



18+

ВСЕЛЕННАЯ ВЕДЬМАКА

СПЕЦВЫПУСК

KAERMORHEN.RU
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФАН-САЙТ «ХРОНИКИ КАЭР МОРХЕНА»
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ОГЛАВЛЕНИЕ:

ВСТУПЛЕНИЕ	2	Без карты ни шагу!	37
ОТ ВСЕЙ ДУШИ	4	ГАЙД ДЛЯ ЗАПЛУТАВШЕГО ПУТНИКА	41
ВЗ СТАНЕТ ИСПЫТАНИЕМ ДЛЯ «ЖЕЛЕЗА»?	5	ИГРЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ	43
ОСОБО ЗАСЕКРЕЧЕНО: УЛЬТРА КОНФИГУРАЦИИ	7	КОНКУРС	49
Выход THE WITCHER BATTLE ARENA	11	ВСЕ СВОЕ НОШУ С СОБОЙ РОБОТА НАД ИНВЕНТАРЕМ	51
ВЕДЬМАК ДИКАЯ ОХОТА СТАНОВИТСЯ ВСЕ ДОРОЖЕ	15	2 больших дополнения	55
НОВЫЕ ФАКТЫ	19	ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О туесенте	59
45 ВОПРОСОВ ОТВЕТОВ ОТ CD PROJEKT RED	23	ОВПОЛНЕ ОБЫЧНЫХ ВЕДЬМАКАХ ИЗСАГИ	63
PS4 ВПЕЧАТЛЕНИЕ ОТ BANALOG ADDICTION	31	ФАНАТСКАЯ РУБРИКА	67
КОНКУРС	36	ПРОЩАНИЕ	81
		СОЗДАТЕЛИ	82



ВСТУПЛЕНИЕ

Дорогой читатель, мы рады приветствовать тебя на страницах нашего специального выпуска журнала «Вселенная Ведьмака». Со времен выхода третьего выпуска прошло много месяцев, которые пошли на пользу всей нашей команде. Мы отдохнули как морально, так и физически, после чего решили вернуться к работе над проектом. Теперь наша команда готова порадовать вас новым выпуском журнала, который было решено приурочить к выходу заключительной части о приключениях Геральта из Ривии, именно поэтому на обложке можно увидеть надпись: «Спецвыпуск». Надеемся, что чтение этого журнала скрасит томительные моменты ожидания игры.

Концепция журнала не претерпела значительных изменений. Вы, как и раньше, можете найти в нем самую интересную информацию, связанную со вселенной «Ведьмака». Здесь будут статьи, интервью с разработчиками, фанатские работы и другая немаловажная информация, которую следует знать каждому фанату серии.

Не будем затягивать приветствие, так как многим уже хочется посмотреть на нашу новую работу. Надеемся, что чтение журнала доставит вам столько же удовольствия, как и игра «Ведьмак 3: Дикая Охота», которая выйдет уже совсем скоро. Приятного чтения!

← **Приятного чтения!** →

«Хроники Каэр Морхена» — это официальный русский фан-сайт компьютерной игры «Ведьмак». Мы тесно сотрудничаем с международным официальным сайтом «Ведьмака» www.thewitcher.com. Благодаря этому, у нас вы сможете найти самые свежие новости об игре на русском языке.

КАЭР МОРХЕН



ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФАН-САЙТ

ХРОНИКИ
КАЭР МОРХЕНА

НАМ 10 ЛЕТ!





Сайт

KAERMORHEN.RU

Группа Вконтакте

**ВСЕЛЕННАЯ
ВЕДЬМАКА**

“

Друзья!

Мы с вами прошли долгий путь вместе. Многие из нас начали своё знакомство с миром Ведьмака задолго до анонса игры. Мы читали книги и упивались ими, мы кривились от сериала, но всё равно смотрели вновь и вновь. Мы со скепсисом и надеждой встретили первые новости о готовящейся игре. По сути, мы уже больше 10 лет ждём развязки приключений Геральта из Ривии. И лелеем надежду, что всё не закончится новыми вилами под ребро.

За прошедшее время многое поменялось, технологии шагнули вперёд. Когда-то мы ахали от пейзажей первого Ведьмака, а сейчас некоторые кривят нос от «недостаточно реалистичной травы» в третьей части. Но мы всё равно ждём с замиранием сердца личного знакомства с игрой, которое в тот момент, когда вы читаете эти строки, либо уже только-только наступило, либо вот-вот наступит.

Менялись не только мы и технологии, менялись и сами CD PROJEKT RED. Из маленькой уютной компании они превратились в большого и важного монстра игровой индустрии, с чем мы их и поздравляем. Хотя, скажу честно, наша команда даже грустит об этом. Важные дяди в последние годы уделяли крайне мало внимания своим фанатам, много меньше, чем прежде. Мы их, конечно, прощаем за их труд. Но всё равно обидно.

Но не будем о грустном. Пред нами предстаёт величайшее творение мира RPG. Сочетание великолепного сюжета, открытого мира, шикарной боевой системы, музыки, крови, любви, предательства и трудных решений. Так давайте же расправим плечи, ухватимся покрепче за джойстики и мышки с клавиатурами. И покажем этим нильфам, королям, бродягам, полчищам монстров и самой Дикой Охоте, где раки зимуют.

От лица команды официального фан-сайта KaerMorhen.ru и группы «Вселенная Ведьмака» я поздравляю нас всех с релизом игры «Ведьмак 3: Дикая Охота»!

P.S. В то, что это действительно последняя игра в мире Ведьмака, лично я не верю.

От всей души,
Вячеслав Маковецкий aka Ksandr Warfire
Основатель KaerMorhen.ru



ВЕДЬМАК 3

Дикая Охота

СТАНЕТ ИСПЫТАНИЕМ ДЛЯ «ЖЕЛЕЗА»?

Н ачем наше путешествие по журналу с одного из самых, пожалуй, частых вопросов от геймеров – какое же «железо» нужно иметь для того, чтобы насладиться игрой в «Ведьмака 3»? Компания CD Projekt долго не раскрывала подробности о системных требованиях, но после череды тестов и испытаний продукта на различных компьютерах наконец опубликовала официальные требования, которыми мы с радостью с вами делимся.

Минимальные требования:

- Intel CPU Core i5-2500K 3.3GHz
- AMD CPU Phenom II X4 940
- Nvidia GPU GeForce GTX 660
- AMD GPU Radeon HD 7870
- ОЗУ 6GB
- OS 64-bit Windows 7 или 64-bit Windows 8 (8.1)
- DirectX 11
- Место на жёстком диске 40 Гб

Рекомендованные требования:

- Intel CPU Core i7 3770 3,4 GHz
 - AMD CPU AMD FX-8350 4 GHz
 - Nvidia GPU GeForce GTX 770
 - AMD GPU Radeon R9 290
 - ОЗУ 8GB
 - OS 64-bit Windows 7 или 64-bit Windows 8 (8.1)
 - DirectX 11
 - Место на жёстком диске 40 Гб
-

Как видно из вышеперечисленных данных, требования вполне соответствуют игре класса AAA. Разработчики уверяют, что всё еще работают над оптимизацией, поэтому требования к характеристикам компьютера могут быть снижены. Надеемся, что не путем даунгрейда, который в последнее время становится отличительной чертой многих проектов AAA-класса.

Стоит обратить внимание на тот факт, что в требованиях числится только DirectX 11. Значит ли это, что «Ведьмак 3» не перейдет на 12 версию? Балаш Торок, ведущий разработчик игрового движка, поделился некоторой информацией по этому поводу:

“ К сожалению, поддержка DX12 не совсем возможна, ведь игроки не могут использовать технологию прямо сейчас. Когда она станет доступна широкому кругу пользователей, я уверен, что мы подумаем над поддержкой.

Надеемся, что «Ведьмак 3» все-таки обзаведется поддержкой DirectX12, ведь если верить Microsoft, новая исполняемая библиотека способствует существенному приросту FPS.

Для владельцев приставок у нас тоже есть интересная информация. Доподлинно известно, что версии PlayStation 4 и Xbox One будут использовать «фирменную» технологию сглаживания, которой гордится вся команда CD Projekt. Саму технологию обещают показать позже.

“ Технология временного сглаживания будет показана тогда, когда все смогут увидеть реальный результат.

Нам лишь остается пожелать удачи и терпения всей команде CD Projekt RED в достижении красивой и плавной картинки.

УЛЬТРА КОНФИГУРАЦИИ

Трейлер «Меч Предназначения» поразил фанатов своей красотой. Тут и текстуры высокого разрешения, отличная детализация, прекрасное освещение. Все на какой-то момент успокоились — за графику можно не волноваться. Но по прошествии времени многие начали уличать CD Projekt RED в даунгрейде, то есть намеренном снижении визуальных качеств продукта. Картинка, мол, уже не та, как раньше — текстуры порезаны, дальность прорисовки хромает, травка не такая зеленая и так далее.

И действительно, подобные придирки и возмущения вполне оправданы, если не забывать об одном простом факте, именуемом рекламой. Для любого производителя какого-либо товара важно правильно прорекламирровать свой продукт, иначе он не будет продаваться. В случае видеоигр, реклама зачастую сводится к одному фактору — показать красивую графику, что, собственно, и сделали сотрудники CD Projekt RED, и винить их здесь ни в чем не стоит.

Одной из особенностей рекламы (и отговоркой от даунгрейда) CDPR стало высказывание о том, что никто еще не видел ультра-настроек «Ведьмака 3». Дэмьен Монье, главный дизайнер CD Projekt RED, заявил следующее: «Мы показывали игру не на высочайших настройках, чтобы потом вас буквально шокировать». Позже стало известно, что ультра-настройки будут доступны игрокам только после выхода игры, т.е. купил и посмотрел. С одной стороны, это подогревает интерес публики и графоблудцев в целом, но с другой — возникают самые обыкновенные вопросы. Почему не показать игру на ультра-настройках сейчас? Неужели игра плохо оптимизирована для такого режима, или ультра-настройки не выглядят действительно впечатляюще? Ответ, скорее всего, банален — CDPR не успевают с оптимизацией ультра-настроек, поэтому и не показывают широкой публике.





Некоторые журналисты все-таки ухитрились включить ультра-настройки, и, по их словам, игра выглядит очень красиво, однако ждать чего-то революционного не стоит.

Подводя итоги, можно сказать, что «Ведьмак 3» точно не будет выглядеть страшно, но и ждать технологического прорыва тоже не стоит. Достойная картинка и интересный геймплей удовлетворят, как нам кажется, большинство геймеров.

Пугаться не нужно
и плакать не надо:
пустой разворот —
это отрада!
Мы много трудились:
много писали,
много читали
и рисовали:
один разворот,
второй разворот,
третий, четвёртый и пятый.
Один день прошёл,
второй день прошёл,
подходит к концу и тридцатый.
Подправили здесь,
убрали мы там —
работа пошла полным ходом.
И всё для того,
чтоб вскоре смогли
вы обладать этим плодом
бессонных ночей
и дней у ПК,
что мы за ним проводили:
один в фотошопе,
другой у ворда
30 дней своей жизни прожили.
Вёрстка пришла и наконец
закончилось наше мученье.
Сделали всё и лишь разворот
пустой будет, без изменений.



Итак, на заметку, оставим мы здесь,
чтоб страница была не пустою
коротенький текст, конечно про секс.
(Шалил ведьмак бородою)



На запись эротических сцен с помощью технологии захвата движений ушло 16 часов. Сколько «чистого» времени эротики достанется игрокам – пока не известно, но зная натуру Белого Волка, можно предположить, что не так уж и мало.

22

января в свободном доступе на Android и iOS появилась игра «The Witcher: Battle Arena». Многие поклонники «Ведьмака» ждали эту мобильную игру, ведь разработчики обещали зрелищные бои 3x3 и персонажей, знакомых не только по игровой, но и по книжной серии. Большинство игроков привлекла модель распространения, а именно free-to-play. Играть можно абсолютно бесплатно, но платный контент, естественно, присутствует. Важно отметить, что весь платный контент можно получить и без вкладывания реальных средств, что, конечно же, радует.

Во время подготовки данной статьи, количество скачиваний перевалило за 1000000, что свидетельствует о немалой популярности мобильной игры. В этом нет ничего удивительного, ведь в свет выходят постоянные обновления. Разработчики действительно стараются разнообразить игровой процесс. В недавнем обновлении в игру был включен новый персонаж – Суккуб, известный многим по второй части игры «Ведьмак»; однако это далеко не все изменения. Были сбалансированы параметры легендарных вещей, добавлено новое снаряжение для Лето и Оператора. Обновление привнесло с собой более стабильную работу приложения, игра стала доступна на iPad mini и iPhone 4s.

В апреле было выпущено еще одно обновление. Игрокам доступна возможность добавлять друг друга в список друзей, которые, как и вы, обзаведутся системой рейтинга, показывающей общий уровень мастерства пользователя. Более того, стала доступна система подбора сражений по этому рейтингу. В добавок ко всему в игру был введен многими долгожданный персонаж – очаровательная чародейка Трисс Меригольд, обладающая своими уникальными навыками и умениями.



