

11

218  
2015

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ  
2 ПОСТЕРА | 4 НАКЛЕЙКИ | 1 DVD

WWW.IGROMANIA.RU



# ИГРОМАНИЯ

16+

**ИГРОМИР**

ДЕСЯТЫЙ РАЗ В РОССИИ

**TOKYO GAME SHOW**

СТРАНА РОЗОВЫХ ТАНКОВ

**ПК РАЗМЕРОМ  
С КОНСОЛЬ**

MSI NIGHTBLADE MI

**HALO 5: GUARDIANS**

ЗЛАЯ КОСМООПЕРА

**MGS V: АПОКРИФ**

ПОЧЕМУ СНЕЙК ПЛОХОЙ

**STAR WARS  
BATTLEFRONT**

ЗАДУШИ В СЕБЕ ВЕЙДЕРА

**20%  
СКИДКА**

**JUST CAUSE 3**



ЭКСКЛЮЗИВНОЕ  
ПРЕВЬЮ РУССКАЯ  
ВЕРСИЯ

# Blade & Soul

KASPERSKY ANTI-VIRUS  
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

| NEED FOR SPEED | RISE OF THE TOMB RAIDER | SOMA | TEARAWAY UNFOLDED |  
| DESTINY: THE TAKEN KING | THE WITCHER 3: HEARTS OF STONE |  
| WORLD OF WARSHIPS | SATELLITE REIGN | SUNLESS SEA |



9 771560 1258026

15011



# ОФОРМИ ПОДПИСКУ

# ИГРОМАНИЯ С ДИСКОМ ВСЕГО ЗА 180 ₽!\*

## МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

Также подписку можно оформить в любом почтовом отделении России по каталогам:

«Роспечать»  
36254 – Игромания с DVD  
80347 – Игромания

«Пресса России»  
20958 – Игромания с DVD  
38900 – Игромания

«Почта России»  
16753 – Игромания с DVD  
12319 – Игромания

Еще один способ – агентства альтернативной подписки:

Прессинформ: [pinform.spb.ru](http://pinform.spb.ru)

Урал-Пресс: [ural-press.ru](http://ural-press.ru)

16+

\*Стоимость одного номера при условии годовой подписки. Доставка оплачивается отдельно.

ИГРО  
МАНИЯ

**Тwitch**

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ  
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ



ЕЖЕДНЕВНЫЕ  
УТРЕННИЕ НОВОСТИ



ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ  
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



РОЗЫГРЫШИ  
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

**TWITCH.TV/IGROMANIA**

# ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

## Журнал «Игромания»

Главный редактор Георгий Аюбян  
Зам. главного редактора Ян Кузовлев  
Редакторы Дмитрий Колганов, Артемий Козлов,  
Родион Ильин, Олег Чимде, Анна Полянская  
Арт-директор Евгений Загатын  
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов,  
Иван Ефимов, Елена Молвинских  
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло,  
Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярошно, Вера Светлыч  
Корректор Мария Луговская  
Переводчик Ольга Букреева

## Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов  
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук  
Редакционный директор Георгий Аюбян  
Директор по производству Азам Данияров  
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских  
Руководитель видеостудии Алексей Шульков

## Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова  
(odnakova@igromania.ru)  
Менеджеры Ирина Нецаева, Анастасия Елагина,  
Ярославна Михайлова, Мария Королева  
Тел./факс (495) 730 4014

## Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),  
Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)  
Тел./факс (495) 231 2364  
e-mail vozvrat@igromania.ru

## Подписка

Редакционная подписка:  
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:  
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD,  
80 347 – «Игромания»  
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD,  
38 900 – «Игромания»  
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD,  
12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:

«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

## Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32  
Тел./факс (495) 231 2364  
e-mail editorsite@igromania.ru

## Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефону редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплексах: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.

Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат», 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.

DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015

© Igromania, 1997-2015

Тираж 47 560

Circulation 47 560

Импортер в Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)



## Всем привет!

«Игромир», уже во второй раз совмещенный с Comic Con Russia, отгулял четыре положенных дня, и можно подвести какие-то итоги.

