogy milyen gyorsan vált motivációt, a lány feláldozása és védelme között, karakteridegen, nem kapott elég logikai vagy érzelmi alapot. Máskor is azt láthatjuk, hogy nem saját, belső elvárásainak engedelmeskedik, hanem a külső világ nyomására cselekszik. Olvashatunk egy ilyen részt róla a pentológiában: „*Nem akarok milliókért szenvedni! Egyáltalán nem akarok szenvedni! Senkiért és senki kedvéért!*” (A. Sapkowski *Fecske-torony* 2022:380), így még nagyobb ellentmondás támad a könyv és a sorozat karaktere között. A soddeni csatában nem kíván részt venni, de Tissaia nyomására, tekinthetjük úgy, hogy feladja a szabadságát, veszélyezteti az életét, eldobná azt, amit addig felépített.

A varázserejének elvesztése is csak a sorozat kitalációja, a könyvekben „csak” elveszti a látását. Érdekes arról is beszélni, hogy az 1. évad 3. részében ÖNKÉNT „eldobja” a méhét, majd az 1. évad 6. részében már úgy beszél erről, hogy ráerőltették. A könyvekben ellenben nem derül ki, hogy miért terméketlen. A sorozat ok-okozat felvetése jó, de magyarázatot kapunk a miéltre. A sárkányos sztori kapcsán két fegyverrel harcol, hogy megvédje a sárkányt (mióta tudnak harcolni a varázslónők?), a könyvekben viszont arra kéri Geraltot, hogy ölje meg a szörnyet, mert csak magának akarja azt. A harmadik évadban kezd kibontakozni a könyvekben megjelenő anyai oldala. Igyekszik visszaszerezni Geralt bizalmát, és Cirist lányaként nevelni. A politikát igyekszik úgy kihasználni, hogy az is a „családja” védelmét szolgálja.

3.2.3. Ciri

Cirilla Fiona Elen Riannon, gyakrabban használt nevén Ciri, a Cintrában uralkodó Calanthe királynő unokája. Ereiben az úgynevezett Ősi Vér (Elder Blood) csörgedezik, ami miatt élete nagy részében üldözik. Szülei kiskorában meghaltak (édesanyja biztosan, apja, mint kiderül, nem más, mint Nilfgaard császára, életben van), nagyanyja Cintra elestekor lesz öngyilkos. Ezek a traumák mély nyomot hagynak benne. Kezdetben félénk, visszahúzódó, bizalmatlan. Sapkowski egy sötétebb oldalát is kidolgozza, amikor a Patkányokkal tengeti az idejét. Személyiségét meghatározza, hogy mindenki a saját céljai érdekében szeretné őt kihasználni, ezért makacs, szabadságvágya óriási, folyamatosan önállóságra törekszik. Azt szeretné érezni, hogy az életét ő irányítja, például mikor önként eldobná az életét az arénában. Erejével kapcsolatban is több fázison megy át: eleinte ösztönösen használja, később megtanulja kontrollálni, majd elutasítja, míg végül uralni fogja.

A számos, benne csak a hasznot látó szereplővel szemben áll Geralt és Yennefer, a választott családja, ők tanítják meg elfogadni önmagát és újra bízni másokban, bár a kapcsolata kezdetben nem volt felhőtlen a varázslónővel.

A *The Witcher 3: Wild Hunt* a lány történetét helyezi fókuszba. Geralt Ciri felkutatása érdekében hajt végre különböző megbízásokat. A történet bizonyos pontjait azonban Cirit játszva kell teljesíteni. A fejlesztők egy különleges kitérés mechanizmus dolgoztak ki, Ciri teleportálási képességeire utalóan. Ciri és Avallac'h kapcsolata a könyvektől eltérően van ábrázolva, barátok, de az árulás ebben a médiumban is megjelenik. Ciri sötét múltjával kapcsolatban csak utalások vannak a játékban. Geralt és Ciri több olyan jelenetet is átélhet, a játékos döntéseitől függően, ami az apa-lánya kapcsolatukat érzelmes módon mutatja meg.

Ciri jellemében a Netflix sorozat első évadában a menekülés, elhagyatottság érzését domborítja ki. Többször ábrázolásra kerül az, hogy nincs tisztában azzal, hogy az udvaron kívül, az emberek számára ő csak egy menekült, nem részesül előnyökben, mint ahogy megszokta. Fokozatosan fejlődik, például az 1. évad 5. részében már megkérdőjelezi Erszényes feltűnését, és ravaszságával rájön az átverésre. A könyvekben nem kapott részletes háttértörténetet, *Az utolsó kívánság* novelláiban tűnik fel, de ott sem főszereplőként. Brokilon erdeiben is jár, de teljesen más körítést kapott ez a rész, mint a könyvbeli megfelelője. A második évadban szembetűnőbb a fejlődése: a menekülő lányból határozottabb és felelősségteljesebb kamasz válik. A harmadik évadban már láthatjuk a

Patkányok bandáját, és azt is, hogy Ciri nem utasítja el az ajánlatukat, így elfogadja a sötétebb, kegyetlenebb oldalát.

3.3. Szövegvilág és látványvilág: könyv, videójáték és filmsorozat egymásra hatása

Láthatjuk, hogy az eltérő médiumok sajátos esztétikát, látványvilágot és narratívát alakítottak ki. Mind a három platform más-más kreatív stratégiát volt kénytelen használni a karakterek, történeti keretek és vizuális megjelenés szintjén, figyelme véve a formanyelvi határokat. A könyv, a sorozat és a játékok egymást alakítják, úgy, ahogy azt a közönségük megkívánja.

