

Сразу после выхода предыдущей части серии Splinter Cell - Conviction в адрес разработчиков посыпалась куча обвинений - мол, стелса в новой части серии про шпиона Сэма Фишера кот наплакал, да и вообще, серия скатывается в унылый боевик, коих сегодня over 9000. И вот теперь, через 2 года после выхода игры, креативный директор Conviction Макс Беланд поведал в интервью журналу Official Xbox Magazine почему игра стала именно такой. Макс рассказал, что для добавления в игру продуманных стелс локаций и миссий разработчикам просто не хватило времени. Сразу вспоминается "синдром Electronic Arts", похоже что Ubisoft также переходит на темную сторону силы модель "деньги, деньги, ещё больше денег, да побыстрее!". И так, в конце интервью Беланд подвел читателей к мысли, что если бы на команду разработчиков не давили "сверху", то шпионской составляющей игры удалось бы уделить больше времени и игра понравилась бы абсолютно всем, став именно тем продолжением знаменитого сериала, которого так все ждали.

Тем не менее не всё так печально. Сейчас в разработке находится следующая часть серии - Splinter Cell - Blacklist. И в этот раз Макс Беланд пообещал, что времени на отличную "шпионскую" составляющую хватит. Остаётся только надеяться на это, ведь трейлер, показанный широкой общественности на e3 2012 показывает нам только экшн, экшн и ещё раз экшн. Поживем - увидим. Не знаешь, где скачать игры через торрент? [Torrent скачать игры](#) - тут можно найти все последние хиты, бесплатно и без регистрации. Fifa, Need For Speed, Red Faction, Call Of Duty и многие другие игры на megaplay.ru.