Трисс

Т

рисс — молодая и очень талантливая чародейка, подруга и любовница Геральта, а также один из ключевых персонажей во вселенной «Ведьмака». Трисс известна своими атакующими заклинаниями: с помощью «Ледяной копии» она может превратить противников в неподвижные глыбы льда. После нанесения значительного урона и заморозки врагам можно продемонстрировать еще один магический фокус, поразив их «Молнией Альзура». А используя «Зеркальную гладь» Трисс создает кольцо ледяного воздуха, которое отбрасывает всех противников, имевших несчастье попасть в радиус его воздействия, — на их месте останутся лишь беспомощные ледяные статуи! Ну а при перемещении по замерзшей поверхности враг замедляется и в течение длительного периода получает урон.

Более подробный список обновлений идет ниже:

- Новый режим: Смертельный бой
- Новая карта: Храм Берсерка
- Новые легендарные предметы: сапоги, ремни и перчатки для каждого персонажа
- Магазин вещей: легендарные ремни, сапоги, перчатки теперь можно купить
- Новые скины: легендарны скины для Саскии и Трисс
- Новое оружие: два легендарных и одно редкое оружие для Трисс
- Новая бомба: Смердяк – не наносит урон, но обездвиживает и накладывает немоту на всех противников в радиусе действия
- Обучение, позволяющее новым игрокам познать основы игры
- Введены профили игроков
- Доступны аватары для профилей игроков
- Введена система ежедневного поощрения
- Улучшена система прицеливания
- Улучшена система переключения между персонажами
- Изменена система баланса для большинства персонажей
- Добавлена возможность синхронизации с Twitter и Facebook

Вполне вероятно, что к выходу журнала уже выйдут новые обновления, которые привнесут множество новых и интересных геймплейных особенностей. Надеемся, что данная игра не будет со временем заброшена студией, ведь приложение несет в себе огромный потенциал.





НОВАЯ СТРАНИЦА ИСТОРИИ

Мир Ведымака все сильнее проникает в массы: сначала сайт «Хроники Каэр Морхена», затем – «Вселенная Ведымака», а теперь вот мы решили серьезно взяться и за страницу в Facebook.



Как вы прекрасно знаете, у нас есть замечательное сообщество Вконтакте, а также, теперь, и обновлённая группа в Facebook – официальная страница «Хроники Каэр Морхена».

Наше сообщество в Facebook выглядит современно и обновляется с той же частотой, что и сайт с Вк. Сейчас мы её заполняем базовой информацией и запускаем сплошной поток новостей. А в дальнейшем ждите специальных мероприятий и прочих радостей специально для любителей Facebook!

Чтобы подписаться на обновление, нажимайте «Мне нравится»!

ТАКЖЕ ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ



С о времен открытия предварительного заказа «Ведьмака 3: Дикая Охота» цена поднималась несколько раз, что, конечно-же, вызывало бурю негодования у фанатов серии. В июне 2014 года цена в сервисе цифровой дистрибуции Steam составляла (с учетом скидки) 559 рублей, что является весьма неплохой расценкой для игры AAA-класса в России. По прошествии года цена на продукт выросла, и по состоянию на апрель 2015 года стоимость цифровой копии игры в Steam составляет 1199 рублей (959 со скидкой).

Многие фанаты оказались недовольны такой ситуацией, особенно те, кто заказывали коллекционное издание, ведь оно, как и цифровое, тоже подорожало, причем существенно. При старте предварительного заказа, коллекционное издание для PC-версии стоило 6499 рублей, для PS4 – 7999. В марте 2015 стало известно об очередном повышении цен на коллекционное издание. Впоследствии цену немного снизили. На этот раз (надеемся, последний) цены на сайте 1С-Интерес таковы: PC-версия - 8499 рублей, PS4-версия - 9999 рублей, XboxOne-версия - 9999 рублей.

Некоторые фанаты решили провести собственное «расследование» и выяснить, с чем связано повышение цены на игру, но их ждало фиаско. Представители в России отсылали фанатов на официальные форумы «Ведьмака», где им вежливо отвечали вернуться и уточнять вопросы у тех же упомянутых представителей. Вот так фанаты «Ведьмака» стали жертвой замкнутого круга. Некоторые игроки предполагают, что повышение цены связано с нестабильной ситуацией на валютном рынке. Они утверждают, что игра покупается в иностранной валюте, «закупка» которой в переводе на рубли стала дороже. Это, пожалуй, и есть главная причина повышения стоимости игры. Плюс к этому, естественно, сугубый интерес бизнеса, ведь выражаясь словами Эстерада Тиссена «иметь миллион и не иметь миллиона — это вместе два миллиона».



CD PROJEKT RED®





ВЕДЬМАК[®]
ДИКАЯ ОХОТА
СТАНОВИТСЯ ВСЁ ДОРОЖЕ



игре будет несколько валют. Привычные игрокам орены потеряли свою силу из-за успешного наступления Нильфгаарда, который распространяет свою собственную валюту – флорены. Некоторые торговцы будут принимать только определенную валюту, но в большинстве случаев используются Новиградские кроны. Геральт сможет менять орены и флорены на кроны в банке Вивальди в Новиграде.



Подходи!
Налетай!
Орены
сдай-
обменяй!





БАНК
НОВИГРАДА

*Для ведьмаков действует
специальная акция!*



НОВОСТЬ

РАЗВЕДКА НЕ ДРЕМЛЕТ

— НОВЫЕ ФАКТЫ —

ВЕДЬМАК®

ДИКАЯ ОХОТА



В сети были опубликованы новые подробности об игре «Ведьмаке 3: Дикая Охота», взятые из немецкого игрового журнала «GameStar». Ниже идет их полный перечень.

- В игре будет четыре уровня сложности («Легкий», «Средний», «Тяжелый», «Темный»). От уровня сложности будет зависеть сила ваших противников.
- На высоких уровнях сложности эликсиры крайне необходимы. Приготовив эликсир один раз, вы сможете автоматически восполнить его запасы. Для этого вам понадобится лишь основа для него. Эликсиры могут быть улучшены, чтобы оказывать сильнодействующий эффект. Зелья более высокого уровня будут, соответственно, более токсичными.
- Побочные задания приятно удивляют своей проработанностью и множеством сюжетных разветвлений.
- Чего уж говорить об основной сюжетной ветке — тут всё просто великолепно.
- Любопытная подробность: журналисты говорят, что корректировать свой выбор при помощи загрузки дальновидно сделанных сохранений довольно трудно.
- И ещё о выборе. Сравнивая здешние варианты развития событий с нелинейностью в творениях BioWare, журналисты отмечают, что в «Ведьмаке 3» выбор менее очевиден, а однозначно «плохих» и «хороших» реплик нет. Вы выбираете на свой страх и риск.

- Карточная игра Гвинт проработана потрясающе.



- Новиград и Ничейные Земли представляют одну огромную локацию, которая по размеру больше всей карты «The Elder Scrolls V: Skyrim». Острова Скеллиге выведены в отдельную локацию. Помимо этого, имеется пять-шесть локаций значительно меньшего размера, вроде Каэр-Морхена.
- Новиград и Оксенфурт — два самых больших города в игре. По Ничейным Землям разбросано около 25 мелких поселений (так что не такие они и ничейные), каждое — размером со Флотзам из «Ведьмака 2».
- Респаун противников не отличается высокой скоростью.
- Враги не подстраиваются под уровень героя. Журналист, будучи 7 уровня, имел несчастье встретиться с виверной 25 уровня. Мгновенная и обидная смерть.
- Лучшие предметы в игре не покупаются, а создаются своими руками (ну или руками наёмных кузнецов).
- Общее время игры за Цири будет составлять 5-10 часов. Геймплейно это напоминает скорее приключенческую игру, нежели RPG.
- Внимание к деталям просто поразительно и доходит до такой степени, что, например, если оставить Плотву у корзинки с яблоками — она начинает их есть.
- Лошадь может использоваться как дополнительное хранилище для вещей. Для этого нужно создать специальную сумку для седла.
- Всё, что одето на Геральте в инвентаре, отображается на модели персонажа.
- Никаких QTE в кулачных боях.
- Квесты «принеси-подай» будут уникальны.
- Мир ни разу не показался пустым, невзирая на его размеры.



А также пару слов о технической составляющей игры:

- Интерфейс можно настроить «от и до». При желании можно даже убрать маркеры карты и почувствовать себя в классической старинной RPG.
- Журналисты ни разу не встречали NPC-клонов.
- Система открывания каждой двери из второй части канула в Лету (туда ей и дорога), теперь это происходит автоматически.
- Разработчики подтвердили выпуск «патча первого дня».
- Новость для владельцев Xbox One: разрешение на консоли от Microsoft составит 1600 на 900 пикселей. Версия для PlayStation 4 будет работать в 1080p.
- Борода Геральта отрастает со временем.
- Журналисты в восторге от системы динамической смены погоды. Они считают её лучшей в истории.
- Крови будет больше, чем во второй части.
- Ультра-настройки значительно влияют на уровень растительности и модели персонажей.
- Журналисты не заметили серьёзных багов и ошибок.

КАК ДОСТАТЬ
РАЗРАБОТЧИКА
или

45

ВОПРОСОВ
ОТВЕТОВ

ОТ

CD PROJEKT
RED



Мы предлагаем вашему вниманию подготовленный нами перевод серии из 45 вопросов, размещенных представителями witchersite.pl у себя на сайте. Ответы им удалось получить во время игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» и разговора с представителями CD Projekt RED.

В: Рекомендуемых требований достаточно для ультра настроек?

О: Нет, рекомендуемые спецификации должны позволить вам играть на средних и высоких настройках в разрешении 1920x1080 (Full HD).

В: Есть ли шанс, что системные требования будут снижены?

О: Да, оптимизация всё ещё продолжается, так что, возможно, требования будут снижены, но, скорее всего, не так сильно, как могло бы ожидаться.

В: Вернутся ли алхимические основы?

О: Да.

В: А что с Дийкстрой? Является ли его присутствие отходом от саги или он просто выжил в Зеррикании и вернулся по милости Радовида?

О: Всё выяснится по ходу сюжета.



В: Будет ли демо-версия?

О: Нет.

В: Как дела у системы «определение слабых мест монстра»? (Система предполагала, что Геральт при помощи «Ведьмачьего Чутья» сможет подмечать слабости в защите противника)

О: Её нет.

В: Если мы воспользуемся «Ведьмачьим Чутьём», то мы увидим следы монстров только от активного квеста? Или все монстры будут оставлять следы, которые мы можем увидеть в любое время, независимо от того, активен ли квест «охота на монстра» или нет?

О: Видны следы монстров, связанные только с квестом.

В: Как выглядит дерево развития персонажа?

О: Теперь у нас есть 4 ветви развития: фехтование, алхимия, знаки и общие способности. Каждый из навыков имеет 3 уровня.

В: Будут ли квесты, которые завершаются вместе с другими ведьмаками?

О: Да, с Весемиром, например.

В: Какие именно уровни сложности там будут? Вы выбираете его в начале игры? Будет ли это как в Готике, например? Или что-то смешанное?

О: Там будет 4 уровня сложности: легкий, нормальный, тяжёлый и тёмный. Уровень сложности может быть изменен во время игры.

В: Будет ли редактор сохранений?

О: Через несколько часов игры, в конце пролога, будет что-то вроде «исследования», в котором вы сможете настроить ваш выбор из предыдущих частей (Во время GOG стрима был намек, что это будет сделано как баллада Лютика, где мы сможем поправлять его, пока он поет, чтобы настроить наш выбор).

В: В польском варианте озвучки вы можете отметить изменение тона голоса Геральта. «Новый голос Геральта» — это просто ощущение, или его изменили с определенной целью?

О: Поверьте, в игре польская озвучка находится на том же уровне, что и в предыдущих частях.

В: Является ли использование ловушек, планирование, питье зелий и накопление знаний о монстрах необходимостью во время игры?

О: Да, бои требуют тактического подхода.

■ В: Будут ли знаки сбалансированы?

О: Да, знаки сбалансированы.

■ В: Будет ли концовка «Ведьмака 2» влиять на отношение людей к Геральту, других ведьмаков и чародеек?

О: Да.

■ В: Будут ли различные уклонения?

О: Да, пируэты и отскоки в том числе

■ В: Будут ли зелья влиять на внешний вид и анимацию движения персонажа?

О: Нет.



■ В: Будет ли «Ведьмачье Чутьё» полезно и в других ситуациях, нежели чем отслеживание монстров?

О: Да, например, в поиске пропавшего человека.

■ В: Могут ли мечи, бомбы и зелья быть улучшены так же, как и броня?

О: Да.

■ В: Какие знаки будут в «Ведьмаке 3»?

О: Те же, что и в «Ведьмаке 2», но у каждого будет 2 режима.

■ В: Будут ли крупные города в локации Новиград, такие как Оксенфурт и Третогор?

О: Оксенфурт будет, но не Третогор. Будет также множество деревень и городков.

■ В: Сможем ли мы шлепнуть дамочку по попке или что-то подобное?

О: Нет, такого функционала нет.

■ В: Встретим ли мы ведьмаков из других школ?

О: Возможно.