3.3.1. Karakterdesign

Ríviai Geralt a könyvekben nem megnyerő, inkább taszító külsővel rendelkezik (4. melléklet). Ezt a sorozat egyáltalán nem követi, macskaszemei, sérülései sincsenek ábrázolva, inkább egy ilyen tipikus Hollywoodi, robosztus koncepciót kap a néző, amit legjobban a *The Witcher 3: Wild Hunt* vajákja közelít meg (5. melléklet). A sorozatban 1 karddal a hátán szerepel. Ez azért lényeges, mert a könyvekben is így van, ettől tér el a játék, ahol 2 van vele folyamatosan (7. melléklet). A játékokban eltérő külsejűre sikeredett a vaják (6. melléklet). A sorozat a karakter drámai vonásait, a játék a mutációs elváltozásokat helyezi előtérbe. Megfigyelve medáljaikat, azok sem egyformák (8. melléklet). Az *utolsó kívánság* című regényben ezt olvashatjuk róluk: „*Az ismeretlen újra a zekéjébe nyúlt, és előhúzott egy ezüstláncon függő, kerek medált, ami egy vicsorgó fogú farkasfejet ábrázolt*” (A. Sapkowski *Utolsó kívánság* 2021:13).

Yennefer a könyvekben egy összetett karakter, hosszú utat jár be, míg elfogadja önmagát. Külseje erősen erotizálva van a játékokban, a sorozatban inkább csak nőies (9. melléklet). Jelleme jobban kidolgozásra kerül az utóbbiban. Medálja mindig rajta van, úgy a sorozatban, mint a játékokban.

Ciri a könyvekben a naiv gyermektől az önálló nő útját járja be. Különleges képességeit a sorozat és a játék is máshogy kezelte. Utóbbi a teleportálást a játékmechanikába ültette át, a sorozatban még csak a kószolgatja a varázslást. A kiképzése során rengetegszer szenved el sérüléseket, ahová pedig a vére hullik, ott egy különleges virág nő. Ezt az elemet csak a sorozatban láthatjuk, a játékokban pedig gyűjthető, alkimista főzetekhez használható növényként találjuk meg. Ciri külseje kapcsán el kell mondanunk, hogy mindegyik formátumban fejlődik, idősödik. A könyvekben (10. melléklet) és a játékokban (11. melléklet) is hangsúlyos a világos haja, zöld szeme és az arcán található

heg. A sorozatban fokozatosan érik el ezt a külsőt (12. melléklet), ezzel is kiemelve azt, hogy harcos és önálló lett. Érdeemes figyelmet szentelni annak is, hogy Ciri ruházata a sorozatban hasonlítani kezd majd a játékokból is ismerős öltözethez.

Triss karaktere a videójátékokban feltűnő vörös hajjal, zöld szemmel van ábrázolva (13. melléklet). A könyvekben kék szeme és meleg árnyalatú barna haja van (14. melléklet). A sorozat inkább a könyvre alapozott, de a rajongók hatására az őt játszó színésznő haját a 2. évadban már vörösebb árnyalatban láthatjuk (15. melléklet). A könyvekben nincs olyan nagy rivalizálás közte és Yennefer között, a sorozatban sem jelenik meg, a kapcsolatukra csak egy-egy szó, rövidebb párbeszéd alapján következtethet a néző. A játékokban, a döntések kínálta lehetőségek miatt alakul ki közöttük rivalizálás.

Kökörcsin az eredeti olvasatban szőke hajjal rendelkezik (16. melléklet), de a sorozat (17. melléklet) és a játékok (18. melléklet) is barna hajjal ábrázolják. Természete szerint mosolygós, szeret a középpontban lenni, színes ruhái, piperkőc viselkedése ebben előnyére válnak.

3.3.2. Narratív adaptációk

Az adaptációk más-más narratívát használnak. A narratív eltérések oka a médiumok különböző formáiban keresendők. Mindegyik médium más-más megközelítést alkalmaz, eltérések vannak az időkezelés, a karakterek dinamikája, a történetvezetés és világépítés terén.

A könyvsorozat egy zárt történetet, amely a novelláskötetekkel adja meg az alapot a fő cselekményszálnak. A kronológiát és az időt viszonylag könnyű ebben a formátumban nyomon követni. A sorozat első évada ezzel szemben nehezebb értelmezhető, az idősíkok nem jól elkülöníthetőek. A második és harmadik évad már lineárisabb szerkezettel dolgozik, így a nézők számára könnyen feldolgozható. A játékok időrendileg a könyvek után következnek, a Geralt halála utáni eseményeket ültették át ebbe a formátumba.

A politikai szálak és világépítés kapcsán a könyvek bőséges információt nyújtanak. A sorozatban rengeteg új szálát találtak ki a készítők, folyamatosan vannak utalások a különböző szembenálló felek harcairól, ezáltal ismerjük meg az univerzumot. Előbbi okán a Halhatatlan Anya közbenjárásával jön létre vazallusi kapcsolat tündék és Nilfgaard között, míg a könyvekben Dol Blathanna, azaz egy független, tünde-állam létezik, politikai szövetségeseként a császárságnak. Utóbbi okán elég Ciri és Dara beszélgetéseire gondolni. A játékokban az intrikák és mesterkedések végig jelen vannak, miközben a játékos

körülvevő világ reflektál a meghozott döntésekre. Ezekkel a döntésekkel befolyásolni tudjuk Geralt megítélését is a világban.

