



# ИГРОМАНИЯ

16+

## DARK SOULS III

ВОСЛАВИМ СОЛНЦЕ!

### ЭТО ТОЛЬКО ЦАРАПИНА

ВСЕ О KINGDOM COME:  
DELIVERANCE

### ЛУЧШЕ НЕ ОБОРАЧИВАЙСЯ

КАК УСТРОЕНЫ  
ХОРОРОРЫ

### КОСМОС НАВСЕГДА

ЗАЧЕМ ВАМ  
NO MAN'S SKY

### НЕ ТОЛЬКО НА ЭКРАНАХ

РАЗБИРАЕМ ALTERNATE  
REALITY GAMES

### ИГРЫ В НОМЕРЕ

DARK SOULS 3 • DRAGON'S DOGMA • PARAGON • NO MAN'S SKY • MASTER OF ORION  
ELITE: DANGEROUS • LAYERS OF FEAR • PILLARS OF ETERNITY: THE WHITE MARCH  
AVIARY ATTORNEY • FAR CRY PRIMAL • PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2  
SUPERHOT • STREET FIGHTER V • FIREWATCH • ASSASSIN'S CREED CHRONICLES



9 771560 1258026

16004

ИГРО  
МАНИЯ

**ТВИТЧ**

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ  
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ



ЕЖЕДНЕВНЫЕ  
УТРЕННИЕ НОВОСТИ



ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ  
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



РОЗЫГРЫШИ  
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

**TWITCH.TV/IGROMANIA**

СКОРО В КИНО

В 3D 2D

ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ СТАРШЕ 6 ЛЕТ



# РАТЧЕТ И КЛАНК



ГАЛАКТИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ



ПО МОТИВАМ СУПЕРПОПУЛЯРНОЙ ВИДЕОИГРЫ!

ИМАНУИЯ

6+

CINEMA MANAGEMENT GROUP PRESENTS A RAINMAKER ENTERTAINMENT AND BLOCKADE ENTERTAINMENT FILM "RATCHET & CLANK" PAUL GIAMATTI JOHN GOODMAN BELLA THORNE ROSARIO DAWSON JIM WARD JAMES ARNOLD TAYLOR DAVID KAY AND SYLVESTER STAHLBINE CASTING BY NED LOTT LANA CARSON  
MUSIC SUPERVISION BY JUNGLE PUNKS MUSIC MUSIC BY EVAN WISE FOR JUNGLE PUNKS MUSIC SUPERVISION SOUND EDITORS NELSON FERREIRA J.R. FOUNTAIN EDITOR BRADEN OBERSON PRODUCTION DESIGNER JAMES WOOD WILSON ANIMATION DIRECTOR IAN BLUM DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ANTHONY QUINTELL  
EXECUTIVE PRODUCERS MICHAEL HELEBRON EXECUTIVE PRODUCERS DAVID SHAELBORN DAN WAINWRIGHT YE XINYU BIAN KEVIN MURPHY BILLY RUSSELL CONNIE BOOTH EDUARDO MUELTNER BRIAN CLEVELAND JASON CLEVELAND DELVA CRISIANA RICHARD RIONDA DEL CASTRO  
PRODUCED BY KIM-DENT WILDER BRAD FOXGROVEN DAVID WOTH ASSOCIATE PRODUCERS MARK DUBOISEN JASON HUANG T.J. FIXMAN RYAN SCHEIDT HILBERTO RUIZ LPS WRITTEN BY T.J. FIXMAN KEVIN MURPHY GERRY SWALLOW CO-DIRECTED BY JERISCA CLEVELAND DIRECTED BY KEVIN MURPHY  
BASED ON THE RATCHET & CLANK VIDEO GAMES CREATED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AND AMERICA, LLC  
© 2015 RATCHET PRODUCTIONS LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

PLAYSTATION CMG

РЕКЛАМА

## Журнал «Игромания»

**Главный редактор** Ян Кузовлев  
**Редакторы** Дмитрий Колганов,  
Артемий Козлов, Родион Ильин,  
Олег Чимде, Анна Полянская, Эдуард Клишин  
**Арт-директор** Евгений Загатин  
**Дизайн и верстка** Денис Недыпич, Герман Титов  
**Обложка** Иван Ефимов  
**Дизайн и версии для iOS и Android** Евгений Пекло,  
Анна Клишина, Ольга Ярохно, Герман Титов  
**Корректор** Мария Луговская  
**Переводчик** Ольга Букреева