В: Будут ли квесты, в которых мы сможем путешествовать с другими персонажами, или все также будет одинокий волк, старающийся не втягивать других в проблемы?

О: Да, например будет квест, в котором мы поедem вместе с другими ведьмаками.

В: Встретим ли мы ребят из команды Золтана? Например, сможем ли мы навестить Персиваля в Новиграде и купить у него кое-что?

О: Мы не знаем.

В: Говоря об оружии дальнего боя: будет только арбалет или также метательные ножи и лук?

О: Арбалет и метательные ножи.

В: Будет ли игра работать в 1080p и 30 fps на PS4?

О: Да, игра уже работает на 1080p и 30 fps на PS4.

В: Будем ли мы играть за Цири всего несколько минут или несколько часов?

О: Мы не знаем.

В: Будет ли вампир Регис в игре? Не он ли тот персонаж в маске на корабле в трейлере «Меч Предназначения»?

О: Мы не уверены, но некоторые фанаты видели его в том трейлере.

В: Планируют ли CDPR еще игры во вселенной ведьмака? И если так, будут ли они связаны с игровой трилогией?

О: Пока таких планов нет.

В: Услышим ли мы музыку из первого «Ведьмака»?

О: Музыка «Ведьмака 3» вдохновлена первой частью, так что будут некоторые новые версии композиций из первого «Ведьмака».

В: Будут ли отсылки к первому «Ведьмаку», если вы успешно перенесёте свои сохранения? Или только из «Ведьмака 2»?

О: Только из «Ведьмака 2».

В: А что насчет Талера?

О: Вполне возможно, что он будет в игре, как и другие персонажи из предыдущих игр.

В: Планируете ли вы улучшать анимацию бега Геральта на различных уровнях, например, при подъёме по склону, и планируется ли общая полировка растительности и анимации окружения?

О: Это уже значительно улучшено.

В: Сможет ли знак Аард изменять траекторию стрел?

О: Вероятнее всего нет, но это еще не финальный вариант.

В: Опыт может быть получен только за квесты, или также за сражение с врагами?

О: Опыт получается за квесты, сражения и исследование.

В: Можем ли мы вернуться к предыдущей локации после входа в новую?

О: Будет возможно перемещаться между локациями - игра не включает или ограничивает игрока - если только это не для конкретной миссии. После этого ограничение заканчивается.



В: Будет ли медитация возможна только у костра?

О: Не только у костра, она может быть активирована в любой точке.

В: Будут ли в игре различные погодные условия?

О: Погодный цикл является динамическим. И да, там будут различные погодные условия.

В: А что с арбалетом? Можете ли вы выбросить его и наслаждаться игрой на 100% или будут квесты, где он необходим для завершения? И если так, можно ли закончить сюжетную линию без него?

О: Арбалет нужен во многих моментах, но боевая система предлагает свободу - если мы не хотим, то мы не должны его использовать. В некоторых квестах, тем не менее, он будет очень полезен, это существенно затруднит игру, если вы решите бросить его.

В: Планирует ли CDPR открыть магазин с товарами вселенной «Ведьмака»?

О: Они подумывают об этом и строят кое-какие планы.

В: Учитывая, что последняя задержка значительна, можем ли мы ожидать, что REDkit выпустят вместе с игрой или немного позже?

О: Мы не знаем.

В: Будет ли возможность игры на геймпаде от Xbox 360 на PC или вы должны использовать геймпад от Xbox One?

О: Нет ответа.

В: Если вы совершите преступление, посадят ли вас в тюрьму или просто оштрафуют?

О: Вы будете оштрафованы.





GameStar.ru (Игровая Звезда) - независимое российское онлайн-издание, посвященное игровому рынку медиа-развлечений России и стран Запада. Цель проекта – публикация максимально объективной информации о событиях, анонсах, передовых достижениях игровой и киноиндустрии.

Ежедневно на проекте GameStar.ru публикуются материалы, помогающие российским и зарубежным игрокам в выборе интересного и достойного времяпрепровождения, новости про отечественные и западные игры, аналитические публикации и игровые дополнения, а также новости\обзоры\интервью из мира кино.

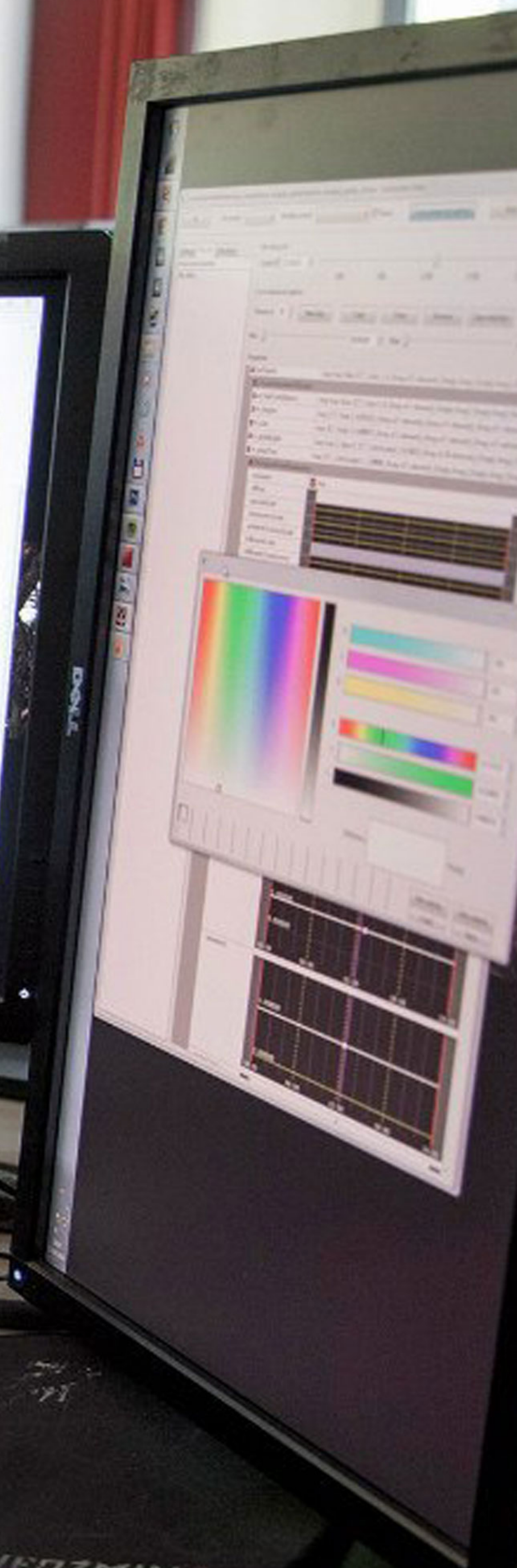
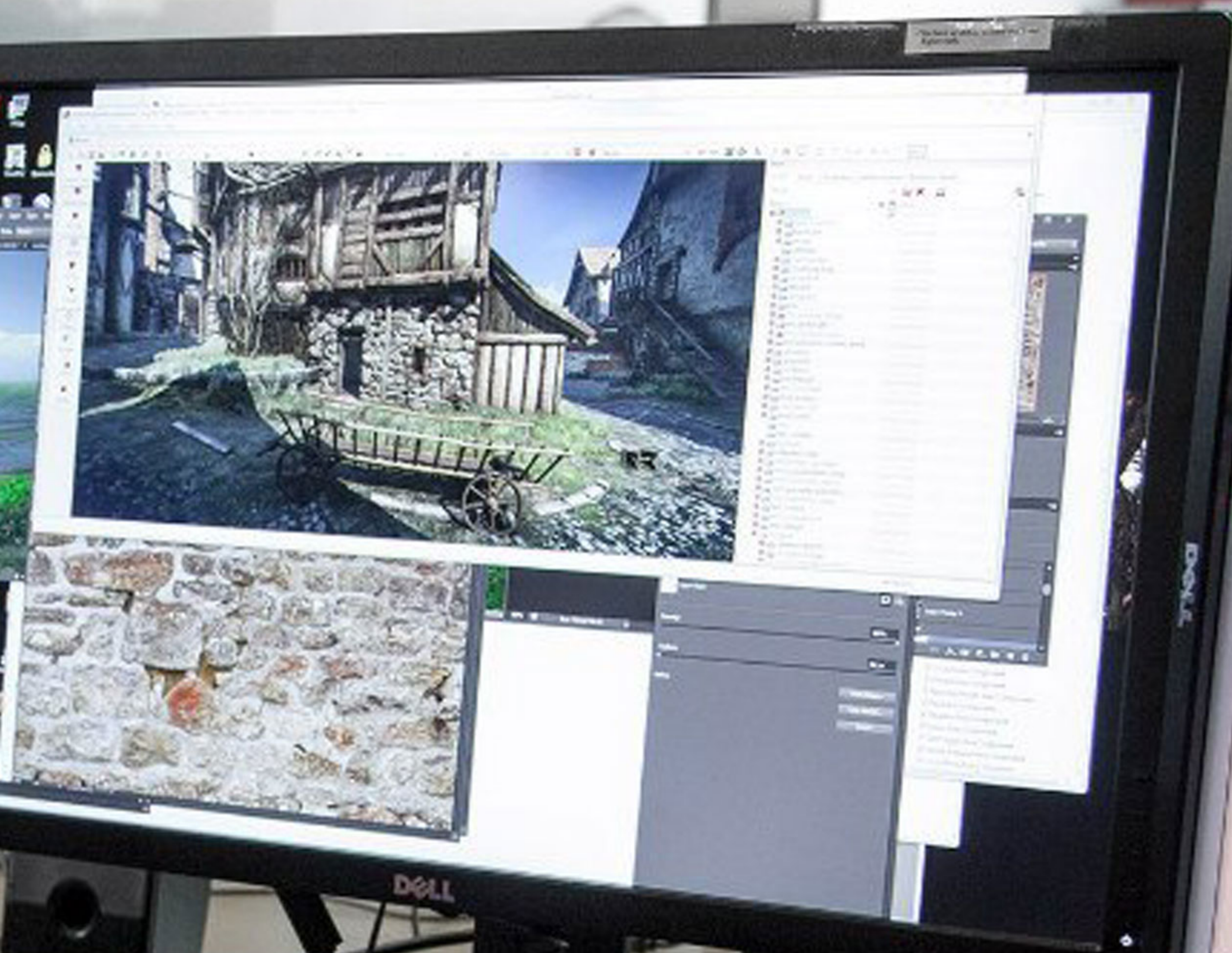
GameStar.ru позволяет читателям максимально оперативно следить за постоянно поступающей информацией из мира игрового рынка.



A man with short brown hair and a beard is shown in profile, looking at a computer monitor. He is wearing a grey ribbed shirt. The office environment includes multiple monitors, a keyboard, and two mugs on the desk. A large red text overlay is in the bottom left corner.

CD PR

Около 230 человек трудятся над игрой «Ведьмак 3: Дикая Охота».






25



ЧАСОВ



именно столько по словам одного из представителей CD Projekt RED, составит быстрое прохождение (с учетом пропуска всех диалогов и выбора самых коротких маршрутов) сюжетной линии «Ведьмака 3: Дикая Охота».



ВПЕЧАТЛЕНИЕ ОТ BANALOG ADDICTION

**D**

орогой читатель, мы предлагаем вам прочитать перевод статьи с сайта Analog Addiction, одному из редакторов которого посчастливилось побывать на PAX East и поиграть в «Ведьмака 3».

Сразу после запуска демоверсии игры, я понял, что совсем не важно, играли ли вы в прошлые части «Ведьмака» или нет. В игре проделана фантастическая работа, чтобы помочь вам вспомнить персонажей и основные сюжетные линии, которые вы, возможно, забыли. В начальном ролике игры перед вами предстают два ключевых персонажа из прошлых частей, а также молодая девушка, которая становится изюминкой игры «Дикая Охота». Дополнительное руководство по управлению помогает игрокам освоить основы управления; те же, кто уже хорошо знаком с боевой системой, могут просто продолжить обучаться по ходу игры.

После завершения обучения начинается пролог, в ходе которого Геральт будет пытаться отыскать свою любовь, Йеннифэр. У него нет четкого представления о том, где она может быть, поэтому ему необходима помощь путешественников и местных жителей, чтобы достичь своей цели. Персонажи будут по-разному реагировать на присутствие Геральта, так как некоторые не любят ведьмаков, а другие не хотят раскрывать информацию задаром. У вас появится возможность сыграть в мини-игру, карточную стратегию, против NPC (запрограммированного игрового персонажа) в обмен на информацию.

Конечно же, у вас есть возможность отказаться от игры, сказав, что у вас нет на



это времени. После того, как вы получили информацию, которая вам необходима, Геральт отправляется в направлении военного лагеря, для того, чтобы поговорить с командиром. Дорога к лагерю займет у вас некоторое время, и по пути туда вы можете столкнуться со множеством различных врагов. Я наткнулся на волков и утопцев, внешний облик последних сильно изменился. Направляясь куда-либо вам захочется обернуться, чтобы оценить пейзажи, с огромным количеством цветов и с детальной прорисовкой.