A sorozatban rengeteg olyan karakter van, akiket a rendezők fantáziája hívtak életre. Ezekre a dramaturgia és világépítés kapcsán van szükség, vagy éppen a diverzitási elvárásoknak való megfelelési kényszer. Előfordul az is, hogy a könyvekben is létező szereplők más háttértörténetet vagy motivációkat kapnak, így történt ez Cahir, Fringilla, de Franchesca esetében is.

Geralt a könyvekben sokkal filozofikusabban van ábrázolva, mint a sorozatban. Persze ezt az eltérést nyilvánvalóan a formátum eltérése okozza: a sorozatban szereplő Geralt nem beszélhet folyamatosan, de az is furcsa lenne, ha valaki végig narrálná az amúgy néma pillanatokat. A játékokban Geralt karaktere a játékos döntéseitől függően változik.

Ciri a könyvekben nem az első pillanatokban válik főszereplővé, de a narratív tulajdonságok miatt teljesen érthető az, hogy a sorozat hogyan bánt a karakterrel. A játékok első két részében alig tűnik fel, Geralt amnéziája miatt. A *The Witcher 3: Wild Hunt*-ban viszont játszható karakterré válik, hangsúlyozva így mágikus képességeit, és persze szint és változatosságot is ígér a harc terén.

Yennefer a könyvekben sokkal rejtélyesebb, múltja töredékesen, visszaemlékezéseken keresztül derül ki az olvasó számára. A sorozatban egy sokkal kidolgozottabb háttérrel kap, amire azért van szükség, hogy a nézők jobban tudják azonosulni vele, és hogy a motivációi, céljai érthetőek legyenek.

Korábbi alpontokban már leírtam azt, hogy a sorozat hogyan merített ihletet a könyvekből. De a játékokban is számos olyan ikonikus pillanat található, amit a Netflix beépített a sorozatába. Ilyen például a kádas jelenet, amit a *The Witcher 3: Wild Hunt* kezdő jelenetében láthatunk. A *kisebbik rossz* című novella kapcsán megismerjük Geralt véleményét, ami a játékokban és a sorozatban is visszaköszön. A strigával való harc a *The Witcher* nyitójelenete, ezt idézi vissza az 1. évad 3. része. Ciri kiképzése, mint már arról korábban szó volt, a vajákok erődjében zajlik, ami a sorozatban (22. melléklet) és a harmadik játékban (23. melléklet) is hasonlóan néz ki. Továbbá számtalan, az interaktív verzióból ismert szörny tűnik fel a sorozatban is. A sorozat hatására számos, nem hivatalos mod jelent meg, ahol például Triss sorozatbeli külsejét láthatjuk a játékban is.

A sorozat 2019-es megjelenése után ugrásszerűen megnőtt a játékok iránti kereslet, noha a Netflix teljesen máshogy mutatta be ezt a világot. A játékok harmadik része iránti kereslet 554%-kal ugrott meg (Sheridan, 2020). A sorozat sikerét mutatja még a könyvek

eladásszámának emelkedése is: az NPD oldala az Egyesült Államokban 562%-os növekedést mért, az előző év adataihoz képest (Sheridan, 2020). Érdekes megfigyelni azt is, hogy a sorozat és a videójátékok hogyan hatottak a könyvek borítóira. A Gabo kiadócsoporthoz tartozó kiadó gondozásában megjelent borítókat Tikos Péter illusztrálta (19. melléklet), de léteznek a játékok ihlette borítók is (20. melléklet). A sorozat hatására szintén az előbb említett kiadó egy, a Netflix élőszereplős változata ihlette változatokat is megjelentetett (21. melléklet).

A CD Projekt RED és Sapkowski között 1997-ben jött létre egy szerződés, ami engedélyt adott a mű adaptálására. Érdekesség, hogy a szerző és a fejlesztő egyszeri, nem nagy összegű kifizetésben egyezett meg. Sapkowski egy későbbi interjújában azt mondta, hogy azért tett így, mert nem hitt a videójátékok sikerében. A játékok sikeressége viszont felbuzdította, és 2018-ban emiatt felvette a kapcsolatot a CDPR csapatával, hogy 16 millió dollárnyi kártérítést követeljen. A pontos részletek nem ismertek, de megoldást csak 2019 végén találtak: a csapat tovább dolgozhat Sapkowski szelleme tulajdonával, aki valószínűleg anyagi hasznot is szerzett az új megállapodás révén (McAloon, 2019). A játékok ugyan a könyvből merítettek ihletet, de három teljesen új történetet alkottak (a negyedik játék még a fejlesztés folyamata alatt áll). A könyvek befejezésétől folytatják a franchise-t, hogy ez jól működjön, a játékok szerint Geralt amnéziájával küzd. A könyv elemeit úgy építették be a játékba, hogy azok interaktív elemekké váltak, így adva mellékküldetéseket Geralt számára. Meg kellett ragadniuk tájleírásokat és hangulatokat, hogy azt a világot tegyék láthatóvá, amit megfelel az olvasók elképzeléseinek is. Nem csak a vizuális elemekkel, de a hangok és zene is segítségével is hozzájárultak a világépítés sikerességéhez. A játékokban nem csak a vaják-univezumra, de más kulturális jelenségekre, filmekre, játékokra is találunk rejtett utalásokat. Ilyen például a Trónok harca, Gyalog galopp, Madonna, Red Hot Chilli Peppers, Joker, Borat, Dark Souls, Doctor Who, Gyűrűk ura, Ponyvaregény, Asterix és Obelix, Micimackó, de maga a fejlesztőcsapatról készült fotóra is rábukkanhatunk (Roberts, 2025, Kritikakalandor, 2025)

Ez az átdolgozás kitűnő példája annak, hogy az adaptálás nem szolgai másolást jelent, hanem az eredeti mű világának tiszteletét, megértését és átültetését más médiumokba, miközben kihasználják a videójátékok adta lehetőségeket.