Выставка выросла. Как в количественных показателях (в этом году ее посетило еще больше людей и цифра, надо сказать, прямо-таки безумная для наших широт – 162 000 гостей!), так и в качественных. Признаться, после увиденного в прошлом году я не ожидал, что несколько десятков тысяч человек смогут всего за час проникнуть в первый павильон «Крокус Экспо». Оказалось – запросто. И организаторы полны решимости в следующий раз сделать проход на «Игромир» еще комфортнее.

Второе качественное преобразование – количество звезд мирового уровня. В рамках Comic Con Russia публику развлекали Энтони Дэниелс, знаменитый по своей роли С-ЗРО в «Звездных войнах», Альфи Аллен из «Игры престолов», Саммер Глау («Светлячок») и Триша Хелфер («Звездный крейсер Галактика»). Страшно представить, что нас ждет в будущем.

Едем дальше. Публика стала более разнообразной. Благодаря тому, что одновременно с «Игромиром» проходит Comic Con Russia, которому на этот раз досталось уже два зала с отдельными сценами («Злодеев» и «Героев»), в «Крокусе» можно было увидеть в разы больше девушек. Причем девушек, которые зачастую читают наш журнал, разбираются в играх, с удовольствием стоят в очередях и могут поддержать разговор на нетривиальную тему.

Для меня это, пожалуй, главное (и самое приятное) открытие выставки. Конечно, всем, кто следит за мировыми тенденциями, известно, что доля игроков женского пола неуклонно растет. Но одно дело – изучать сухие статистические сводки очередного исследования, другое – воочию убедиться, что игры увлекают множество прекрасных дам. Всей редакцией шлем лучи любви девушкам, которые прямо сейчас читают эти строки.

Наконец, в этом году «Игромания» постаралась выжать из «Игромира» максимум в плане покрытия. Мы организовали совместный стенд с Thermaltake, где по традиции можно было купить сувенирную продукцию, принять участие в веселых конкурсах и пообщаться с редакцией. Мы устроили стриммерскую зону, откуда три дня выставки в прямом эфире на Twitch брали интервью у иностранных и отечественных разработчиков, телезвезд, известных видеоблогеров и менеджеров российской игровой индустрии. На таком уровне мы ничего подобного еще не делали – и мы очень благодарны вам, дорогие зрители и читатели, за то, что вы проявили интерес к нашим трансляциям. Если бы не вы, ничего этого бы не было. В следующем году постараемся учесть все ошибки и осветить «Игромир» еще лучше.

Наконец, постарались дать ответы на давно назревшие вопросы в рамках встречи с редакцией. Для тех, кто не смог на ней присутствовать, мы подготовили запись встречи – она ждет вас на диске, как и полноценные репортажи с каждого дня выставки.

На этом я с вами прощаюсь до следующего номера и бегу играть в новых «Героев» (Might and Magic Heroes VII, если официально!)

Следующий номер поступит в продажу 24 ноября.

Георгий Аюбян

gevorg@igromania.ru • vk.com/gevakopyan • instagram.com/gevbrave

# ИГРОМАНИЯ ДЛЯ IPAD/ANDROID



Загрузите в  
**App Store**



Загрузите в  
**Google play**

[IGROMANIA.RU/MOBILE](http://IGROMANIA.RU/MOBILE)

# МИР ФАНТАСТИКИ ДЛЯ IPAD



Загрузите в  
**App Store**



Загрузите в  
**Google play**

[MIRF.RU/MOBILE](http://MIRF.RU/MOBILE) [VK.COM/MIRFANTASTIKI](http://VK.COM/MIRFANTASTIKI)



**ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЙ —  
БЕСПЛАТНЫЕ СПЕЦВЫПУСКИ!**



114

ПОЧЕМУ КОДЗИМА ПЛОХОЙ  
АПОКРИФ MGS V: THE PHANTOM PAIN



42 ТОКУО ГЕЙМ ШОУ  
СТРАНА РОЗОВЫХ ТАНКОВ



94 СТЕРЕТЬ И ПЕРЕМОТАТЬ  
РИМЕЙКИ И РЕМАСТЕРЫ



34

ВСЕЛЕННАЯ HALO  
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

6-17 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

6 Blade & Soul

18-49 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

18 Игромир

28 Tokyo Game Show

- 34 Halo 5: Guardians
- 44 Rise of the Tomb Raider
- 46 Need for Speed
- 48 Star Wars Battlefront

50-79 ВЕРДИКТ

- 50 SOMA
- 54 Satellite Reign
- 56 Sunless Sea
- 60 World of Warships
- 64 FIFA 16
- 68 Pro Evolution Soccer 2016
- 70 Destiny: The Taken King
- 74 Ведьмак 3: Каменные Сердца
- 76 Tearaway Unfolded
- 78 Warhammer 40,000: Regicide

80 ИГРОСТРОЙ

80 Как продумать визуальный стиль для проекта

81 ВО ЧТО ПОИГРАТЬ

81 Игромания рекомендует

82-93 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

82 Римейки: стереть и перемотать



6 ИГРОМИР  
ДЕСЯТЬ ЛЕТ В РОССИИ



92 ВЕДЬМАК 3: КАМЕННЫЕ СЕРДЦА  
БОЙСЯ СВОИХ ЖЕЛАНИЙ



50 DESTINY: THE TAKEN KING НАСТОЯЩАЯ  
DESTINY НАЧИНАЕТСЯ ПРЯМО СЕЙЧАС

ПОСТЕРЫ

Rise of the Tomb Raider  
Might & Magic Heroes VII

НАКЛЕЙКИ

Forza Motorsport 6  
Might & Magic Heroes VII  
Until Dawn  
G2A.com

РЕКЛАМА

Обложка  
ООО «Игромедиа» ..... 2, 3  
MSI ..... 4

В номере  
ООО «Игромедиа» ..... 1, 3  
OCZ ..... 5



# 6

## BLADE & SOUL ДЗЕН И ИСКУССТВО УХОДА ЗА КАРМОЙ

### 94-117 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 94 Секреты в MGS V: The Phantom Pain
- 100 Апокриф MGS V: The Phantom Pain
- 110 Интерактивные драмы
- 116 Четыре летсплеера о своей работе

### 118-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 118 Презентация Apple
- 128 Тестирование планшета TurboPAD723
- 130 Тестирование телефона ASUS ZenFone 2
- 132 Тестирование мини-ПК MSI Nightblade MI
- 134 Тестирование мыши Redragon Firestorm
- 136 Разумный компьютер