Встреча белых волков



На мини-карте отображаются случайные враги, но только тогда, когда находятся в пределах досягаемости. Увидев их на мини-карте, вы можете просто убежать от них по какой-либо причине, так как они не всегда реагируют на Геральта. Дело в



ШАГАЯ ПРОЛОГОМ

том, что эти существа, кажется, играют в свою игру, также, как и вы. Это означает, что нет необходимости останавливаться и сражаться с врагами каждый раз, когда вы находитесь на расстоянии 50 футов от них. Боевая система отработана так гладко, как никогда раньше, но все еще также непроста на высоких уровнях сложности.

Когда вы, дойдете до военного лагеря, здесь вы пообщаетесь с командиром и заключите сделку, по которой Геральт должен убить грифона, который обитает неподалеку, за что получит информацию о Йеннифэр. На этом разговоре, отведенное нам время на демоверсию игры окончилось, но это позволило нам поговорить со старшим гейм-дизайнером игры, Дамьеном Монье.



Командир

Монье рассказал представителю нашего сайта, что прохождение сюжетных квестов займет около 50-60 часов геймплея в «Ведьмаке 3». Учитывая огромное количество дополнительных побочных квестов и мини-игр, количество часов значительно увеличивается. Когда его спросили о том, может ли он сравнить уровень сложности с предыдущими играми серии «Ведьмак», Монье сказал, что наивысший уровень сложности будет похож на «Ведьмака 2», хотя, в настоящее время, они думают о введении нового, "Легкого" уровня сложности. Монье указал, что этот уровень сложности создается для тех, кто хочет испытать саму историю, не уделяя особого внимания сражениям. Также этот уровень сложности подойдет



для тех, у кого нет достаточного опыта при прохождении игр. Честно говоря, для того, чтобы завершить все из 36 различных концовок, которые доступны в «Дикой Охоте», вам, может быть, придется проходить игру на легком уровне сложности, по крайней мере один или два раза.

Когда я спросил у Монье, были ли в игре какие-то элементы, которые им пришлось вырезать, он ответил мне, что у них была разработана игровая модель катания на коньках, совмещенная с боевой системой игры. Он пояснил, что введение новой игровой механики в игру, сценарий которой перевалил уже примерно за 50 часов, требовало от команды огромных усилий, и в итоге не было принято. Это был единственный случай, когда игровая модель была полностью исключена из механики игры. Хотя Монье упомянул, если бы она была внедрена, то кровь врагов залила бы весь лед. Я спросил у него, какие моменты при создании игры ему запомнились, и он ответил, что ему запомнился момент, когда однажды утром он собирался устранять некоторые неполадки в игре. Он загрузил последнюю версию игры и заметил NPC, которого никогда не видел прежде. Он захотел подойти и разглядеть как выглядит этот персонаж. Он думал, что это не займет слишком много времени, но "по прошествии двух с половиной часов, он все еще занимался разработкой побочных квестов".

Остается немного времени до даты релиза «Ведьмака 3», и я получил некоторую информацию о их планах касательно выпуска DLC. Как было обнародовано ранее, все DLC будут бесплатными, и несколько из них, информация о которых уже была обнародована, выйдут после релиза игры. Монье сказал мне, что они планируют поддерживать игру в течение долгого времени. Все DLC будут выпускаться в свободном доступе, и будут выходить раз в две недели. Монье сказал, что они до сих пор не придумали, что именно будет предложено игрокам, но он заверил, что поддержка будет осуществляться в течение длительного периода времени, и все будет бесплатно.

После игры в демоверсию «Ведьмака» и разговора с Дэмиеном Монье о «Дикой Охоте», я могу честно сказать, что меня еще больше заинтриговала эта игра. Она выглядит потрясающе, геймплей доставляет одно удовольствие, Геральт все так же брутален, и у нас наконец-таки появилась возможность увидеть Цири. По объему основного игрового контента, «Ведьмак 3» собирается забрать пальму первенства у двух предыдущих частей игры вселенной «Ведьмака» и после встречи с Монье стало ясно, что команда полностью выкладывается, чтобы произвести на геймеров самое лучшее впечатление до и после выхода игры.



Ведьмачий перекус

с пылу с жару!



В

ы не любите гулей? — Вы просто не умеете их правильно готовить! Наше ведьмачье сообщество совместно с компанией **NVIDIA** и **Мастерской Ярило** объявляет кулинарный конкурс «Ведьмачий перекус».

Ваша задача придумать, приготовить и сфотографировать блюдо, которое всем своим видом бы говорило, что шеф-повар — фанат Ведьмака. Будет ли это торт, печенье, фантастическое мясное блюдо ли нечто иное, но очень вкусное, решать вам!

Для участия в конкурсе, фото вашего готового блюда вместе с вами в кадре, нужно загрузить в специальный конкурсный альбом «Ведьмачий перекус — с пылу с жару!» в нашей группе! Дополнительные фотографии процесса готовки, а также дополнительные ракурсы готового блюда можно и нужно выложить в комментариях к основной фотографии.

Авторы лучших кулинарных изысков получают ценные подарки от наших партнёров: компании **NVIDIA** и **Мастерской Ярило**.

Начало конкурса: **3.05.2015**

Конец приёма работ: **17.05.2015**

Публикация итогов: **19.05.2015**



Главный приз —
серебряный медальон
от Ярило

А ТАКЖЕ



Купа вкусных
ништяков от **NVIDIA**

ПРАВИЛА:

1. Участвуя в конкурсе вы автоматически соглашаетесь со всеми правилами конкурса.
2. Участвовать могут все без исключения игроки старше 12 лет игроки из любого региона.
3. Количество работ на конкурс возможно неограниченное количество, но победить может только одна из них.
4. Ваша работа должна быть сделана специально для конкурса и не публиковаться нигде ранее.
5. По требованию организаторов участник должен быть готов подтвердить свою личность и/или предоставить дополнительные фотографии своей конкурсной работы.
6. Все участники должны уважительно относиться друг к другу и к организаторам. Оскорбления, троллинг и т.п. поведение недопустимо.
7. Участие в конкурсе бесплатно.
8. Доставка материальных призов осуществляется за счёт организатора на территории РФ, платная доставка в другие страны или передача через третье лицо также возможна и оговаривается индивидуально.
8. Денежный аналог призового фонда не выплачивается.
9. Данные правила составлены с учётом здравого смысла, но могут быть дополнены организаторами в любой момент в случае возникновения нестандартных ситуаций.
10. Решение организаторов окончательно и не подлежит обжалованию.
11. Нарушение правил может привести к дисквалификации участника.



**ИГРАЙ
КАК
ЗАДУМАНО**







Без карты ни шагу!

Одним из самых интригующих вопросов с момента анонса «Ведьмака 3» стала, пожалуй, игровая карта. Почти с самого начала студия заявила, что игроков ждет бесшовный и открытый мир, и это вызвало определенные опасения, ведь до этого программисты CD Projekt RED практиковали абсолютно иной подход к созданию игровых локаций, ограничиваясь средними по размеру территориями на каждую новую главу повествования. У фанатов серии, естественно, возник вопрос – «Где же будут происходить события третьей части о Ведьмаке?». Ответ на этот вопрос был дан относительно скоро.

Действие «Ведьмака 3» будет происходить в Новиграде с его окрестностями, Ничейных Землях и на островах Скеллиге. Для игроков, хорошо знакомых с картой вселенной, было не понятно, как можно создать такой большой игровой мир, ведь то же расстояние между Новиградом и Скеллиге является довольно большим. Как выяснилось позже, мир не такой уж и открытый. Территория Новиграда, а также Ничейных Земель, по которым прошли войска Нильфгаарда, будут составлять единую локацию, в то время как Острова Скеллиге вынесены отдельно и доступны для быстрого перемещения. Данную ситуацию разработчики объясняют тем, что Острова расположены довольно далеко от Новиграда, и создание связующей локации отняло бы много сил и времени. Отдельно стоит упомянуть герцогство Туссент, которое станет доступно в одном из двух грядущих дополнений.

Помимо таких больших локаций в игре присутствуют и более маленькие. Так, разработчики уверяют, что мы посетим Каэр-Морхен - твердыню ведьмаков, тронный зал Вызимы, Белые Сады, в которых будет происходить действие пролога, и многие другие места. Также нас ждет знакомый из книжной серии город знаний - Оксенфурт.

Стоит обратить внимание на то, что в игре будут подземелья и Новиградская канализация. Майлз Тост, дизайнер игровых уровней заявил, что «некоторые подземелья будут действительно огромны и добавят к продолжительности игры еще несколько часов. Все зависит от внимательности и навыков игрока».

Говорить что-либо о размере игрового мира еще рано. В сети, конечно, есть данные о размерах Островов Скеллиге, но на этом вся информация заканчивается, однако можно с уверенностью сказать, что мир будет далеко не из маленьких. Вероятно, правильнее всего будет дождаться официальных заявлений о размере мира.

В сети появился еще один вариант игровой карты. Территории намеренно сближены друг с другом для наглядности, а не из-за незнания карты игроками разработчиками.





ГАЙД ДЛЯ ЗАПЛУТАВШЕГО ПУТНИКА

Коллекционное издание «Ведьмака 3» будет содержать гайд по прохождению игры, однако многие игроки жалуются на то, что его нельзя приобрести в свободной продаже. Компания прислушалась к просьбам игроков, и теперь гайд можно будет приобрести на сайте Amazon.com. Ресурс засветил новую обложку, которая понравилась многим.

Гайд отразит полное прохождение не только основных, но и побочных квестов с учетом всех решений, которые могут быть приняты игроками. В помощь будут представлены карты местности и бестиарий.

Приобретя данный гайд, покупатель получит доступ к бесплатному eGuide, который будет обновляться по мере поступления нового контента в игру. В продажу гайд поступит вместе с выходом игры - 19 Мая. Тираж ограничен.





МИР ВЕДЬМАКА

«Мир Ведьмака», наполненный захватывающими дух, никогда ранее не публиковавшимися оригинальными иллюстрациями к каждой из игр «Мир Ведьмака», — это идеальный способ, чтобы начать свое знакомство с серией или расширить ваши знания благодаря этому ценному коллекционному изданию! Окунитесь с головой в мир охотников на монстров, следуя за известными персонажами, которые станут вашими проводниками по вселенной увлекательного тёмного фэнтези, коим является «Ведьмак». Эта великолепная иллюстрированная книга в твердом переплете содержит всеобъемлющие знания о местах, смертельных чудовищах, населяющих их, и смертоносном оружии, способном их сразить.

Издателем книги на территории России является «Белый Единорог».



Цена: 1200 рублей

Цена по предзаказу: 1050 рублей

СДЕЛАТЬ ПРЕДЗАКАЗ

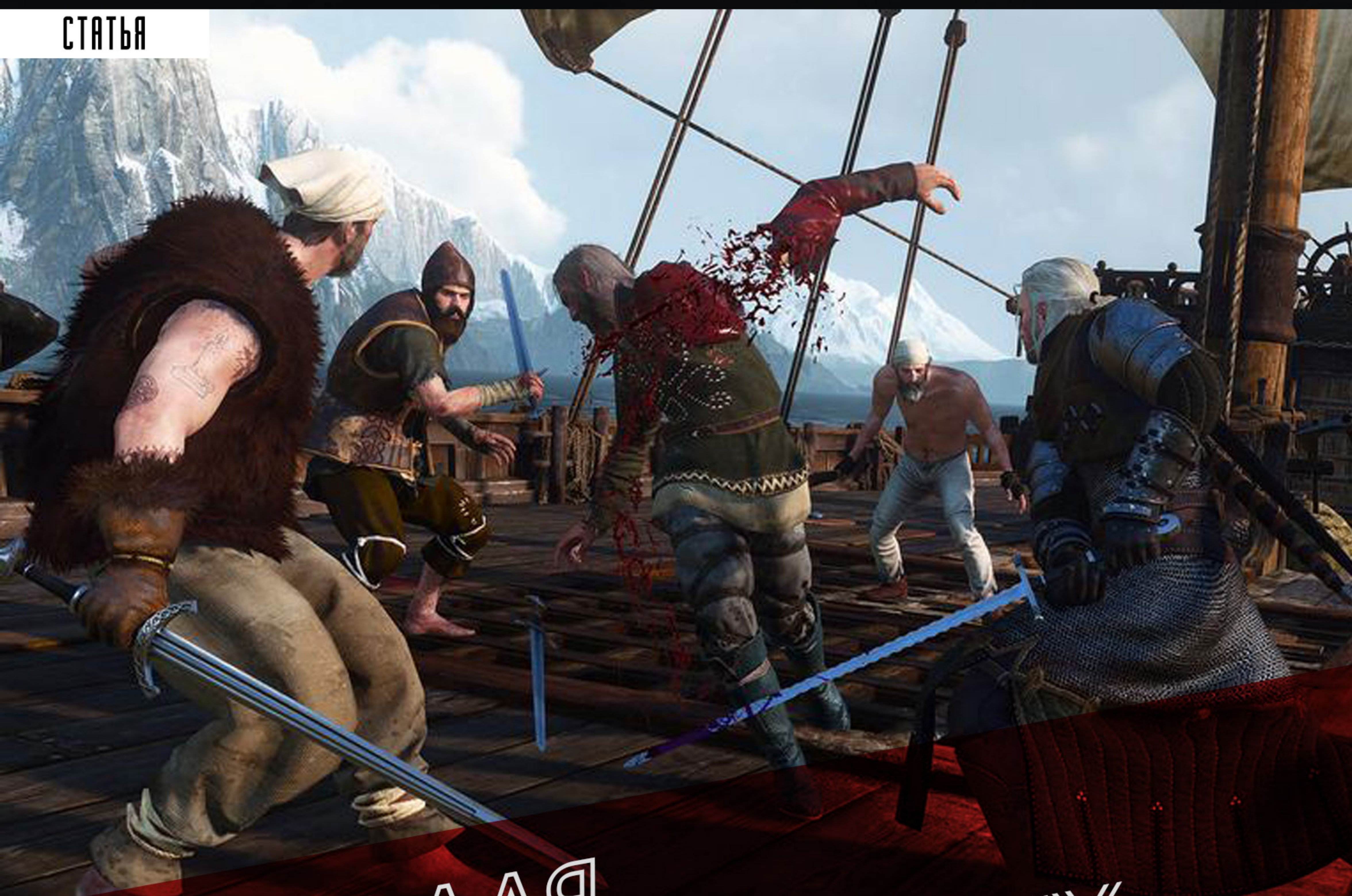
Отдельного внимания заслуживает тот факт, что подобная энциклопедия — это абсолютный **must have** для любого фаната «Ведьмака». В принципе любая коллекционная продукция от CD Projekt RED всегда была эталоном качества, быстро заканчивалась и мгновенно становилась раритетом. Так что «Мир Ведьмака» даёт отличный шанс тем, кто прогляпил коллекционку, наверстать частично упущенное. Одним словом: рекомендуем!