ÖSSZEFOGLALÁS

A fantasy-irodalom a 20. század egyik legnépszerűbb zsánere, rajongói életkortól függetlenül akadnak. A Harry Potter, Trónok harca, Alkonyat, Éhezők viadala, mind-mind korszakalkotók a maguk módján, aztán az igények és technológia fejlődésével túlnőttek a könyvek lapjain. Megtaláljuk őket más formátumokban, úgy tűnik, ezek a művek sosem avulnak el.

A kutatásom első részében a kultúra és az irodalom körüli kérdéseimre igyekeztem választ találni. Keserű József és H. Nagy Péter publikáció kimerítő részletességgel meséltek mindarról, amire szükségem volt. A második rész témája a Sapkowski Vaják-univerzuma volt. Az író több könyvön keresztül meséli egy híres szörnyvadász, Geralt, kalandjait. De az vaják esetében is megtörtént a formátumváltás: a TV stúdiók csapata a képernyőn képzelte el őt, a CD Projekt RED fejlesztői pedig a gamerekre is gondoltak.

A könyvsorozat 1992 és 2013 között jelent meg, de Sapkowski már a Hollók válaszára című, legújabb novelláskötetet is megírta, azonban az csak 2025 szeptemberének végén lesz elérhető magyarul. Az élszereplős változatok első próbálkozása a 2001-es, lengyel rendező, Marek Brodzki, nyomán születtek meg. 2019-ben a Netflix egy sokkal sikeresebb sorozatot mutatott be, Henry Cavill főszereplésével. A szolgáltató jelenleg is készíti a 4. évadot. A játékfejlesztők 2007-ben, a The Witcher, 2011-ben, a The Witcher 2: Assisins of Kings, 2015-ben The Witcher 3: Wild Hunt nevű játékokat ismertették. A munkám második részét ezek bemutatása alkotja.

A harmadik részben szerettem volna a különböző médiumokban élő produktumokat összehasonlítani egymással, megvizsgálni, hogy hogyan hatottak egymásra. Ekkor jöttem rá, mekkora fába vágtam a fejszémet. A könyvek nagyjából 1800 oldalt ölelnek fel, a sorozat kb. 23 órányi anyagot szolgáltat, a játékok időtartama 100 és 300 óra között mozog, a mellékküldetések teljesítésétől függően. Igyekeztem a legjobb tudásom szerint feldolgozni ez a mennyiségű tartalmat és a legfontosabb párhuzamokat, különbségeket, valamint kölcsönhatásokat kiemelni, hogy átfogó képet adhassak a Vaják-univerzum különböző médiumokban megjelenő változatairól.

Azonban egyik változatot sem tekinthetjük lezártnak, hiszen Sapkowski termékeny író, a sorozat még csak most kezdi a pentológia történetét, a CD Projekt RED idén jelentette be a játékok negyedik részét. Így látok lehetőséget abban, hogy később ismét foglalkozzak a témával, és az új fejlemények, megjelenő kötetek, sorozatrészek vagy játékok tükrében tovább bővítsem és árnyaljam az összehasonlításomat.

Felhasznált irodalom

1. A magyar nyelv értelmező szótára. Szerkesztette: A Magyar Tudományos Akadémia Nyelvtudományi Intézete. Akadémiai Kiadó, első kiadás 1959-1962. <https://www.arcanum.com/hu/online-kiadvanyok/Lexikonok-a-magyar-nyelv-ertelmezo-szotara-1BE8B/>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
1. Andrzej Sapkowski 2021: Vaják. A megvetés ideje. Gabo kiadó. hanyadik kiadás
2. Andrzej Sapkowski 2020: Vaják. A tó úrnője. Gabo kiadó.
3. Andrzej Sapkowski 2020: Vaják. A végzet kardja. Gabo kiadó.
4. Andrzej Sapkowski 2021: Vaják. Az utolsó kívánság. Gabo kiadó.
5. Andrzej Sapkowski 2022: Vaják. Fecske-torony. Gabo kiadó.
6. Andrzej Sapkowski 2020: Vaják. Tűzkeresztység. Gabo kiadó.
7. Andrzej Sapkowski 2020: Vaják. Tündevér. Gabo kiadó.
8. Andrzej Sapkowski 2020: Vaják. Utolsó kívánság. Gabo kiadó.
9. Andrzej Sapkowski 2020: Vaják. Viharidő. Gabo kiadó.
10. Bárány Tibor 2014: Magasművészet és tömegkultúra: a nem létező értékkülönbségek nyomában. In: Olay Csaba – Weiss János szerk. A művészettől a tömegkultúráig. L'Harmattan Kiadó – Könyvpont Kiadó, 37-61.
11. Bene Zoltánné Pusztai Virág 2015: Médiaelmélet. Szeged: Szegedi Egyetemi Kiadó – Juhász Gyula Felsőoktatási Kiadó.
12. Benyovszky Krisztián 2019: Megközelítési szempontok a populáris irodalom és kultúra tanulmányozásához. Nyitra: Nyitrai Konstantin Filozófus Egyetem Közép-Európai Tanulmányok Kara.
13. Bányai Fanni 2019: Miért a videojáték az egyik legjobb formája a történetmesélésnek? <https://www.gsplus.hu/extralife/tortenetmeseles-videojatekokkal-252563.html>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
14. Dragon Zoltán 2003: Filmadaptáció. Az irodalom és a film végtelen dialógusa. <https://filmtett.ro/cikk/filmadaptacio-az-irodalom-es-a-film-vegtelen-dialogusa>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.

