

12 219
2015

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

WWW.IGROMANIA.RU

И
Г
Р
О

**15%
СКИДКА**
DEUS EX:
MANKIND DIVIDED

**БИТВА
ЗА КОШЕЛЕК**

GTX 950 VS. R7 370

LIFE IS STRANGE
ИНСТАГРАМ
БЕЗ ФИЛЬТРОВ

NEED FOR SPEED
НОЧНЫЕ УЛИЦЫ

YAKUZA 5
ЯПОНСКИЙ
ГОРОВОЙ

**PARIS
GAMES WEEK**
DETROIT, WILD
И ДРУГИЕ АНОНСЫ

**HALO 5:
GUARDIANS**
ЛЕГЕНДЫ НЕ УМИРАЮТ

**IPHONE 6S
И 6S PLUS**
ДВОЙНОЙ УДАР

**MIGHT AND MAGIC
HEROES VII**
НЕ ПО-ГЕРОЙСКИ

**ASSASSIN'S CREED:
SYNDICATE**
ВЫШКИ, СЭР

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ДОМОЙ

16+

FALLOUT 4

**KASPERSKY
ANTI-VIRUS**
БЕСПЛАТНАЯ
ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

ОБЗОР • ИСТОРИЯ СЕРИИ • ПУТЕВОДИТЕЛЬ • ФАКТЫ О РАЗРАБОТКЕ • ТЕОРИЯ О ВСЕЛЕННОЙ

ИГРЫ В НОМЕРЕ

FALLOUT 4 • NBA 2K16 • MIGHT AND MAGIC HEROES VII • ARMORED WARFARE
UNDERTALE • THE BEGINNER'S GUIDE • ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE • NHL 16
LIFE IS STRANGE • STASIS • NEED FOR SPEED • PRISON ARCHITECT • YAKUZA 5
SKYHILL • UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION • HALO 5: GUARDIANS



DECK HEROES

Великая Битва

12+

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО КАРТЫ!

РЕКЛАМА



БОЛЕЕ 400 НАРИСОВАННЫХ
ВРУЧНУЮ КАРТ



УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ
PVE И PVP РЕЖИМЫ



СОЗДАЙ СВОЮ
УНИКАЛЬНУЮ КОЛОДУ!



Бесплатно в
App Store



Бесплатно в
Google play

ВВЕДИ В ИГРЕ КОД: **IGROMANIADN** И ПОЛУЧИ
УНИКАЛЬНЫЙ «НАБОР НОВИЧКА ОТ ИГРОМАНИИ»

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](https://www.twitch.tv/igromania)

ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Георг Акоюн
Зам. главного редактора Ян Кузовлев

Редакторы Дмитрий Колганов,
Артемий Козлов, Родион Ильин,
Олег Чимде, Анна Полянская, Сергей Цилюрик

Арт-директор Евгений Загатин

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 Ярохно, Вера Светлых

Корректор Мария Луговская
Переводчик Ольга Букреева

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исапов

Учредители журнала Евгений Исапов, Александр Парчук

Редакционный директор Георг Акоюн

Директор по производству Азам Данияров

Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских

Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова
(odnakova@igromania.ru)

Менеджеры Ирина Нечаева, 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 44 080 Circulation 44 080

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



Привет!

На протяжении всего года мы вместе с торговой площадкой G2A.com радовали вас внушительными скидками на ожидаемые хиты. Благодаря нашей акции можно было с большой выгодой обзавестись Grand Theft Auto V, Fallout 4, Batman: Arkham Knight и Star Wars Battlefront, а в этом номере – скидочный код на долгожданный Deus Ex: Mankind Divided (подумайте о том, чтобы оформить предзаказ).

Игры у нас купили десятки тысяч читателей. Спасибо всем вам. Для нас это новый опыт, в России подобные проекты прежде не делал никто, и мы очень рады, что вы отреагировали на эту акцию с энтузиазмом. Постараемся придумать в новом году что-нибудь не менее масштабное и привлекательное.

Но скидки – не единственный приятный сюрприз. Напомню, что в январском и февральском номерах за этот год были постеры-календари с местами для наклеек G2A. И мы пообещали, что разыграем игровую консоль среди тех, кто соберет все без исключения наклейки на плакате и пришлет нам подтверждающую фотографию. Победитель сможет выбрать любую консоль нынешнего или предыдущего поколения. Мечтали об Xbox One – будет Xbox One. Хотите Nintendo 3DS – легко!

И вот торжественный момент настал – начинается конкурсная часть. Ждем фотографии ваших постеров с полным набором наклеек по адресу post@igromania.ru в письмах с темой «Год с G2A». Имя счастливого мы определим случайным образом во время розыгрыша в прямом эфире на нашем Twitch-канале (twitch.tv/igromania – обязательно подпишитесь, там происходит много интересного). Точное время и день трансляции мы сообщим в следующем номере и на всех основных площадках «Игромании», так что следите за анонсами.