«Мир Ведьмака» поступит в продажу 19 мая 2015 г.



CD PROJEKT RED®





ИГРЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

“

Людей — в море!

Клич скоя'таэлей

Е

ntertainment Software Rating Board (ESRB) – организация, занимающаяся определением и принятием рейтингов для компьютерных видеоигр и других видов развлекательного ПО. «Ведьмак 3» получил рейтинг «М», т.е. игра доступна для покупки тем, кто старше 17 лет. Если судить из описания данного рейтинга, то получаем следующее: «Проекты с данным рейтингом могут содержать достаточно жестокое насилие, большое количество крови с расчленением, непристойные сексуальные сцены или грубую ненормативную лексику, нежелательную для младшей аудитории». Пройдемся же теперь по каждому из пунктов.





“

*На войнючке, на войне всякое бывает.
То глядишь, не у того голову срубают.
На войнючке, на войне крик идет: «Порушу!
Только пикни, в тот же миг все кишки наружу!»*

«На войнючке» - солдатская песенка

Никто не сомневался, что игре не обойтись без насилия, иначе это был бы не «Ведьмак». Анджей Сапковский и сам не прочь описать сцены насилия. Делается это не только для словца красного. Описывая атмосферу войны, где почти каждый друг другу становится врагом, где чаще царствует сила клинка, а не дипломатии, автор ничуть не лукавит, ведь и наш с вами мир, по сути, ничем не отличается от писательского. Все эти описания погружают нас в жестокий фэнтезийный мир, где выживает лишь сильнейший. CD Projekt RED, в свою очередь, не могли не перенять черты царящей атмосферы в Северных Королевствах и приняли за свое виртуальное перо. Судя по присвоенному рейтингу – вышло весьма недурно.

Расчленение присутствовало еще и в прошлых частях игры, но никогда еще не выглядело так жестоко и реалистично. Студия подтвердила, что с развитием персонажа будут открываться новые умения, которые помогут еще более кроважано расправляться с врагами. В выпущенных видео нам уже показали летящие в стороны руки, отрубленные головы и перерезанных пополам утопцев. Фанаты расчленения явно останутся довольны.

...

“

*Я вижу два выхода. Первый: ты немедленно отпускаешь девушку.
Второй: ты убьешь девушку...
А через секунду твоя кровь изящно разукрасит стены и потолок.*

Геральт в разговоре с Ширру

Еще со времен скриншотов, отображающих игровой процесс в режиме DX9, было понятно, что без луж крови не обойтись. Скриншот, на котором изящно рассекающий тело врага клинок, от которого струей брызжет кровь противника, поразил воображение многих фанатов серии. Через некоторое время широкой публике стало доступно 35 минутное видео, в котором наглядно демонстрировались не только брызги крови, но кое-что и более зрелищное.



Ебать Лилии!

Крик солдат в прологе «Ведьмака 2»



Что уж тут говорить, obscенная лексика воспринимается игроками по-разному. Кто-то явно против того, чтобы персонажи ругались матом, другие же с улыбкой на лице выслушивают диалоги тех же краснолюдов – любителей грубого словца. «Ведьмак 3» безусловно унаследует стиль ведения диалога некоторых персонажей. Более того, российские журналисты, которые играли в «Ведьмака 3», заявили, что мат точно будет. Это немного успокаивает любителей горячего словца, обеспокоенных относительным «смягчением» перевода реплики вампира и краснолюда в одном из трейлеров.



*Так сколько же женщин было у тебя до меня? Э? Вопрос поставлен, ведьмак. Нет–нет, лапы прочь, таким манером ты не отвертишься. Так сколько женщин у тебя было до меня?
— Ни одной. Ты у меня первая!
— Ну то–то же!*

Геральт в разговоре с Фрингильей Виго

За что уж точно не следует опасаться, так это за сексуальный контент. Со времен выпуска первой части «Ведьмака» CDPR сильно эволюционировали в плане подачи данного материала. Студия прошла путь от карточек с обнаженными девицами, до записи постельных сцен с технологией захвата движений. Мы уже писали, что на запись ушло примерно 16 часов. В игре, естественно, 16 часов секса не будет. Разработчики уверяют, что секс в их игре не просто для галочки, он вообще не обязателен. Главная задача состояла в том, чтобы грамотно вписать его в реалии мира, чтобы он не был наигран, казался более естественным. Надеемся, что это получилось, ведь иначе мы получим сплошную похабщину, которая мало кого заинтересует.

M ESRB

Подводя итоги, мы можем сказать, что рейтинг М для третьей части о приключениях Белого Волка вполне оправдан. Нам лишь остается процитировать то, что пишет ESRB:

“ Персонажи участвуют в ближних боях, используя мечи и другое режущее оружие, а также магию (огонь, оглушающие заклятия); бой сопровождается криками боли и звуками ударов. Рассеченные противники истекают кровью; некоторые атаки завершаются расчленением и обезглавливанием.

Некоторые из катсцен содержат замедленные обезглавливания и другое насилие: вскрытые жертвы пыток, комнаты, наполненные трупами (подвешенными, покрытыми кровью, голыми).

Во время игры главный персонаж может вступать в сексуальную активность с проститутками и некоторыми женскими компаньонами. В этих сценах присутствует показ женской груди и ягодиц, а также сексуальные стоны, хотя камера избегает откровенного изображения полового акта.

В одном из побочных квестов Геральт участвует в игре «кто кого перепьет». Персонажи зачастую отпускают нецензурные реплики во время диалога.





“

Как-то раз у нас возникла идея добавить возможность катания на коньках. Это вылилось в нечто большее: у нас была готова образцовая модель. Вы смогли бы срубить головы, несясь на коньках, окропляя лед карминовыми полосами крови. И мне это понравилось, выглядело очень впечатляюще. Но эта функция должна была появиться ближе к концу игры, а введение новой игровой механики под конец является затеей ненадежной и в какой-то степени лишенной смысла.

Демьен Монье, старший гейм-дизайнер





КОНКУРС



CYBER-GAME.TV
ТЕЛЕКАНАЛ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

ВСЕЛЕННАЯ
ВЕДЬМАКА



Cyber-Game.TV — единственный русскоязычный телеканал для геймеров. Интересные передачи, кино, сериалы, обзоры всех новинок рынка видеоигр, интересные летсплеи, но самое главное — хорошее настроение зрителей. Присоединяйтесь!

«Ведьмак 3» за рассказ



uber-Game.TV, совместно с сообществом Вселенная Ведьмака, предлагает принять участие в новом совместном конкурсе по вселенной Ведьмака. Призы — три копии игры «Ведьмак 3: Дикая Охота», по одной копии на каждое из трех призовых мест.

Все мы очень ждем третью часть игры, которая обещает быть даже более захватывающей, чем предыдущие. Конечно, все мы любим интересные квесты, динамичные бои, детально проработанный мир... А еще мы любим женщин Геральта — рыжих, блондинок, брюнеток, зеленоволосых. Им мы и посвящаем текущий конкурс. Вам предстоит придумать и рассказать о новом любовном приключении Белого волка — ваша фантазия ничем не ограничена! Будь то очередная дочка кузнеца, Гарпия или речная нимфа — проявите свои писательские способности и примите участие в конкурсе!

Конечно, среди любителей мира «Ведьмака» есть и геймеры женского пола, которые любят собственно самого главного героя, и их мы тоже очень любим и ценим. Поэтому из трех призовых мест одно будет зарезервировано для участницы прекрасного пола.



Итак, для того, чтобы принять участие в конкурсе, вам необходимо выполнить следующие условия:

- Состоять в сообществе **Вселенная Ведьмака**;
- Состоять в сообществе **Cyber-Game.TV**;
- Быть старше **18 лет** (ведь именно такой возрастной рейтинг игры);
- Придумать и написать новую любовную историю Геральта с милой (или ужасной) представительницей женского прекрасного пола. История должна иметь обязательные три составляющие: знакомство, собственно любовная история и завершение (или продолжение) отношений. Историю можно иллюстрировать;
- Разместить свою историю в сообществе Cyber-Game.TV в обсуждениях — в теме **«Ведьмак. Дикая охота — конкурс»**;
- Ждать решения жюри.

Жюри будет состоять из администрации Cyber-Game.TV и представителя сообщества Вселенная Ведьмака. Жюри будет учитывать как оценку вашей истории другими пользователями (но только также участниками сообществ), так и включать субъективное мнение членов жюри, которое будет решающим.

Итоги конкурса будут подведены **14 мая**, а призы выданы **14-15 мая**.

ВСЕ СВОЕ НОШУ С СОБОЙ

РАБОТА НАД ИНВЕНТАРЕМ



Ведьмак медитирует

Инвентарь не всегда был сильной стороной «Ведьмака». Если работа над ним в первой части игры была проделана довольно неплохо, и многие фанаты остались довольны, то во второй части нас ожидал полный провал. Инвентарь вышел неудобным, малофункциональным и откровенно непривлекательным. Со временем CD Projekt RED добавили пару «фишек», типа сортировки по весу и стоимости, но этого оказалось явно недостаточно. Менять нужно было кардинально, но было уже поздно.

И вот с новыми идеями и мыслями команда стала работать над инвентарем «Ведьмака 3». Многие гадали, что же CDPR сделает на этот раз. Высказывались различные мнения, но всё это было лишь пустым разговором, пока широкой





публике не был представлен ролик, который давал примерный концепт работы студии.

Стоит отметить, что данная версия инвентаря пришлась по вкусу многим фанатам игры. К нам вернулась привычная из первого «Ведьмака» сетка, но уже с увеличенным размером иконок. Из второго «Ведьмака» инвентарь перенял вес вещей, добавляющий игре реализма, а также иконки сортировки предметов. Все это действо разбавлял позирующий с мечом Геральт, на котором наглядно демонстрировалась вся надетая на данный момент экипировка. Цветовая гамма инвентаря была также ближе ко второй части.