15. Füzi Izabella – Török Ervin 2019: Elbeszélés a tömegkultúra korában. Szegedi tudományegyetem. http://www.jgyphk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles_kesz/index.html
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
16. Galuska László Pál – Feleký Mirkó 2015: Typologia phantastika. A fantasztikum rendszertana I. rész. Könyv és Nevelés XVII. évf. 3. szám. / 2015, 63-83.
17. Győri Zsolt 2011: A rések és a repedések: jegyzetek John Huston életművéhez. Apertúra, nyár. <https://www.apertura.hu/2011/nyar/gyori-a-resek-es-a-repedesek-jegyzetek-john-huston-eletmuvehez/>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 12.
18. H. Nagy Péter 2018: A popkultúra-kutatás praxeológiája – Egy hibrid teória vázlat. Társadalomtudományi Szemle XX. évf. 3. szám /2018, 91-103.
19. Jewett, Katelyn Mitchell 2023: How the Witcher 1 Remake's Geralt Will Differ From The Witcher. <https://gamerant.com/the-witcher-remake-geralt-wild-hunt-differences-dad-ciri-amnesia-women-triss-friends/>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
20. Keserő József 2021: Lehetnek sárkányaid is. A fantáziavilágok építése mint kulturális gyakorlat. Prae kiadó.
21. Korpics Márta 2011: Az interkulturális kommunikáció. Pécs: Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar.
22. Kulcsár Szabó Zoltán 2012: Szórakozott tömegek (Közelítések a tömegkultúra fogalmához). Tiszatáj 66. évf. 7. szám. / 2012, 60-77
23. Kuklis Katalin 2016: Adaptációs gubanc. Kalligram XXV. évf. 2. szám / 2016, 56-62.
24. Laczházi Gyula – Tímár Andrea 2018: Ember. In. Kricsfalusi Beatrix, Kulcsár Szabó Ernő, Molnár Gábor Tamás, Tamás Ábel szerk. Média és kultúratudomány. Ráció Kiadó, 40-54.
25. Láng Orsolya 2011. A hűségelven innen és túl. Király Hajnal: Könyv és film között. <https://filmtett.ro/cikk/a-husegelven-innen-es-tul-kiraly-hajnal-konyv-es-film-kozott>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
26. Larasati, Dyah Ayu 2023: 'The Witcher' Franchise Explained: The Books, Games, Netflix Series, and More. <https://collider.com/the-witcher-franchise-explained/#the-witcher-film-the-hexer-2001>

- Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
27. McAllon, Alissa 2019: CD Projekt and The Witcher author Andrzej Sapkowski settle royalties disagreement. <https://www.gamedeveloper.com/business/cd-projekt-and-the-witcher-author-andrzej-sapkowski-settle-royalties-disagreement>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
28. Nyerges, Dóra 2016: Mire jó a transmedia? <https://medium.com/digit%C3%A1lis-szociol%C3%B3gia-kutat%C3%B3k%C3%B6zpont/mire-j%C3%B3-a-transmedia-cc912a3c5ed6>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
29. Roberts, Max, K., Jack, Ryan Jon et al 2025: Easter Eggs and References. https://www.ign.com/wikis/the-witcher-3-wild-hunt/Easter_Eggs_and_References
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
30. Sheridan, Connor 2020: Here's how much The Witcher Netflix series boosted Witcher game sales. <https://www.gamesradar.com/heres-how-much-the-witcher-netflix-series-boosted-witcher-game-sales/>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
31. Szabó Viktória 2020: Történetek határok nélkül. Interjú Sara Božanić-csal, az Institute for Transmedia Design alapítójával. <https://magyar.film.hu/filmhu/hir/tortenetek-hatarok-nelkul>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.

Internetes források

1. Andrzej Sapkowski. https://www.libri.hu/szerzok/andrzej_sapkowski.html
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
2. History. <https://www.cdprojekt.com/en/capital-group/history/>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
3. Kritikakalander 2025: Elképesztő titkok a The Witcher 3-ban! 🐱
<https://www.youtube.com/watch?v=KWd-4PScNOM&list=LL&index=2>
Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.
4. Layer11 2012: Alternatív valóságjátékok (ARG) keletkezése. https://layer11.blog.hu/2012/10/22/alternativ_valosagjatekok_arg_kialakulasa_es_tortenete

Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.

5. The Witcher: Vaják könyvek sorrendje + ismertető. <https://www.szukits.hu/the-witcher-vajak-konyvek-sorrendje-ismerteto>

Megtekintés ideje: 2025. 05.

6. Witcher történelem 9. - ez történik a The Witcher játékban. <https://www.gsplus.hu/hir/witcher-tortenelem-9-ez-tortenik-a-the-witcher-jatekban-278505-o1.html>

Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.

7. Witcher történelem 10. - ez történik a The Witcher 2: Assassins of Kings játékban. <https://www.gsplus.hu/hir/witcher-tortenelem-10-ez-tortenik-a-the-witcher-2-assassins-of-kings-jatekban-278851-o1.html>

Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.