Участвовать в конкурсе могут жители РФ и других стран СНГ, но приз доставляется только по территории России. Однако никто не мешает вам указать адрес друзей или родственников, а потом забрать у них консоль самому.

Теперь про новый номер. Он вышел невероятно богатым на крупнокалорийные хиты, и потому раздел рецензий сильно разбух (а мы и рады). Вы найдете здесь «вердикты» по всем актуальным релизам: **Need for Speed, Halo 5, Yakuza 5, Metal Gear Online**. Увы, **Call of Duty: Black Ops III** разминувшись со сдачей номера на какие-то часы, и рецензия не успела попасть в печать. Ожидайте въедливый разбор в январском выпуске!

Но, конечно, главная жемчужина номера – рецензия на Fallout 4. Шесть страниц! Именно столько места понадобилось редактору Артемию Козлову, чтобы подробно обосновать довольно неожиданную оценку. О том, ради чего стоит обязательно поиграть в Fallout, но почему это не лучшая игра в мире, вы можете узнать на соседних страницах.

Но рецензия – далеко не все. Мы не могли по случаю такого важного (и редкого) события, как выход нового «Фолла», не развернуться на полную. Вас ждут путеводитель по Пустоши, история сериала и десятка малоизвестных фактов о процессе разработки. А в качестве достойной кульминации темы номера – весьма любопытные размышления Евгения Пекло о возможном родстве двух знаменитых игровых вселенных, **Wolfenstein** и **Fallout**.

Надеюсь, что материалы нынешнего номера помогут вам проникнуться этим сложным, многослойным произведением и полюбить вселенную Fallout так, как любим ее мы.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 22 декабря.

Георг Акоюн

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



34

PARIS
GAMES
WEEK
САМЫЕ
ГРОМКИЕ
АНОНСЫ

6-33 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

6 Fallout 4

34-41 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

34 Paris Games Week
38 Armored Warfare



42

HALO 5: GUARDIANS
ЛЕГЕНДЫ НЕ УМИРАЮТ

50-79 ВЕРДИКТ

- 42 Halo 5: Guardians
- 50 Might and Magic Heroes VII
- 60 Assassin's Creed: Syndicate
- 68 Yakuza 5
- 72 Need for Speed
- 78 Life is Strange
- 80 Skyhill
- 82 Metal Gear Online
- 84 Undertale
- 86 Stasis
- 88 The Beginner's Guide
- 90 Prison Architect
- 92 NBA 2K16
- 94 NHL 16
- 96 Uncharted: The Nathan Drake Collection

100-102 ИГРОСТРОЙ

100 Дизайн уровней в Thief

103 ВО ЧТО ПОИГРАТЬ

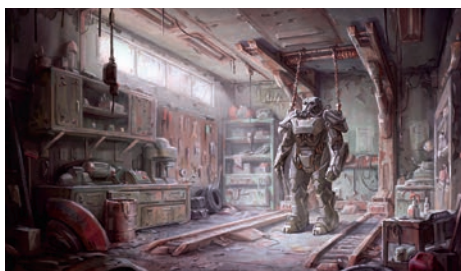
103 Игромания рекомендует

104-111 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

104 Индипокалипсис

112-113 КИНО

112 Виктор Франкенштейн
113 Звёздные Войны: Пробуждение Силы



6 FALLOUT 4
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ДОМОЙ



50 MIGHT AND MAGIC HEROES
РАЗБИТЫЙ ВИТРАЖ



100 УКРАСТЬ И НЕ ЗАБЛУДИТЬСЯ
ДИЗАЙН УРОВНЕЙ В THIEF

ПОСТЕРЫ

Fallout 4
Ведьмак 3: Каменные сердца

НАКЛЕЙКИ

Ведьмак 3: Каменные сердца
Far Cry Primal
Yakuza 5
G2A.com

РЕКЛАМА

Обложка
IGG 2
Archos 3
ООО «Игромедиа» 4

В номере
ООО «Игромедиа» 1, 3
OCZ 5



60

ASSASSIN'S CREED:
SYNDICATE
НЕ УЕДУ ЖИТЬ
В ЛОНДОН

114-115 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

114 Почему мы играем: сегодня я киллер

116-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 116 Архитектура Intel Skylake
- 119 Тестирование процессора Skylake
- 122 Тестирование телефона Lenovo Vibe Shot
- 124 Тестирование телефона iPhone 6s
- 128 Тестирование гарнитуры Audio-Technica
- 130 Тестирование игрового монитора LG
- 132 Тестирование бюджетных видеокарт
- 136 Разумный компьютер