Вид карты мира в игре



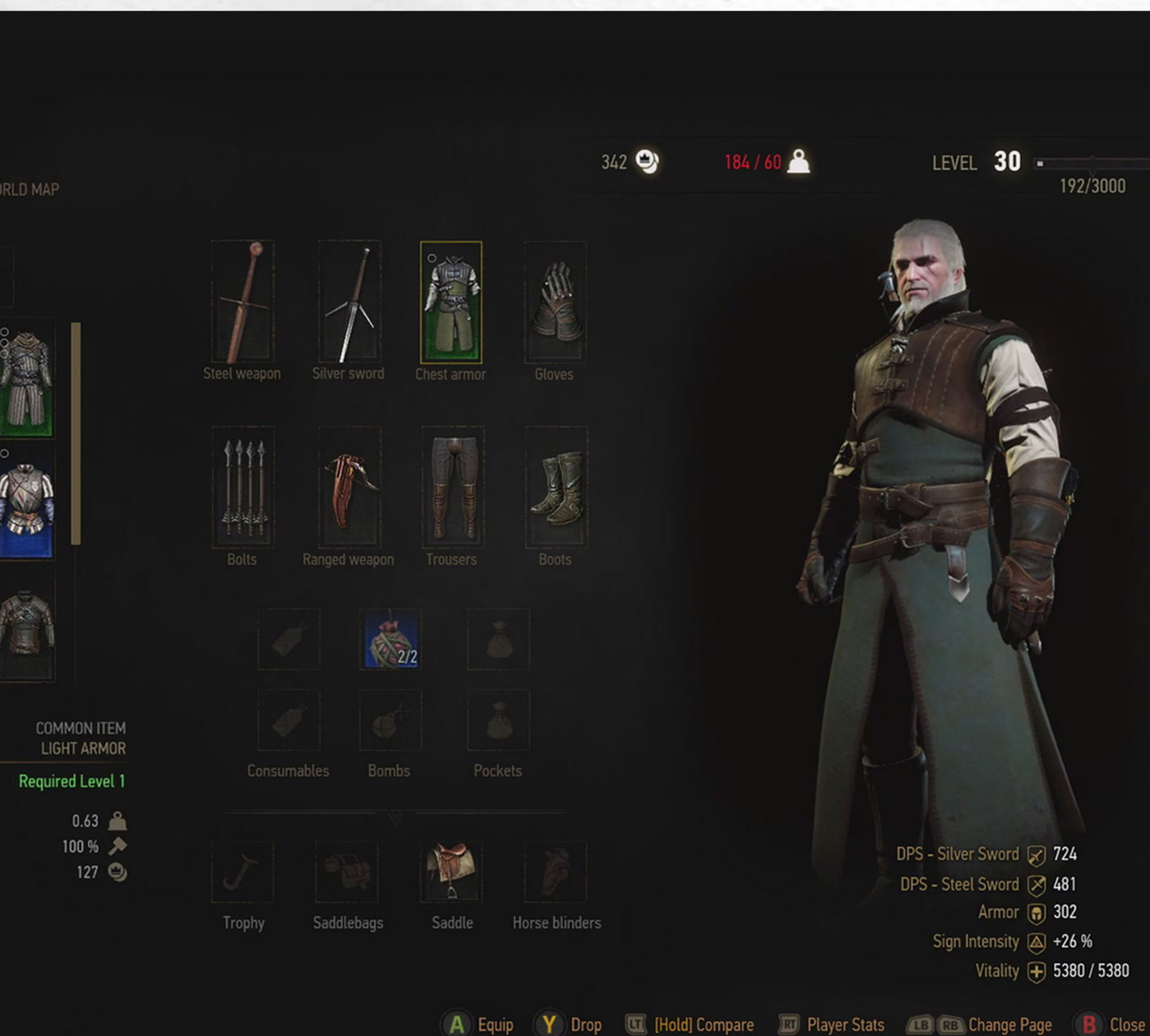
Вид карты мира в игре



В игре будет три типа брони: легкая, средняя и тяжелая. Но их главная особенность заключается не в защите, а в совмещении с выбранной вами тактикой ведения боя. Например, тяжелая броня хорошо подходит против агрессивной атаки мечом. Но вы также можете совмещать защитные элементы, чтобы сбалансировать предлагаемые ими бонусы.

В марте 2015 года было обнародовано еще несколько скриншотов «обновленного» инвентаря, который вызвал неоднозначную реакцию. По нашему мнению, инвентарь стал более «скудным». Исчезла насыщенная цветовая гамма, иконки стали меньше, а некоторые фанаты сетовали на то, что Геральта уже не получится рассмотреть так хорошо, как прежде. Из нововведений следует отметить тот факт, что инвентарь теперь содержит вещи, которые находятся не только у Геральта, но и у Плотвы. Таким образом разработчики расширяют допустимое количество вещей для переноски.

В любом случае, нам остается лишь ждать выхода «Ведьмака 3». Только тогда мы сможем составить полное мнение об инвентаре, который, как мы надеемся, будет удобен как приверженцам ПК, так и консолей.



Размер имеет значение 2 Больших

7

апреля нежданно-негаданно CD Projekt RED анонсировали выход двух больших дополнений для «Ведьмака 3: Дикая Охота». Ниже вы можете ознакомиться с описанием каждого из них.

«Каменные Сердца» - дополнение, рассчитанное на 10 часов, в котором Геральту придется обойти Ничейные Земли и темные закоулки Оксенфурта, чтобы выполнить заказ таинственного Стеклянного Человека. Оказавшись в паутине лжи и обмана, Геральт должен использовать всю свою силу и хитрость, чтобы выйти сухим из воды.

«Кровь и Вино» - 20-ти часовое приключение в герцогстве под названием Туссент. Эти земли не знают войны, но за атмосферой праздника и рыцарскими церемониями скрываются страшные и кровавые тайны.

Оба дополнения будут платными, о чем уже давно говорил один из основателей CD Projekt - Марчин Ивински:

“

Мы в прошлом говорили, что если станем выпускать платные дополнения к игре, то они будут большими и действительно стоят своих денег. Оба дополнения добавляют больше игрового времени, чем предлагают другие игры, продающиеся как полноценные.

В дополнения, помимо приключений Геральта, будут включены новые враги, наборы брони и вооружения. Отдельно стоит упомянуть персонажей. Некоторые из них будут новые, а другие – давно знакомые, по которым мы все успели соскучиться. Что кроется за этим интригующим заявлением - узнаем с выходом дополнений.

«Каменные Сердца» запланированы на октябрь 2015 года, а «Кровь и Вино» на первый квартал 2016.

дополнения



Напоминаем, что все DLC для «Ведьмака 3» останутся бесплатными, что также подтвердил Марчин Ивински:

“ Все, без исключения, кто приобретет любую версию «Дикой Охоты», получит 16 DLC совершенно бесплатно, независимо от платформы. Для этого вам не придется оформлять предзаказ или покупать какое-то специальное издание игры. Если вы приобрели «Дикую Охоту», все эти DLC уже ваши. Так мы хотим сказать вам спасибо — всем нашим игрокам!



CD PROJEKT RED®


“

Мы делаем такую игру, в которую бы сами захотели поиграть.

Представитель CDRP







ЗЕМЛЯ СКАЗКИ И МЕЧТЫ ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О **ТУССЕНТЕ**

После анонса двух больших дополнений к «Ведьмаку 3» стало известно, что в одном из них нам посчастливится побывать в герцогстве Туссент, знакомому месту из книжной серии. Многие из нас, вероятно, были бы не против освежить в памяти некоторые факты и интересные детали, связанными с этими землями. Для новичков эта статья также окажется довольно информативной и поможет «вооружиться» нужными знаниями и легче «втянуться» в реалии дополнения, однако сразу предупреждаем, что без некоторых спойлеров нам не обойтись, но мы все же постараемся избежать большинство из них. Чтобы не казаться пустословными, время от времени мы будем подкреплять свои слова цитатами из книжной серии.

Впервые упоминание о Туссенте мы обнаруживаем в книге «Башня Ласточки». Нам становится известно, что Император Эмгыр предпочитает создавать «плющевые государства». Иными словами, правят там местные династии, но это всего лишь условность. Туссент, как, например, Мехт и Метинна, также является «плющевым государством». К представителям местной династии мы вернемся чуть позже, а пока приступим к географическому положению и его особенностям.

Доподлинно известно, что Туссент находится по южную сторону от Яруги и на юго-западе от земель Ангрена. Герцогство окружают горы, а выехать из него можно «через четыре перевала, ведущих на четыре стороны света». На западе виднеются горы Амелл, над которыми вздымается «обелиск горгоны». В народе эти вершины прозвали «Горой Дьявола» и чтобы «взглянуть на ее вершину, приходилось задира́ть голову». В Туссенте находится долина Сансретур и речка с одноименным названием.

Особое внимание стоит уделить границам Туссента, а точнее, их защите. По словам одной из героинь «Нильфгаард уважает рубежи Туссента». Всё это подкрепляется еще одним высказыванием: «в Туссенте не действуют никакие

агенты, шпионы или тайные службы.

И ему не нужна армия, вполне достаточно странствующих рыцарей с перевязанными глазами». Некоторым преступникам удастся скрываться от лап Империи в Туссенте, однако это совсем не значит, что там они окажутся безнаказанными. Защитой Туссента, и его границ от таких бандитов, в основном занимаются вышеупомянутые рыцари, которые подчас «не чище Черных». Они любят называть себя Странствующими Рыцарями. В большинстве случаев предпочитают путешествовать в небольшой компании, от двух до трех человек.

Столицей Туссента является Боклер. Так же именуется и дворец (заодно и замок), находящийся в городе. В книге упоминается, что дворец был создан эльфами и впоследствии «слегка переделан» людьми. Архитектором, «дополнившим» стиль замка, являлся Фарамонд, отличавшийся своим особым стилем. Вот одно из описаний замка: «Увенчанные пурпуром черепиц башни [...] врезались в небо стройными белыми обелисками, вырастающими из филигранного, расширяющегося книзу здания самого замка». Город окружен стенами, которые, кстати, были возведены людьми, потому что эльфы не окружали города стенами. Город стоит на реке Блессюра, которая является притоком вышеупомянутой Сансретуры. В город можно попасть через восточные ворота, также именуемые «Бочарными Воротами». Город довольно богат на различные заведения. В нем есть трактиры («Фазанщина»), банки («Банк Чьянфанелли») и другие немаловажные места. Экономика региона процветает, и этому есть определенная причина.

Все дело в том, что Туссент знаменит своими изысканными винами. Одним из самых известных является вино «Эст-Эст» и упоминается в книгах несколько раз. Им не прочь насладиться многие герои саги. Так, Трисс Меригольд «решила



вспомоществовать пищеварительному процессу белым вином, знаменитым Эст-Эст из Туссента». Логично предположить, что в Туссенте много виноградников, большинство которых расположено в Долине Сансретур. Один из них называется «Помероль», который в своем путешествии навестит Геральт из Ривии. Позже ему становится ясно, что под «большинством виноградников Туссента располагались древние шахты». Эксплуатацию этих шахт прекратили после того, как саженцы винограда начали плодоносить. Многие помещения были приспособлены под винные погреба и подвалы. Экономика региона вплотную связана с продажей вина, в производстве которого особых проблем не наблюдается. Почти все жители Туссента не пренебрегают лишним глотком вина и ведут веселую и полупьяную жизнь. Приведем слова одного из персонажей: «Все считают здешнее вечно веселое и полупьяное княжество опереточным, и никто не принимает всерьез».

Местные праздники и гуляния вплотную связаны с производством вина. Жители Туссента отмечают «Праздник Бочки», который наступает после сбора винограда. Именно Геральту и Лютику выпадает честь прислуживать при Бочке. Суть заключается в том, чтобы поднести женщин к Бочке, где они будут босыми ногами топтать виноградные грозди. Церемония сопровождается визгом различных пищалок, музыкой дудок и звоном тамбуринов. Скоморохи и акробаты кувыркаются вокруг Бочки и развлекают людей, пришедших на праздник. Церемониал также включает произнесение благодарностей и пожеланий как природе, так и прекрасным дамам: «Вот он, древний обычай! Да одарит нас виноградная гроздь! Эхо-хо! Да созреет до солнца! [...] Эхо-хо! Да забродит, придавленная! Да наберет силы и вкуса в бочках! Да изольется в кубки и ударит в головы во славу ее сиятельства, во славу прекрасных дам, во славу благородных рыцарей и виноградарей!».

«Прекрасные Дамы» - отдельный разговор, связанный, прежде всего, с правящей династией. Княгиней Туссента является Анна Генриетта – кузина Эмгыра вар Эмрейса. Правителем мужского пола в Туссенте был Раймунд. Впрочем, придворные его не очень-то и жаловали: «Раймунд, да будет ему земля пухом, таким был бездельником, вертопрахом, паршивцем и, культурно выражаясь, сукиным сыном, что самого дьявола через полгода довел бы до язвы желудка!». Раймунд не отличался крепким здоровьем и «в одну из ночей хватил его второй удар. И дух из него вышел. Прямо в алькове». Кстати, ухудшению его здоровья поспособствовал никто иной как Лютик. Так княгиня осталась одна, однако, в отличие от своего покойного мужа, находилась в почете у народа: «княгиню Анарьетту народ обожал и обожает». Княгиня проводит дружелюбную политику по отношению к различным «чудакам и чучелам». Так, она дала прибежище друидам, которые были вынуждены покинуть свое прежнее укрытие.