### 138-141 ПОЧТА

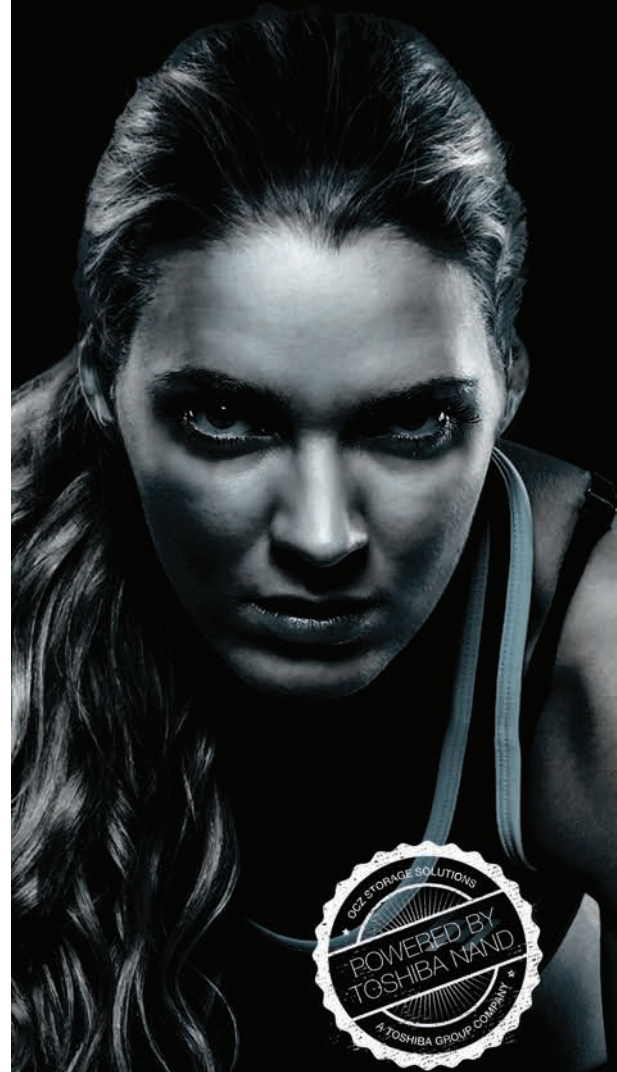
- 138 Отвечаем на письма читателей

### 142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 142 Мозговой штурм

### 144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

- 144 Почему VR должен быть доступным



# Я OCZ. Долговечность заложена в мою ДНК.

Создай свой бескомпромиссный ПК на основе производительного, долговечного и надежного твердотельного накопителя. Созданный на основе продукции, ориентированной на энтузиастов — устройствах серии Vector — устройства в линейке Vector 180 оснащены функцией управления электропитанием при сбое (PFM+), гарантирующей, что Ваши данные не будут потеряны даже после непредвиденного сбоя питания.

Вы — это Ваши данные. Сохраните их при помощи твердотельных накопителей Vector 180.



- До 550 Мб/с
- Программное обеспечение для клонирования накопителя
- До 100 000 IOPS
- Адаптер для ПК 3,5 дюйма
- Доступны модели емкостью до 960 ГБ
- Флеш память Toshiba A19нм

**OCZ**  
STORAGE SOLUTIONS

A Toshiba Group Company

ocz.com

РЕКЛАМА



# BLADE & SOUL

Дзен и искусство ухода за кармой

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

**В** Blade & Soul в чем-то похожа на каждую из игр, которые делала или издавала NCsoft. Например, здесь можно парить, как в AION, — даже включается режим скольжения по воздуху тем же двойным нажатием пробела. Но пока остальные корейские MMO, включая игры NCsoft, вестернизируются, Blade & Soul остается вызывающе азиатской. Причем это та Азия, которая изображается в кунг-фу боевиках и на тематических вечеринках в ночном клубе. Все роскошие штампы и архетипы бросаются на нас с первых же минут: бамбуковые рожи, мудрые учителя, роскошные халаты с трехметровой длины рукавами, злодеи и трусы, чудесные возвращения из мертвых, отошедшие от дел бойцы, которые бросаются спасать мир, — абсолютно все, что всплывает в воображении по запросу «Древняя Корея», рано или поздно встретится на пути.

Скоро Blade & Soul выйдет в Европе и Америке, за ними последует русскоязычная версия. В Азии про-

ект оказался более чем успешным, на 195 китайских серверах играет почти 20 миллионов. К тому же оригинальная боевая система позволила Blade & Soul стать одной из киберспортивных дисциплин — что далеко не типично для MMORPG. Чем же она так примечательна, если спустя целых три года после корейского релиза ее собрались импортировать в Европу, Америку и Россию? Мы расскажем — первые подробности о запуске и локальных особенностях Blade & Soul получится прочитать только у нас.

## ДЕВЯТЬ ПАЛЬЦЕВ РУКИ

Мирная деревня, ученик, вставший на путь зла, старичок-учитель, жертвующий жизнью ради своих подопечных... История в духе боевиков восьмидесятых раскачивается беспешно, кормит пафосными видеороликами и лишь со временем вспоминает, что неплохо бы выдать нам оружие да обучить парочке боевых приемов. До настоящих сложных схваток дело доходит совсем нескоро — понять, в чем суть

здешней боевой системы, удастся лишь через несколько часов игры.