## Издатель ООО «Игромедиа»

**Генеральный директор** Евгений Исупов  
**Учредители журнала** Евгений Исупов, Александр Парчук  
**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](mailto: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 комплектациях: 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», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016  
Тираж 36 200 Circulation 36 200

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



## Привет!

Еще с прошлого номера вы могли увидеть некоторые движения: мой коллега Геворг оставил пост главного редактора, но не ушел из индустрии и теперь будет заниматься маркетингом видеоигр. Работу над журналом подхватываю я. Давайте знакомиться. Меня зовут Ян Кузовлев, «Игроманию» делаю больше четырех лет. Слово редактора я пишу, конечно, в самый неподходящий момент – сейчас вволю идет сдача этого номера, и, если вы это читаете, значит, все у меня получилось. Это я вверху на корабле в Амстердаме – мы с Александром Кузьменко в командировке смотрим на разные инди-игры. Какие – читайте дальше.

Где-то полтора месяца назад мне сказали, что я буду главным редактором. Друзья радовались и осторожно спрашивали, не сложно ли? Очень много людей в социальных сетях поздравляли и тоже задавали вопрос – а как вообще меняется жизнь, когда ты становишься главредом «Игромании»? Внутри, честно скажу, ничего не поменялось – никакого драматического надлома или торжественного осознания того, что я теперь, как грустный Элайджа Вуд с подзорным кольцом, должен отвечать за все Средиземье.

В плане организации мы работали круто и продолжаем делать классные штуки – вы наверняка заметили, как журнал начал ощутимо меняться с начала года. Лаконичные обложки, строгое оформление и пристальное внимание к теме номера. Работа над принтом никогда не прекращается, и это бесконечная история экспериментов. При Леше я придумывал огромные, многослойные рецензии, к которым было много дополнительных материалов, потом с Геворгом какое-то время делали тематические номера (мой любимый – с розовым логотипом и орком из Warhammer на обложке; там мы подготовили детальное руководство для тех, кто хочет работать в игровой индустрии).

Сейчас тема выпуска – это, как правило, кавер-стори. Рубрики при этом меняются, появляется что-то новое и пропадает старое. Мой коллега Олег Чимде, например, придумал рубрику «Гильдия». Тексты в ней всегда непредсказуемые и чаще всего выходят за рамки видеоигр.

При этом я понимаю, что всегда есть рубежи, когда появляются люди и говорят, мол, «Игромания» уже не та. Правильно говорят. Вы и представить не можете, с чего начиналась история журнала. Его перезагружали несколько раз, меняли логотип, по-разному строили диалог с читателем. У разных людей отпечаталась в голове та самая, идеальная «Игромания» – для кого-то это обложка со «Сталкером» и 2007 год, кто-то начал читать журнал с первого выпуска и бесконечных рассказов о сериале «Вавилон-5». Кто-то помнит безумный перезапуск в двухтысячных – Катя Синичкина и Геймер тогда совсем с катушек слетели, а иллюстратор Даня Кузьмичев делал безумные скетчи на страницах.

Все меняется, и я надеюсь, что «Игромания» современного формата тоже станет для кого-то ярким впечатлением. Но вот самое главное, что вы должны знать об «Игромании». Это труд самых разных людей. Комплексный и многоступенчатый. Это колоссальный объем внутренней работы, на которую не всегда обращают внимание. Знайте, любой журнал – это огромный живой механизм, который работает на самоотверженности, компромиссах и человеческом отношении.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 26 апреля.

Ян Кузовлев

[kuzovlev@igromania.ru](mailto:kuzovlev@igromania.ru) • [instagram.com/piccadillyjim](https://www.instagram.com/piccadillyjim)



Мир Фантастики

16+

# MIRF.RU

## ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ. ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!

- Больше новых статей
- Эксклюзивные материалы
- Оперативные новости и обзоры
- Удобный дизайн и функционал
- Коллекция видео МирФ и Игромании
- и это только начало!

**«НАСТОЯЩЕЕ МАСТЕРСТВО ПИСАНИЯ РАССКАЗОВ»**

Тяжело ли было после многолетней работы в игровой индустрии вновь вернуться в мир литературы? Прочитай, вырази свое мнение, получи отзывы!

Когда вы объявили, что пишете «Сезон гроз», многие были удивлены, ведь прежде вы говорили, что не собираетесь писать продолжение цикла...

Я говорил, что не буду продолжать историю ведьмака. Я её и не продолжил. Но я никогда не исключал возможность вернуться в мир ведьмака с самостоятельной историей — сайквелом, как то делают на английском. «Сезон гроз» и стал такой историей.