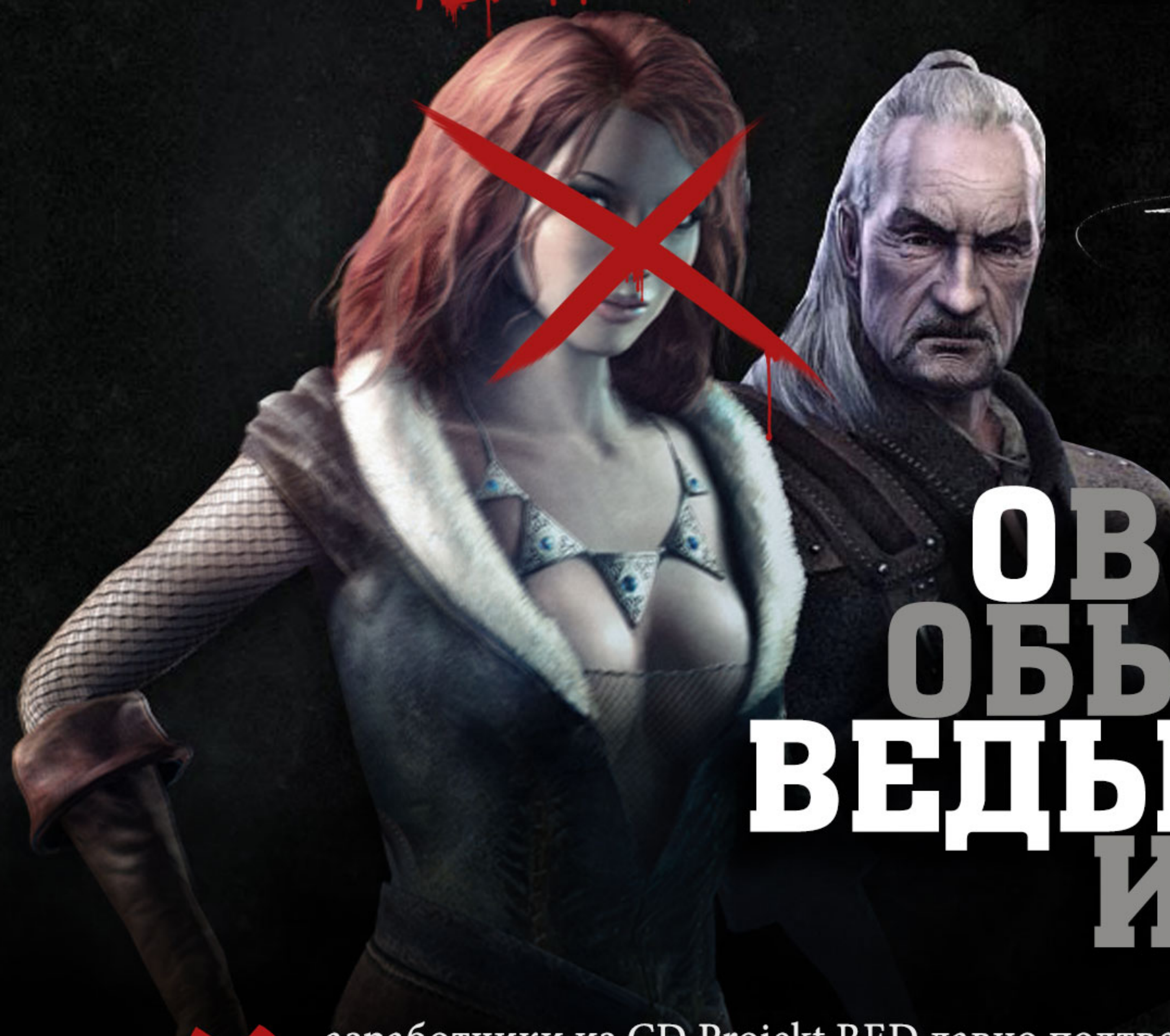
Раз уж речь зашла о династиях, то стоит упомянуть и родственницу княгини – чародейку Фрингилю Виго. Со слов камергера, ее официальный титул «почтенная», но можно обойтись и «госпожой». Сама Фрингиля заявляет, что сидит в Боклере «потому что здесь собрана хоть и не самая большая, зато самая богатая библиотека известного мира. Кроме университетской, конечно». Весьма специфичная отговорка для чародейки, однако большего ведьмак так и не узнал, зато сполна вкусил аромат «богатой библиотеки»...

За весельем, празднеством и развлечениями скрывается менее благоприятная картина. Туссент не стал исключением после Сопряжения Сфер, и в нем обитает большое количество разнообразной твари, не изведавшей ведьмачьего меча. Из-за непогоды Ведьмак был вынужден остаться в Туссенте на зиму, во время которой «развлекался» умерщвлением вышеупомянутых тварей и успел накопить весьма неплохие деньги.

Многие люди, навещавшие Туссент, заверяют, что он заколдован: «Это какое-то прям, курва ее мать, зачарованное место, весь ихний Туссент. Какое-то заклятие висит над всей тутошной долиной». Мы сомневаемся, что это является правдой, скорее всего, причины, по которым Туссент меняет людей, носят иной характер: «Боклер, говорят, сплошь пиры, балы, гулянки, попойки и любвишки. Человек, говорят, только паршивеет, дуреет и время тратит, вместо того чтобы думать об интересе. А мыслить след о том, что действительно важно. О цели, что светит. Неустанно. Не распыляя мыслей на какие-то там финтифлюшки. Тогда, и только тогда, можно намеченной цели достигнуть». Пожалуй, именно эти слова «вернули» ведьмака к действительности. Напомнили ему о его цели, к которой он так неустанно стремился. И вот Геральт вновь возвращается в Туссент в игре «Ведьмак 3: Дикая Охота». Что станет с ведьмаком на этот раз? Опьянит ли его разум царящая атмосфера празднества? Обо всем этом и многом другом мы узнаем из дополнения «Вино и Кровь», которое запланировано на первый квартал 2016 года.



НЕ ВЕДЬМАК



ОВПОЛНЕ ОБЫЧНЫХ ВЕДЬМАКАХ ИЗ САГИ

Разработчики из CD Projekt RED давно подтвердили, что в игре «Ведьмак 3: Дикая Охота» мы вновь встретимся с другими ведьмаками из Школы Волка. Многие из нас читали «Ведьмака» уже давно, поэтому некоторые детали могли забыться со временем. По этой причине мы решили вкратце вспомнить всех ведьмаков, упомянутых в саге, и не только из Школы Волка. Особо подчеркиваем, что речь идет только о событиях и ведьмаках, упомянутых в книге, поэтому без спойлеров для тех, кто не читал сагу, не обойтись.

Начать наше повествование стоит, пожалуй, с одного из старейших представителей Школы Волка – Весемира, который считается самым опытным ведьмаком. Впервые мы узнаем о нем из монолога Геральта, который отмечает, что Весемир стал для него приемным отцом: «Кто такой Весемир? Мой отец. Чему ты удивляешься? Что в этом странного? У каждого есть какой-никакой отец. Мой — Весемир. Ну и что, что не настоящий. Настоящего я не знал, мать тоже». Однако впоследствии именно Весемир рассказал Геральту о его матери - Висенне. Во времена расцвета ведьмачества в Северных Королевствах Весемир обучал ведьмаков искусству фехтования, однако меч – не единственное их оружие. Помимо мечей, ведьмак должен быть «вооружен» и знаниями. На ум сразу приходит момент, когда Весемир обучал Цири монстрологии и рассказывал о гулях и других мерзких существах:

“ Как бороться с гулем, Цири?

— Серебряным мечом. На гуля действует серебро.

Весемир считается мудрым ведьмаком, ведь он прожил очень долгую жизнь (возможно, что он был старше, чем крепость Каэр-Морхен), за которую произошло немало печальных событий. Так, Весемир был одним из немногих, кому удалось пережить нападение на Каэр-Морхен. После этого начался закат ведьмачества, ведь были убиты все те, кто знали, как превращать человека в ведьмака.

Эскель – ведьмак из Школы Волка, знакомый Геральту с самого детства, и их действительно многое объединяет. Они вместе учились навыку фехтования, познавали бестиарий и, конечно же, баловались. Приведем небольшое воспоминание Геральта, в котором участвует Эскель: «Давным-давно, еще будучи совершенным сопляком, когда он обучался в Каэр Морхене в Обиталище Ведьмаков, он и его дружок Эскель поймали большого лесного шмеля и привязали к стоявшему на столе кувшину длинной ниткой, вытянутой из рубашки. Глядя, какие штучки выделяет шмель на привязи, они надрывались от хохота до того момента, пока их не накрыл на этом деле Весемир, воспитатель, и не отделал ремнем». Если говорить о внешности Эскеля, то нельзя пройти мимо одного отличительного факта – шрама «от уголка губ через всю щеку до самого уха». По характеру Эскель очень спокойный, рассудительный и дружелюбный. Именно Эскель предлагал позвать Трисс Меригольд для помощи Цири, которую обучал ведьмачьему ремеслу.



Эскель



Ламберт

Еще одним наставником Цири был Ламберт, который считался самым молодым ведьмаком, находившимся в крепости: «... самый младший из ведьмаков в Каэр Морхене — Ламберт, как всегда, с неприятной ухмылкой на лице». О Ламберте известно не многое, он недолюбливает чародеев, не преминет придраться к Трисс Меригольд, да и вообще к окружающим его людям. О судьбе Ламберта и Эскеля после событий «Крови Эльфов» не известно ничего.

Помимо ведьмаков Школы Волка, Сапковский описывает и двух других представителей вымирающей профессии. Первый из них – Койон, проводивший

зиму в Каэр Морхене. Доподлинно не известно, какой школе принадлежит этот ведьмак, однако существует предположение, что к Школе Кошки. Койон пришел в Северные Королевства «с Юга, из Повисса». Ведьмак испытывает определенные проблемы с глазами: «У него были необычно светлые, желто-зеленые радужки, а перерезанные красными ниточками хрусталики говорили о тяжелом, хлопотном протекании мутации глаз». Койон уравновешен и имеет добрый нрав. Зимними вечерами любил играть с Цири: «Девочка с Койоном сидели на медвежьей шкуре в дальнем углу холла и играли в ладushки. Игра была однообразной, оба были одинаково ловкими, ни один не мог прихлопнуть руку другого. Однако им это явно не мешало и не портило забавы». Жизнь Койона оборвалась при битве под Бренной.

“ — Любопытно, — снова проговорил хирург, указывая на пациента. — Его ткнули вилами или какой-то двузубой разновидностью гизармы... Один зуб пробил сердце. Вот, извольте взглянуть. Камера, несомненно, пробита, аорта почти отделена... А он еще минуту назад дышал. Здесь, на столе. Получив в самое сердце, он дотянул до стола...

<...> Это был ваш брат по оружию, люди? Или вы принесли его случайно?

— Это был наш друг, господин медик, — угрюмо подтвердил другой волонтер, детина с перевязанной головой. — Из нашего эскадрона, доброволец, как и мы. Уж и мастер был с мечом обращаться! Койон — имя ему.

— Ведьмак?

— Ага. Но несмотря на все, порядочный был парень.

Имя другого (и последнего) ведьмака – Брэен. Впервые мы узнаем о нем из «Сезона Гроз». Брэен принадлежит к Школе Кошки (или Кота) и известен своим неуравновешенным нравом. Так, Брэен устроил резню в селе под названием Йелло, за что получил прозвище «Кот из Йелло». Неуравновешенность этого ведьмака считается следствием неудачной мутации. Сапковский дает довольно точно описание внешности Брэена: «У него были серые, как пепел, волосы, на висках перемешанные с белоснежными прядями. Мертвенно-бледное лицо. Крючковатый нос. И ярко-желтые глаза с вертикальными зрачками. На шее, вытасенный из-под рубашки, блестел в свете свечей серебряный медальон. Голова оскалившего зубы кота». Брэен хотел выполнить заказ на упырицу, однако, как известно всем, кто читал начало «Ведьмака», ему это не удалось. Брэен, может, и был хорош в умерщвлении, но явно не в снятии проклятий. Возможно, что именно из-за этого и отказался от контракта. Дальнейшая судьба этого ведьмака остается загадкой.

Надеемся, что данная статья помогла вам немного освежить в памяти некоторые факты о жизни (и смерти) ведьмаков, упомянутых в Саге. —————→




СЕКС / НА ЕДИНОРОГЕ

*Что может
быть лучше?*

Марчин Блаха, главный сценарист «Ведьмака 3» заявил, что в игре «будут пасхалки и другие забавные вещи». Также он добавил, что «все мы очень сильно устаем, и нам хочется сделать какую-нибудь глупость».

Из интервью с kanobu.ru

ФАНАТСКАЯ РУБРИКА



Н а этот раз фанатскую рубрику нашего специального выпуска мы решили посвятить косплеерам, которым удалось в точности передать черты и настроение вселенной Ведьмака. Вашему взору предстанут некоторые главные персонажи книжной серии и мерзопакостное создание. Надеемся, что вы получите несравненное удовольствие от этих качественных косплеев.



Дикая Охота

Для начала – потрясающая работа над образом одного из всадников Дикой Охоты. В нем видна власть, самоуверенность и стремление достичь свою цель. Вышло очень правдоподобно.



Косплеер: Natalia Voroninsky
Фотограф: Евгений Накрышский .412mm





Да, мы предупреждали, что журнал от 18. Данный косплей взял за основу оный из «Playboy», сделанный CDPR. Мы считаем, что вышло очень похоже, красиво и не пошло. Автора данной работы вы можете найти [ТУТ](#).





