



Итак, вот и пришла пора полноценного анонса «Ведьмака-3», финальной части популярной ролевой трилогии. И анонс прибыл сразу с целой тучей подробностей.

1) Разработчики решили пойти по пути TES-серии и создать ролевую игру с полностью открытым миром. И каким! Карта будет примерно в 40 раз больше, чем в прошлой части, и эдак на 20% больше, чем у TES5: Skyrim. Поездка на лошади из края в край потребует около сорока минут реального времени, но есть и альтернативы: путешествие на своих двоих, использование лодок или хамская мгновенная телепортация в уже исследованные ранее зоны.

2) Большому миру требуется и множество занятий. И в «Ведьмаке-3» игроков ждёт более 100 часов квестов – причём никакой рандомной генерации, исключительно работа сценаристов и дизайнеров. Помимо этого игра порадует кучей необязательных миниигр, возможностью охотиться на монстров ради добычи редких материалов и манящей неизвестностью всевозможных пещер и развалин.

3) Следуя духу свободы и цельности мира, из игры удалили все искусственные разделители, будь то деление на главы или экраны загрузки.

4) Повествование включает в себя три основных уровня. Первый – все те мелкие истории, что выливаются в кучу побочных квестов для Геральта. Второй – политические конфликты, войны и прочие интриги. Самый масштабный и исторически важный элемент истории «Ведьмака-3», но отнюдь не самый важный для самого Геральта. Игроку даже позволено полностью наплевать на все эти масштабные распри, если нет желания ввязываться – и хотя это решение может привести к серьёзным последствиям (гибели целых деревень, например), пройти игру можно и так. А всё потому что в этот раз Ведьмак преследует куда более личные цели: наконец-то вернув себе память он отправляется на поиски тех, кто дорог ему лично... ну и по пути разбирается с Дикой охотой, подарившей игре подзаголовок.

5) Разные истории будут переплетаться между собой и влиять друг на друга, а

принятые решения окажут влияние на доступность тех или иных сюжетных линий. Впрочем, разница будет не настолько разительна, как это было в «Ведьмаке-2».

6) Боевая система капитально переработана. ИИ врагов переписан практически с нуля. Количество боевых анимаций Геральта поднято с двадцати до девяноста шести, и все их можно в любой момент прервать ради блока или уклонения. И больше никаких перекатов, а на место постоянного бега пришли плавные, но быстрые движения и выпады. Изучение сильных и слабых сторон разных видов монстров позволит наносить им критические удары (есть, правда, вероятность, что это реализуют банальным QTE). Есть вероятность, что сражаться разрешат и верхом на лошади, но этот момент пока в стадии тестирования.

7) Боссы будут (как минимум один – ледяной гигант) но они не будут заскриптованы. Монстры, населяющие одну и ту же локацию, могут меняться в зависимости от времени суток и других особенностей. А вот прокачиваться вместе с героем они не будут – став сильнее Геральт сможет с чистой совестью вернуться к давнишним обидчикам и отпинать их своими затвердевшими сапогами.

8) Схемы прокачки переработаны. Знаки получают несколько уровней, дающих разные магические эффекты, мутации выделили в отдельное древоразвития. Лошадь и судно тоже позволят «апгрейдить».

9) Создавая предметы по имеющимся рецептам, можно экспериментировать и заменять отдельные компоненты на что-нибудь схожее (использовать чешую вместо кожи при создании брони, например). И это, разумеется, повлияет на конечный результат... Та же броня, скажем, получит не только иные характеристики, но и другой внешний вид.

10) Секс-карты из первой части не вернутся – «Ведьмак-3» будет относиться к вопросу отношений серьёзно, не забывая ни о сексе, ни о чувствах.

11) Благодаря новому движку дождевые облака на небе будут именно облаками, а не текстуркой на потолке. Лодки будут плыть по воде, следуя законам физики. Ну а причёсон Геральта можно будет менять в своё удовольствие, наведываясь к цирюльнику.