Мнеvely Я действительно не собираюсь. Не пишу книги, а потом еще «Сына ведьмы» и «Ведьмак: призыв».

**САЙКОВСКИЙ**

Андрей Саиковский

Битва за...  
Все о...  
...мастер...  
...явно...

Кто такие К...  
...Год...  
...игит...  
...мис...

10 главных героев  
50 или больше!

Заблуждения: Космос  
в кино  
От заруки вы не  
пропадетесь, и не  
забудьте, а врать в  
актерах крайне трудно.

REKLAMA

ШАТЕ



64

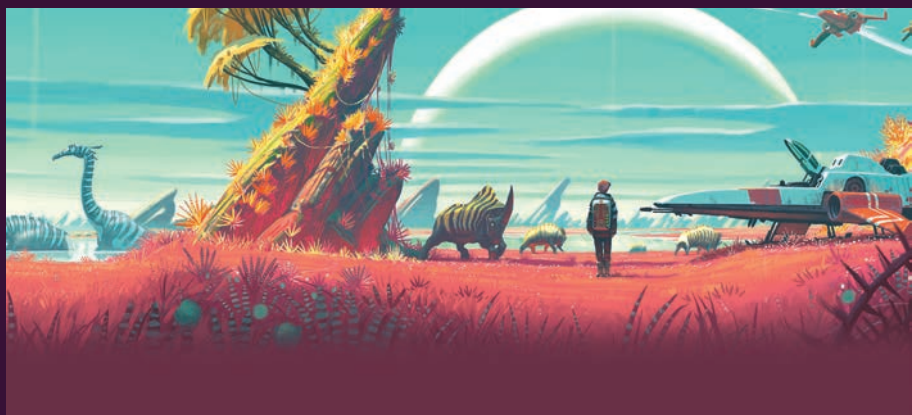
FAR CRY PRIMAL  
ПЛЕМЯ ГРЯЗНЫХ  
ВОЛОС

6-17 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

- 6 Dark Souls 3
- 10 Чего не хватает серии Souls
- 14 Почему игры уже не те

18-25 ГИЛЬДИЯ

- 18 Логика Сна
- 22 Клаустрофобия и квестуры



44

NO MAN'S SKY  
ТОЖЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЧАСТЬЮ ВСЕЛЕННОЙ

26-53 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 26 Kingdom Come: Deliverance
- 32 Paragon
- 36 Elite: Dangerous
- 40 Master of Orion
- 44 No Man's Sky
- 46 15 игр с Sony Showcase
- 52 4 игры с презентации Gambitious

54-103 ВЕРДИКТ

- 54 Street Fighter V
- 64 Far Cry Primal
- 74 Pillars of Eternity – The White March
- 80 Layers of Fear
- 84 Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2
- 88 Assassin's Creed Chronicles
- 92 Avary Attorney
- 94 SUPERHOT
- 96 Firewatch
- 98 The Flame in the Flood
- 100 Dragon's Dogma

104-111 ИГРОСТРОЙ

- 104 Как устроены хорроры



6 DARK SOULS 3  
ОТВЕРГНУТЫЙ ОГНЕМ



26 KINGDOM COME: DELIVERANCE  
ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ЦАРАПИНА!



54 STREET FIGHTER V  
НЕ ДОДЕЛАЛИ

ПОСТЕРЫ

- Far Cry Primal
- Dark Souls 3

НАКЛЕЙКИ

- Far Cry Primal
- Firewatch
- Street Fighter V
- Master of Orion

РЕКЛАМА

- Обложка
- ООО «Игромедиа» . . . . . 2
- ООО «Ф Про» . . . . . 3
- IGG . . . . . 4

- В номере
- ООО «Централ Партнершип Сейлз Хаус» . . . 1
- ООО «Игромедиа» . . . . . 3

# 96

FIREWATCH  
ПОБЕГ ОТ СЕБЯ



# 104

НЕ ОБОРАЧИВАЙСЯ  
КАК ПУГАЮТ В ХОРРОРАХ

## 112-125 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 112 Почему Undertale не удалась
- 116 Разбираем Alternate Reality Games

## 126-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 126 Выставка MWC 2016
- 130 Тестирование дисков Seagate
- 134 Тестирование акустики 2.1 SVEN MS-2050
- 136 Разумный компьютер

## 138-141 ПОЧТА

- 138 Отвечаем на письма читателей

## 142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 142 Мозговой штурм

## 144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

- 144 Как попасть в «Игроманию»



## ОТВЕРГНУТЫЙ ОГНЕМ

### ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ DARK SOULS 3

ЗАХАР БОЧАРОВ

«Все, ребята, приехали. Выходите». PR-менеджер компании Namco Bandai широко улыбается и смотрит в окно. Журналисты, собравшиеся поиграть в демо-версию **Dark Souls 3**, пытаются углядеть из автобуса здание, где они проведут ближайшие несколько часов. Но на полянке у дороги — только католическая церковь с роскошным фасадом и красочными витражами. На входе висят баннеры со знакомым грустным рыцарем.