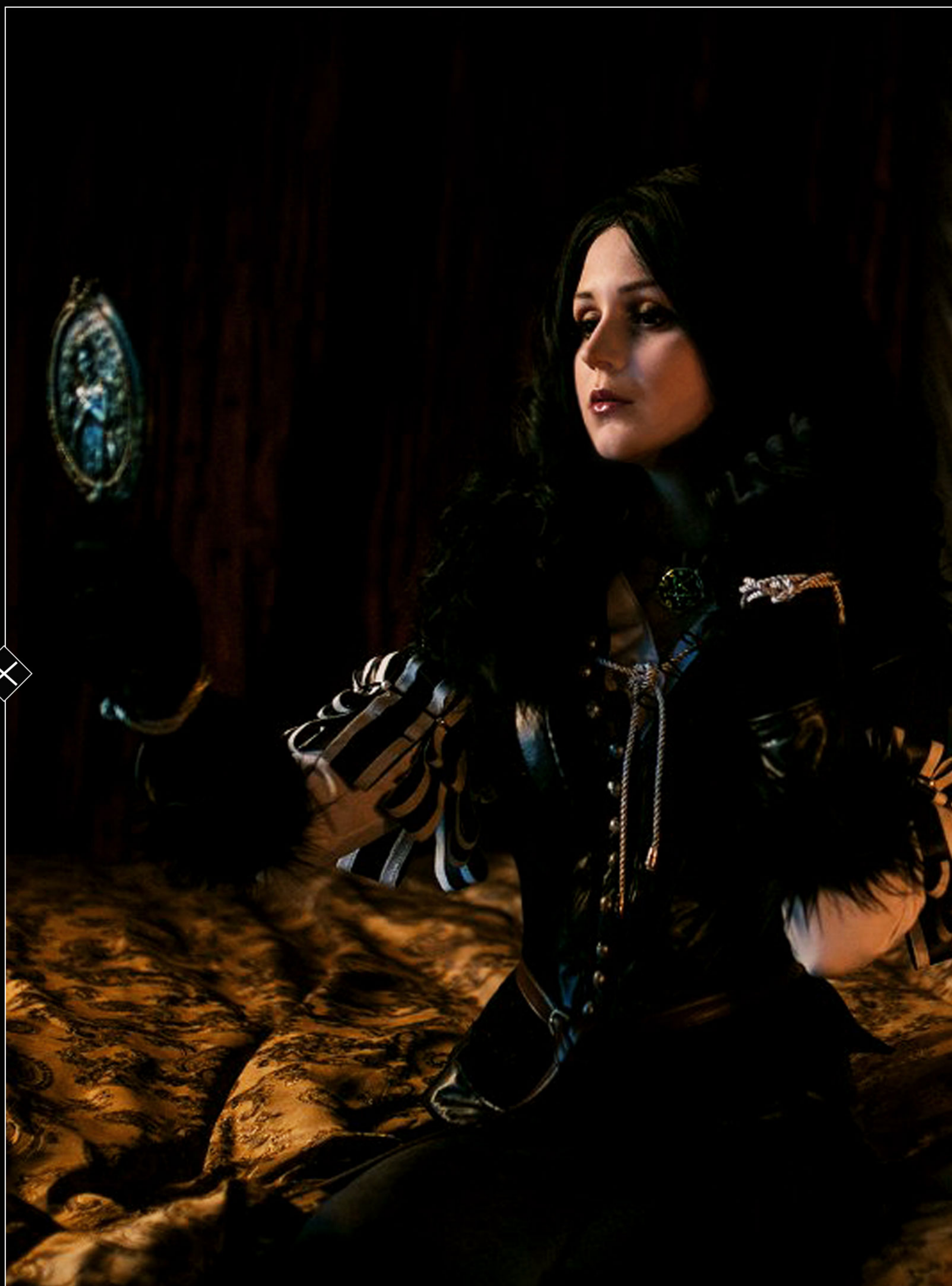



Дженнифер
из Венгерберга

cosplay

yui-lang photography | yui-lang.deviantart.com







Ver1sa представила свое
видение обворожительной
чародейки. Волосы цвета
вороного крыла,
горящие фиолетовым
огнем глаза, черная
бархотка со
звездообразным
украшением – сделано
по всем канонам
вселенной.



Геральт из Ривии

Многие косплееры мужчины, увлекающиеся вселенной «Ведьмака», желают, в первую очередь, воссоздать образ протагониста серии – Геральта из Ривии. Представляем вашему вниманию косплеера, который превратил свое желание в реальность. В этом ему помогал умелый фотограф, пост продюсер и гример.

ВЕДЬМАК®

ДИКАЯ ОХОТА

COSPLAY

FAN ART

Alma Cubrae, Ivan Sili & Flo Tucci

cosplay: www.almacubrae.com

photography: www.ivanlili.com

digital art: www.behance.net/florenzatucci

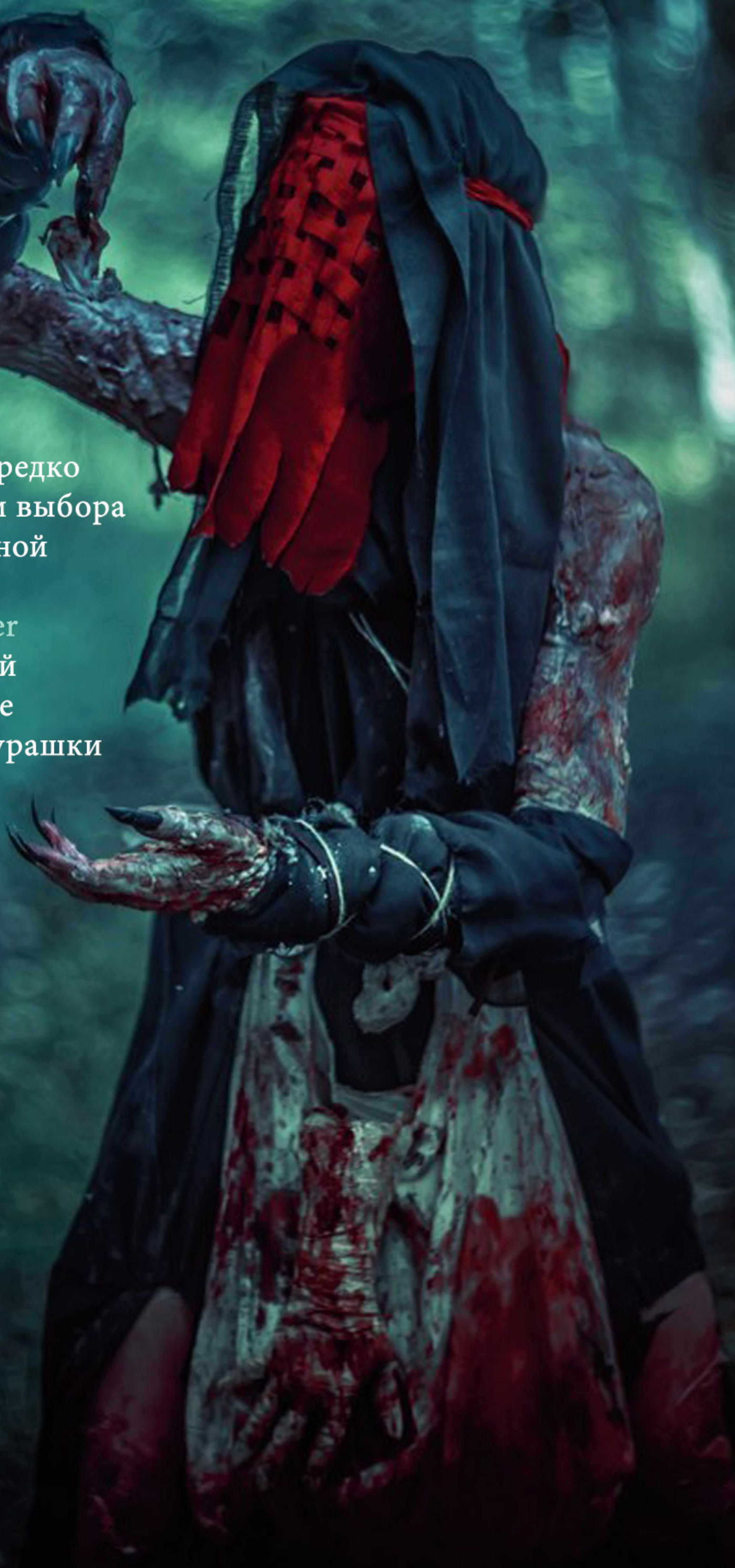


Пост продюсер: Florencia Tucci
Фотограф: Ivan Sili
Гример: Ariadna Orzaez

Хозяйка Леса

Всякое страшило редко становится объектом выбора косплеров во вселенной Ведьмака.

Elena-NeriumOleander представила широкой публике свое видение Хозяйки Леса. Аж мурашки по коже от правдоподобности...







ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ!

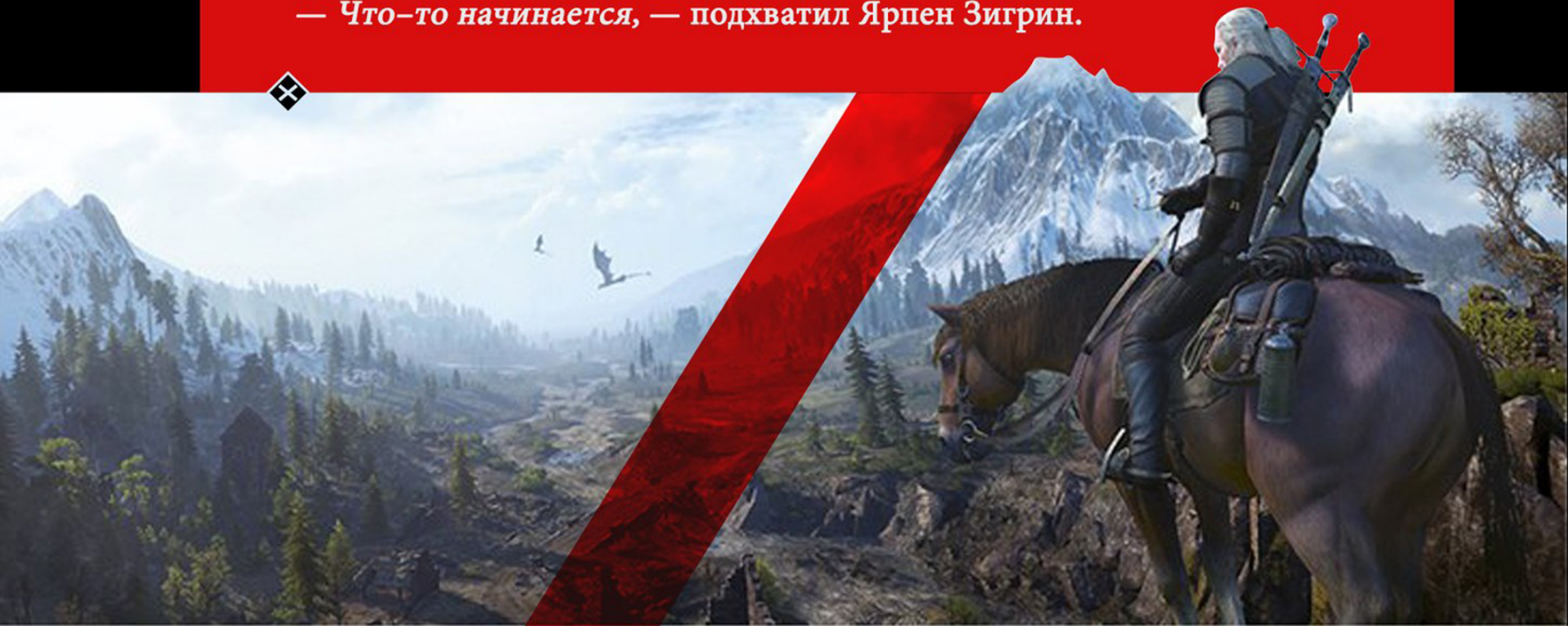
Теперь нам остается только попрощаться, ведь специальный выпуск журнала «Вселенная Ведьмака» подошел к концу. Надеемся, что вы с удовольствием провели время за его чтением. Мы вложили в него действительно много сил и энергии.

Что будет с журналом дальше – нам и самим не известно. Вполне вероятно, что это последний выпуск, но ведь никто не знает, как всё может оказаться на самом деле. «Ведьмак» объединяет людей, наше сообщество ВКонтакте, которое недавно отметило 5 лет со дня основания, официальный фанатский сайт Каэр-Морхен, существующий уже больше 10 лет, 4 выпуска этого журнала – всё это яркое тому подтверждение. Кто знает, может через некоторое время эта волшебная сила вновь воодушевит нас на создание чего-то неповторимого, и мы снова сможем порадовать вас.

Данный выпуск, как можно было узнать из вступления, посвящен выходу «Ведьмака 3: Дикая Охота». Мы надеемся, что CD Projekt RED удалось создать настоящий шедевр жанра RPG, который покориет сердца как заядлых фанатов, так и новичков серии.

Спасибо всем тем, кто поддерживал нас в группе или на сайте, помогал добрым делом и словом. Мы очень ценим вашу помощь. Сейчас же мы говорим пока и... до новых встреч!

— Что-то кончилось, — проговорил изменившимся голосом Лютик.
— Что-то начинается, — подхватил Ярпен Зигрин.



Над выпуском работали:

Дизайнер — Кирилл Акулов

Редактор — Алексей Морозов

Музыкальное сопровождение — Алексей Ермаков



Отдельная благодарность:

Максим Проничев

Информационная поддержка:





ВСЕЛЕННАЯ ВЕДЬМАКА

KAERMORHEN.RU
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФАН-САЙТ «ХРОНИКИ КАЗР МОРХЕНА»