8. Witcher történelem 11. - ez történik a The Witcher 3: Wild Hunt játék első felében. <https://www.gsplus.hu/jatekvilag/witcher-tortenelem-11-ez-tortenik-a-the-witcher-3-wild-hunt-jatek-első-feleben-278972-o1.html>

Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.

9. Witcher történelem 12. - ez történik a The Witcher 3: Wild Hunt játék második felében. <https://www.gsplus.hu/jatekvilag/witcher-tortenelem-12-ez-tortenik-a-the-witcher-3-wild-hunt-jatek-masodik-feleben-278977-o1.html>

Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.

10. Yadav, Medha Dutta 2020: The Witcher: Into a world of magic. <https://www.newindianexpress.com/magazine/2020/May/03/the-witcher-into-a-world-of-magic-2137523.html>

Megtekintés ideje: 2025. 05. 04.

РЕЗЮМЕ

Фентезі – один з найпопулярніших жанрів ХХ століття, що має шанувальників різного віку. «Гаррі Поттер», «Гра престолів», «Сутінки», «Голодні ігри», кожна з яких по-своєму епохальна, вийшли за межі книжкових сторінок разом із розвитком потреб і технологій. Ми знаходимо їх в інших форматах, і ці твори, здається, ніколи не застарівають.

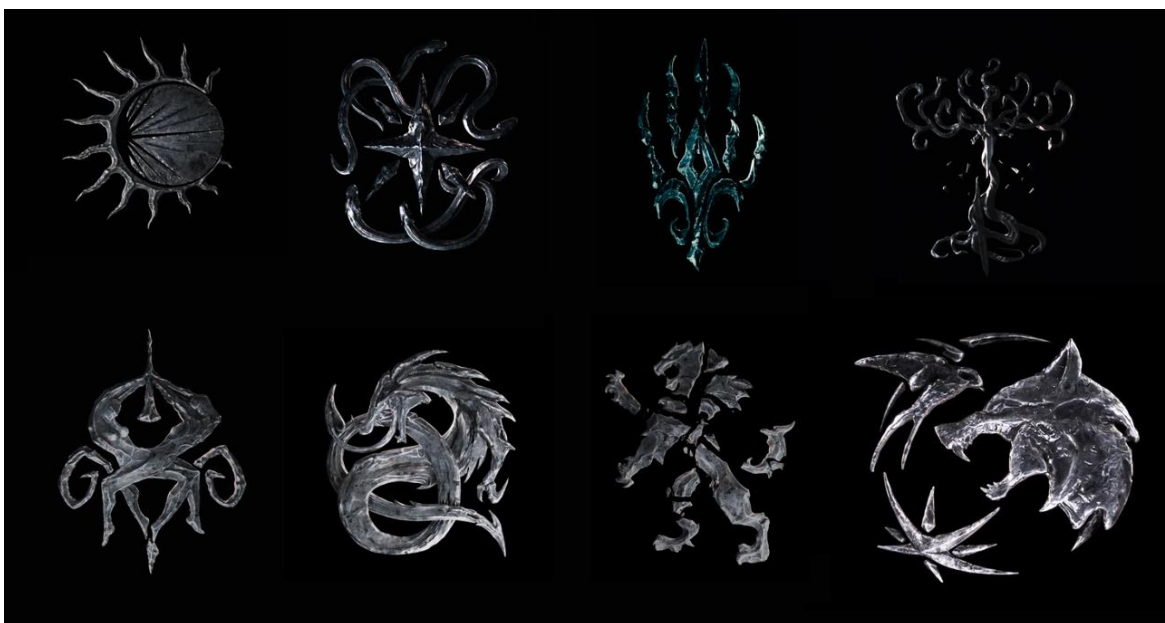
У першій частині мого дослідження я намагалася відповісти на свої запитання, пов'язані з культурою та літературою. Публікації Йожефа Кешерю та Петера Г. Надя надали мені вичерпну інформацію, якої я потребувала. Друга частина стосувалася фентезійного циклу Анджея Сапковського. Автор розповідає про пригоди відомого мисливця на чудовиськ Геральта в кількох книгах. Але і для відьмака відбулася зміна формату: команда телестудії уявила його на екрані, а розробники з CD Projekt RED подумали про геймерів.

Серія книг виходила з 1992 по 2013 рік, але Сапковський також написав останню збірку оповідань «Роздоріжжя круків», яка не буде доступна угорською мовою до кінця вересня 2025 року. Перша спроба екранізації була зроблена у 2001 році польським режисером Марекон Бродзким, а у 2019 році Netflix запустив набагато успішніший серіал з Генрі Кавіллоу у головній ролі. Наразі оператор працює над 4 сезоном. Розробники ігор аносували The Witcher у 2007 році, The Witcher 2: Assisins of Kings у 2011 році та The Witcher 3: Wild Hunt у 2015 році. Друга частина моєї роботи – це презентація цих ігор.

У третій частині я хотіла порівняти різні постановки, подивитися, як вони взаємодіють між собою. Саме тоді я зрозуміла, наскільки це все серйозно. Книги охоплюють приблизно 1800 сторінок, серіал містить близько 23 годин матеріалу, ігри – від 100 до 300 годин, залежно від проходження побічних місій. Я намагалася обробити цей обсяг контенту якнайкраще, виділяючи ключові паралелі, відмінності та взаємодії, щоб дати повну картину «Відьмак» в різних медіа.

Однак жоден з форматів не можна вважати закритим, оскільки Сапковський – плідний письменник, а серія тільки починає свою пентологічну історію, і цього року CD Projekt RED аносувала четверту частину ігор. Тому я бачу можливість повернутися до цієї теми пізніше, а також розширити і відтінити своє порівняння у світлі нових подій, майбутніх томів, частин серії або ігор.