138-141 ПОЧТА

138 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 Локализация Deck Heroes



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 A19nm

 OCZ
STORAGE SOLUTIONS

A Toshiba Group Company ocz.com

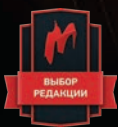
РЕКЛАМА



FALLOUT 4

ИГРА ПРО ВСЕ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ



ЖАНР

Экшен, ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ

Bethesda Softworks

РАЗРАБОТЧИК

Bethesda Game Studios

МУЛЬТИПЛЕЕР

Нет

ПЛАТФОРМА

PC, PS4, Xbox One

САЙТ ИГРЫ

fallout4.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

Core i5 2,8 ГГц,

8 ГБ, 2 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core i7 3,6 ГГц,

8 ГБ, 3 ГБ видео

Игры Bethesda всегда особенные. Их можно ругать за тысячу разных вещей, причем каждый раз практически за одни и те же, но это никогда не имело особого значения. Эта студия делает то, чего никто больше так не делает. Их игры – даже не игры, а миры, в которых можно застрять на сотню часов, просто гуляя, смотря по сторонам, собирая травки и читая книги про похотливую аргонианскую деву.

И потому **Fallout 4** было очень трудно не ждать. В ней было легко сомневаться, да. Но однажды оказавшись в этой постъядерной

Пустоши, мало кто не захочет вернуться обратно. В общем, теперь мы едем в Бостон.

УПАЛИ БОМБЫ

С Институтом – незримой организацией, возникшей на руинах реального Массачусетского технологического института (MIT), – уже приходилось косвенно сталкиваться. В **Fallout 3** с ним был связан один хороший побочный квест, а правящий Новым Вегасом мистер Хаус до ядерной войны учился как раз таки в MIT.

Теперь, когда мы очутились посреди разрушенного Содружества Массачусетс (или просто Содружества), этот Институт оказывается в самом

центре. Среди местных ходит молва, будто Институт похищает людей и заменяет их синтами – неотличимыми копиями, роботами наподобие сайлонов из «Звездного крейсера «Галактика» или репликантов из «Бегущего по лезвию».

Тему синтетической жизни поднимали в научной фантастике уже тысячи раз и еще столько же поднимут, но тут интересно, что, задав все вопросы, **Fallout 4** не делает никаких выводов сама. Кто-то относится к синтам как к инструменту, кто-то – как к преступлению против человечества и науки, кто-то – как к людям, а кто-то просто до истерики их боится. Есть разные точки зрения, их можно принять или не принимать вовсе.



СИЛОВУЮ БРОНЮ, как и всю остальную экипировку, можно пересобрать модуль за модуль. Например, усилить защиту от радиации свинцовыми пластинами или прикрепить на спину реактивный ранец



И на этом фоне крайне кстати, что тут больше нет очков кармы, карающих за «добрые» и «злые» решения. В *Fallout 3* сценаристы, похоже, поняли эту систему превратно, из-за чего развилки часто сводились к выбору между образом кромешного мерзавца или светозарного зануды — просто потому, что так надо. В *New Vegas* вся мораль размылась и смысла в «добрых» и «злых» очках было все меньше, но они продолжали капать вопреки. Теперь же карма ушла, вместе с ней ушли и навязанные представления о том, что правильно, а что неправильно. И это прекрасно.

Впервые со времен **Morrowind** сюжет у Bethesda работает вместе

с открытым миром, а не отдельно от него. Только это не вполне касается первой половины игры, потому что начинается история с линейной, строго направленной прогулки. Вы, очнувшись в бомбоубежище после двухсотлетнего криогенного сна, идете по следам своего сына — примерно как искали отца в *Fallout 3*. Эти первые десять, двадцать, может быть, тридцать часов могут сильно разочаровать. После сумасшедшей свободы **New Vegas** вы вдруг идете от контрольной точки к контрольной точке, продираясь сквозь запутанные подземелья, и решаете проблемы одним способом или чуточку другим. Отвлекаться на побочные поручения можно, но в контексте истории

это смотрится не слишком логично. Представьте ситуацию: единственная мотивация выходца из убежища — срочно найти сына, но он вдруг резко все бросает и, например, начинает помогать минитменам строить село. А потом снова уходит искать сына. Странный.

На самом деле история с сыном — это такой чуть неуклюжий повод показать, как устроен мир. Вы ходите по главным достопримечательностям, знакомитесь с действующими на руинах Массачусетса организациями, а дальше *Fallout 4* вдруг вспоминает, что до нее, оказывается, была практически великая *New Vegas*, и наконец-то оставляет вас самих по себе.

ДАЛЕКО НА ЮГЕ карты есть зона, где уровень радиации особенно высок. Живут там в основном мутанты и фанатичные последователи Атома