Погодите-ка... Вечером, после окончания мероприятия, я подхожу к представителю компании. «Про-

вести тестирование в католическом соборе? Чья же это блестящая идея?» Довольно кивнув, он показывает на себя: «Мы долго выбирали между замком и церковью. Жаль, с замками в Гамбурге негусто».

Оказывается, в Германии можно снять церковь почти под любое событие, это не противоречит ни людским, ни божьим законам. Атмосферность просто зашкаливала: пока мы шли под затемненными сводами, органист на втором этаже играл заглавную тему из игры, а по полу стелился дым.

Зал украшали искусственные костры (это же Dark Souls!) и ростовые фигуры рыцарей, на потолок

проектировалось желто-серое небо, а демо-юниты с консолями стояли прямо за церковными лавками. Ощущение, что находишься в иной реальности, временами достигало апогея, и по телу ползли мурашки. Неописуемо...

Нам предстояло тестировать консольную версию. PS4 и Xbox One было поровну, но большинство журналистов отдали предпочтение первой. На каждой из консолей была запущена ранняя сборка с тремя стартовыми локациями: кладбище, город и деревня мертвецов. Директор серии Хидэтака Миядзаки, хитро улыбаясь, сообщил, что сложность сознательно занижена: времени всего-то



**ОНЛАЙНОВЫЙ РЕЖИМ**  
теперь поддерживает  
не четверых, как раньше,  
а до шести игроков



три часа, особо не разгуляешься. Ох, Миядзаки-сан, и вот это вы называете щадящей сложностью?! Стены этой церкви точно никогда не слышали столько криков, ругательств и проклятий на разных языках.

## МОЕ СЕРДЦЕ ГОРИТ

Вступление Dark Souls 3 получилось, пожалуй, самым последовательным и логичным во всей серии. Главный герой – рыцарь, которого отверг огонь. Некогда он хотел стать одним из величайших властителей этих земель, но силы природы сочли его недостойным. С тех самых пор он обречен умирать и перерождаться у ближайшего костра, вечно продолжая свой полный страданий путь.

Тема огня глубоко метафорична: главный герой одержим желанием поквитаться с другими властителями, и в то же время его в буквальном смысле пожирает огонь.

Через трещины в доспехах постоянно сочится пламя, а в стороны летят крохотные окалины. Умерев, герой перерождается с заниженной шкалой здоровья в теле мертвеца. Вернуть человеческое обличье помогает зола – здешний аналог «человечности» из прошлых частей: встречается невероятно редко и ценится на вес золота.

Да уж, не удивительно, что игра начинается в могиле. Лавируя между могильными плитами и изучая подсказки на земле, постепенно осваиваешь (или вспоминаешь) азы управления. Оно не особенно изменилось: по-прежнему есть возможность центровки на противнике, сильный и слабые удары, оборона щитом, парирование в последний момент.

Изменения точечные и видны не сразу: например, выпады холодным оружием стали куда проще в реализации и теперь используются чаще, а небольшой кувы-

рок и солидный прыжок повешены на разные кнопки. По роликам можно подумать, что боевая система позаимствовала наработки Bloodborne и стала динамичнее, но это не совсем так.

Темп битвы и общий уровень сложности больше, чем когда-либо, зависят от класса персонажа и его умений. Юркие воры, например, могут в нужный момент присесть под горизонтальным выпадом противника и сразу после этого нанести несколько мощных ударов кинжалами. Такой стиль требует предельной сосредоточенности.

Рыцари в тяжелых латах и с двуручными мечами по-прежнему неповоротливы, но крепки здоровьем и могут врезать оружием аж до искр из глаз. Маги быстры, но вынуждены держаться на расстоянии и атаковать широким набором заклинаний. Между этими стандартными сборками имеется

**В ЭТОМ ГОРОДЕ**  
больше нечисти,  
чем на любом  
кладбище