Mellékletek



1. számú melléklet

Forrás: i.sstatic.net



2. számú melléklet

Forrás: michalniewiara.artstation.com



3. számú melléklet

Forrás: reddit.com



4. számú melléklet

Forrás: deviantart.com



5. számú melléklet
Forrás: screenrant.com



6. számú melléklet
Forrás: gamerant.com



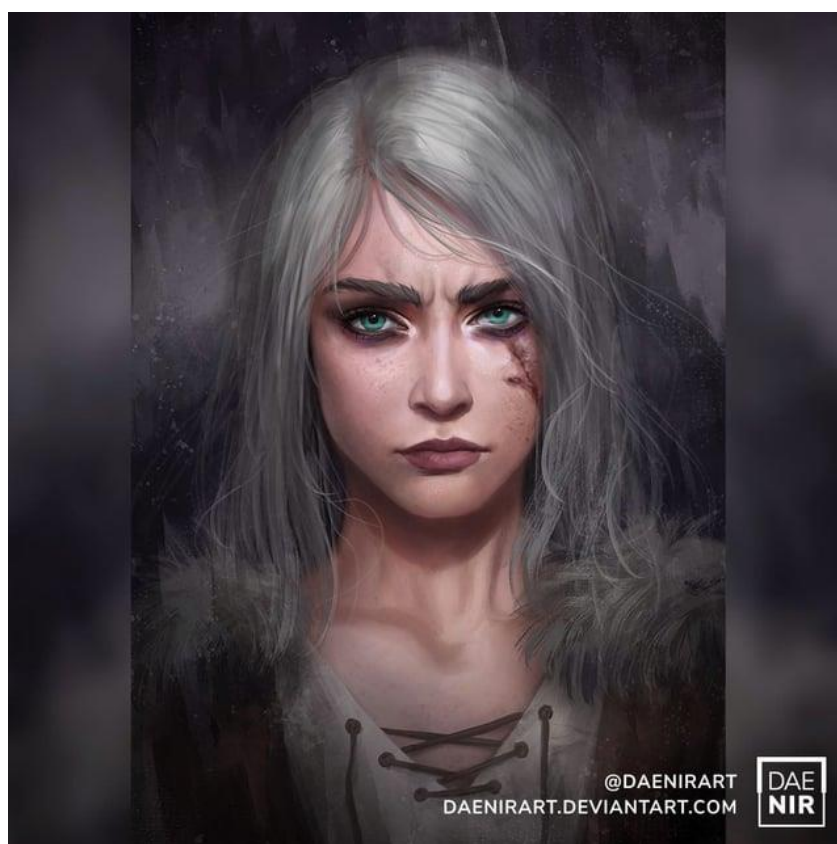
7. számú melléklet.
Forrás: thegamer.com



8. számú melléklet
Forrás: reddit.com



9. számú melléklet
Forrás: gamerant.com



10. számú melléklet
forrás: deviantart.com



11. számú melléklet
Forrás: reddit.com



12. számú melléklet
Forrás: express.co.uk



13. számú melléklet

Forrás: steamcommunity.com



14. számú melléklet

Forrás: emiliebx41.artstation.com



15. számú melléklet
Forrás: pinterest.com



16. számú melléklet
Forrás: reddit.com



17. számú melléklet

Forrás: ign.hu



18. számú melléklet

Forrás: reddit.com



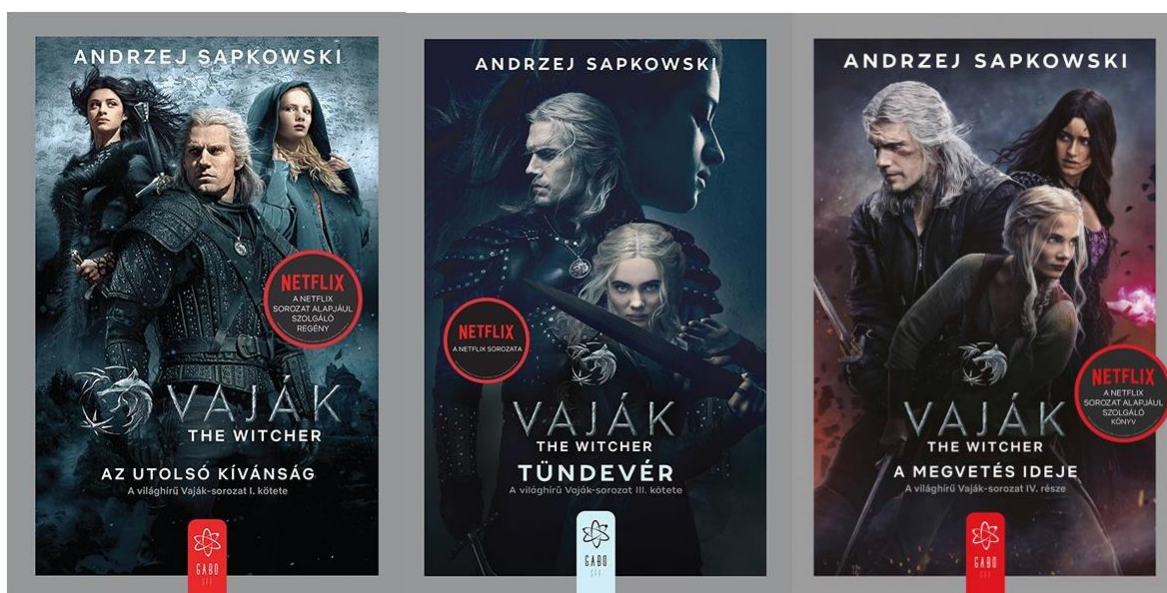
19. számú melléklet

Forrás: gabo.hu



20. számú melléklet

Forrás: ign.hu



21. számú melléklet

Forrás: gabo.hu



22. melléklet
Forrás: netflix.com



23. melléklet
Forrás: saját kép

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Я, Шомовк Мартина Патрісія, підтверджую, що користувалась Perplexity AI (perplexity ai) для редагування тексту та перевірки помилок у власній роботі. Я завантажила свою роботу в повному обсязі і ввела наступні дані 15 квітня 2025 року:

1. Правильності мови, включаючи граматичні структури, пунктуацію та лексику.
2. Для перекладу текстів іноземними мовами, а також для стилізації україномовних частин роботи.
3. Пошук наукової літератури з питань, що стосуються роботию.

Отримані таким чином дані були використані для доопрацювання та перероблення тексту з метою отримання кінцевого варіанту роботи.

Шомовк Мартина Патрісія

Звіт подібності

метадані

Назва організації

Hungarian College of Higher Education Ferenc Rakoczi II Transcarpathian

Заголовок

Samok Martina Patricia_Magyar szak_Magiszteri dolgozat_2025-2-4-56

Науковий керівник / Експерт

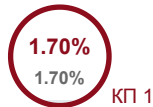
Автор **Аніко Чурман-Пушкаш**

підрозділ

Закарпатський угорський інститут імені Ференца Ракоці II

Обсяг знайдених подібностей

Коефіцієнт подібності визначає, який відсоток тексту по відношенню до загального обсягу тексту було знайдено в різних джерелах. Зверніть увагу, що високі значення коефіцієнта не автоматично означають плагіат. Звіт має аналізувати компетентна / уповноважена особа.



25

Довжина фрази для коефіцієнта подібності 2

18172

Кількість слів

137133

Кількість символів

Тривога

У цьому розділі ви знайдете інформацію щодо текстових спотворень. Ці спотворення в тексті можуть говорити про МОЖЛИВІ маніпуляції в тексті. Спотворення в тексті можуть мати навмисний характер, але частіше характер технічних помилок при конвертації документа та його збереженні, тому ми рекомендуємо вам підходити до аналізу цього модуля відповідально. У разі виникнення запитань, просимо звертатися до нашої служби підтримки.

Заміна букв	Б	0
Інтервали	A→	0
Мікропробіли	␣	0
Білі знаки	Б	0
Парафрази (SmartMarks)	a	6

Подібності за списком джерел

Нижче наведений список джерел. В цьому списку є джерела із різних баз даних. Колір тексту означає в якому джерелі він був знайдений. Ці джерела і значення Коефіцієнту Подібності не відображають прямого плагіату. Необхідно відкрити кожне джерело і проаналізувати зміст і правильність оформлення джерела.

10 найдовших фраз

Колір тексту

ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	НАЗВА ТА АДРЕСА ДЖЕРЕЛА URL (НАЗВА БАЗИ)	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
1	https://kupdf.net/download/az-utolso-kivansag-andrzej-sapkowski_599c3250dc0d60e16f53a1f9_pdf	90 0.50 %
2	https://folyoiratok.oh.gov.hu/konyv-es-neveles/typologia-phantastica	88 0.48 %
3	https://kupdf.net/download/az-utolso-kivansag-andrzej-sapkowski_599c3250dc0d60e16f53a1f9_pdf	41 0.23 %
4	https://kupdf.net/download/az-utolso-kivansag-andrzej-sapkowski_599c3250dc0d60e16f53a1f9_pdf	20 0.11 %
5	https://kupdf.net/download/az-utolso-kivansag-andrzej-sapkowski_599c3250dc0d60e16f53a1f9_pdf	18 0.10 %

6	https://folyoiratok.oh.gov.hu/konyv-es-neveles/typologia-phantastica	12 0.07 %
7	https://regulations.cdprojektred.com/hu/witcher3	7 0.04 %
8	https://instytutksiazki.pl/literatura,8,indeks-autorow,26,andrzej-sapkowski,179.html?filter=S	6 0.03 %
9	https://instytutksiazki.pl/literatura,8,indeks-autorow,26,andrzej-sapkowski,179.html?filter=S	6 0.03 %
10	https://instytutksiazki.pl/literatura,8,indeks-autorow,26,andrzej-sapkowski,179.html?filter=S	6 0.03 %

з домашньої бази даних (0.00 %)



ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
------------------	-----------	--

з програми обміну базами даних (0.00 %)



ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
------------------	-----------	--

з Інтернету (1.70 %)



ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ДЖЕРЕЛО URL	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
1	https://kupdf.net/download/az-utolso-kivansag-andrzej-sapkowski_599c3250dc0d60e16f53a1f9_pdf	169 (4) 0.93 %
2	https://folyoiratok.oh.gov.hu/konyv-es-neveles/typologia-phantastica	105 (3) 0.58 %
3	https://instytutksiazki.pl/literatura,8,indeks-autorow,26,andrzej-sapkowski,179.html?filter=S	28 (5) 0.15 %
4	https://regulations.cdprojektred.com/hu/witcher3	7 (1) 0.04 %

Список прийнятих фрагментів (немає прийнятих фрагментів)

ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗМІСТ	КІЛЬКІСТЬ ОДНАКОВИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
------------------	-------	---------------------------------------