Прожимая умения как пошло, можно довольно просто расправляться с обычными врагами. Но достичь совершенства в управлении классом реально лишь через систему комбо. Вот мастер призыва опутывает группу врагов зелеными корнями и, прожав в подходящий момент следующее умение, высасывает из них жизнь. Вот мастер стихий направляет ледяной поток так, чтобы заморозить сразу нескольких противников, и ловко разбивает застывшие тела. Некоторые умения становятся доступными лишь в определенных условиях: в воздухе, при опрокидывании, во время захвата, в невидимости, по мере заполнения шкал ярости и энергии. Они появляются на свет, заменяя собой те, что некогда были назначены по умолчанию. Таким образом вид панели умений меняется, подстраиваясь под условия боя.

Тот, кто совершенно точно знает, что происходит с его умениями и как это использовать, режиссиру-



# ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

**МЕСТНЫЙ МИР** похож не только на Корею. Дизайнеров вдохновляли Китай, Монголия, Япония и Вьетнам



**РЕДАКТОР ПЕРСОНАЖЕЙ** скроен по образу и подобию AION

**КАКОЙ ЖЕ БОЙ** без обилия красочных спецэффектов, что за сюжетный ролик без драматических крупных планов!

ет схватку, просчитывает свои действия на несколько шагов вперед. Мастер кунг-фу, называемый в просторечье монахом, например, абсолютный рекордсмен по количеству комбо и, соответственно, по сложности игры. На противоположном конце шкалы – малютка-призыватель, ошибки которого способна компенсировать его боевая кошечка. Так или иначе, сражения напоминают простые трехмерные условно-файтинги с видом из-за спины типа **Dissidia** или **Gundam VS**: сошлись, сцепились, пробили эпичное комбо с бросками и захватами, снова разошлись до следующей сцепки.

В то же время боевка крепко опирается на ролеву систему. Выбор расы не слишком сложен, их в игре всего четыре, и три из них – человеческие. Шэн – обычные люди, Ван – люди очень мощного телосложения, а Фэн – эдакие «черные вдовы»: женщины крайне привлекательны, а вот их мужчин никто никогда не видел

(живы ли они вообще... мы волнуемся). В комплекте, как дань корейским традициям, идет раса милых крошек Лин – не то детишек, не то зверушек. Умения героев отчасти ограничены расой. Призывать зверушек-помощников могут лишь ушасто-хвостатые Лины, орудовать огромной секирой – исключительно силачи Ваны. Иногда жесткая привязка расы сказывается на особенностях класса: мастер меча расы Шэн или Фэн довольно сильно отличается от того же мастера меча расы Лин.

В списке семи классов не нашлось ни одного профессионального врача и ярко выраженного танка. Всем приходится полагаться на собственные способности блокировать удары и уворачиваться от них. Урон здесь принято не залечивать, а предотвращать: например, боец класса мастер стихий может поставить вокруг союзников защитный барьер, мастер теней прикроет их дымовой завесой, а мастер при-

зыва в критический момент поделится собственными очками здоровья.

## СИНИЕ ПРОТИВ КРАСНЫХ

Процесс развития персонажа прорывным точно не назвать. От локации к локации, от деревеньки к военному лагерю – везде стоят наготове квестодатели с восклицательными знаками над головой. Но излишнее рвение не приветствуется, на каждый день выдается ограниченный запас опыта. Использовать весь – до нового уровня не доберетесь. Неудобно? Вот хорошая новость: российские серверы обойдутся без этой системы. Но даже с дневным пределом опыта вам будет чем заняться – развивающийся персонаж поедает экипировку, ресурсы и деньги с аппетитом молодого бульдозера.

Добравшись до определенного уровня, мы должны будем выбрать

## ИГРА СОХРАНЯЕТ

пафосную серьезность. Но иногда нет-нет да и подмигнет лукаво: дескать, вы же поняли шутку?