

# ИГРОМАНИЯ

16+



ГЕЙМЕРЫ В ДАЛЛАСЕ  
**QUAKECON**  
**2017**

QUAKE CHAMPIONS • DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER • DESTINY 2 • TACOMA  
WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS • CITY OF BRASS • XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN  
UNCHARTED: УТРАЧЕННОЕ НАСЛЕДИЕ • HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE • BIOMUTANT  
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE • PYRE • MATTERFALL • REDEEMER • SONIC MANIA  
LAWBREAKERS • THE EVIL WITHIN 2 • LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - EPISODE 1

издательство Megua



9 771560 258026



1 7 0 1 0



21:9  
Curved

LG 34UC99-W

# «ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG ELECTRONICS ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!

[IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG](http://IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG)



## ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Осень... Осень никогда не меняется. За окном унылая погода, всё серым-серо, хочется дремать в кресле возле камина, завернувшись в плед. Да вот только осень для игровой индустрии – время как раз таки выхода из спячки. И ладно, что начинается сезон выставок, ещё и релизы выскакивают один за другим, только успевай обзирать. Из десятка рецензий в этом номере только у двух оценки ниже восьми. Оно и неудивительно – на поле вышли **XCOM 2: War of the Chosen**, **Uncharted: Утраченное наследие**, **Hellblade: Senua's Sacrifice**, **Mario + Rabbids Kingdom Battle!** Поэтому геймеры в креслах не дремлют, а заворачиваются в плед вместе с геймпадами и играют, играют, играют...

Кстати, о выставках. В этом году gamescom совпал с QuakeCon – и нам пришлось выбирать, на освещении какого мероприятия сосредоточиться. Мы выбрали QuakeCon (что можно понять уже по обложке): на фоне прошедшей E3 gamescom 2017 оказался бедным на анонсы. Кое-что, конечно, перепало разделу «В разработке», – но это сущие мелочи на фоне 80 страниц, которые мы посвятили E3 в августовском номере.

А ещё по случаю осени из тёплых стран к нам вернулась рубрика «Игра месяца вместе с LG». В этот раз мы подробно говорим о **LawBreakers** – отличном шутере, который вышел в неудачное время. Расчёт, очевидно, был на то, что в игру потянутся те, кто устал от **Overwatch**, – вот только командный экшен от **Blizzard** так и не успел наскутить игрокам. Пока в «брикеров» народ не спешит ломиться.

В «Спецматериалах» у нас разместились две подборки – странных симуляторов и игровых сыщиков. Вторая, пожалуй, очень пострадала от формата десятки: в это прокрустово ложе не поместились ни герой **L.A. Noire**, ни даже сам Шерлок Холмс!

С приходом осени также вовсю заработал «Железный цех». В его недрах найдется статья о том, как на разных платформах обстоят дела с 4K-разрешением, а заодно три обзора – на монитор, клавиатуру и мышку. Так что, прочитав этот номер, вы узнаете не только, во что стоит поиграть, но и на чём.

И последнее: мы постарались полностью этифицировать журнал. Почему? Просто пришло время. Букву «ё» приходится использовать всё чаще – так почему бы не дать ей вольно жить по всему журналу?

Приятного чтения! Следующий номер поступит в продажу 21 ноября.

**Евгений Пекло**

**ИГРОМАНИЯ**  
Издается с 1997 года

### Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло  
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин  
Арт-директор Евгений Загатин  
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов  
Обложка Иван Ефимов  
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло,  
Денис Недыпич, Евгений Кирсанов  
Корректор Мария Луговская

### Объединенная редакция

Анна Браславец, Екатерина Жорова, Фёдор Кокорев,  
Лев Левин, Дмитрий Шепелёв, Мария Ильина

### Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов  
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук  
Директор по производству Азам Данияров  
Digital-директор Леонид Молвинских  
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин  
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

### Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова  
(odpakova@igromania.ru)  
Менеджеры Анастасия Елагина,  
Ярославна Михайлова  
Тел./факс (495) 730 4014

### Распространение

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

### Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 22  
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 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 «Вива-Стар»  
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3  
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017 © Igromania, 1997-2017  
Тираж 24 720 Circulation 24 720

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

peklo@igromania.ru



30

XCOM 2:  
WAR OF THE CHOSEN  
ОСТАНОВИТЕ ЗЕМЛЮ,  
Я СОЙДУ

44

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE  
ГОЛОСА В ГОЛОВЕ

**4-13** QUAKECON 2017

- 04 QuakeCon 2017
- 06 Quake Champions
- 10 The Evil Within 2
- 12 Dishonored: Death of the Outsider

**14-29** В РАЗРАБОТКЕ

- 14 Destiny 2
- 20 Wolfenstein 2: The New Colossus
- 26 City of Brass
- 28 BIOMUTANT

**30-75** ВЕРДИКТ

- 30 XCOM 2: War of the Chosen
- 40 Uncharted: Утраченное наследие
- 44 Hellblade: Senua's Sacrifice
- 48 LawBreakers
- 54 Mario + Rabbits Kingdom Battle
- 58 Pyre
- 62 Tacoma
- 64 Matterfall
- 68 Redeemer
- 72 Sonic Mania



58 PYRE  
ТРАНЗИСТОР СПРЯТАН В БАСТИОНЕ



76 LIFE IS STRANGE:  
BEFORE THE STORM - EPISODE 1



100 СТРАННЫЕ ИГРОВЫЕ СИМУЛЯТОРЫ  
ЗА КОЗЛА ОТВЕТИШЬ!

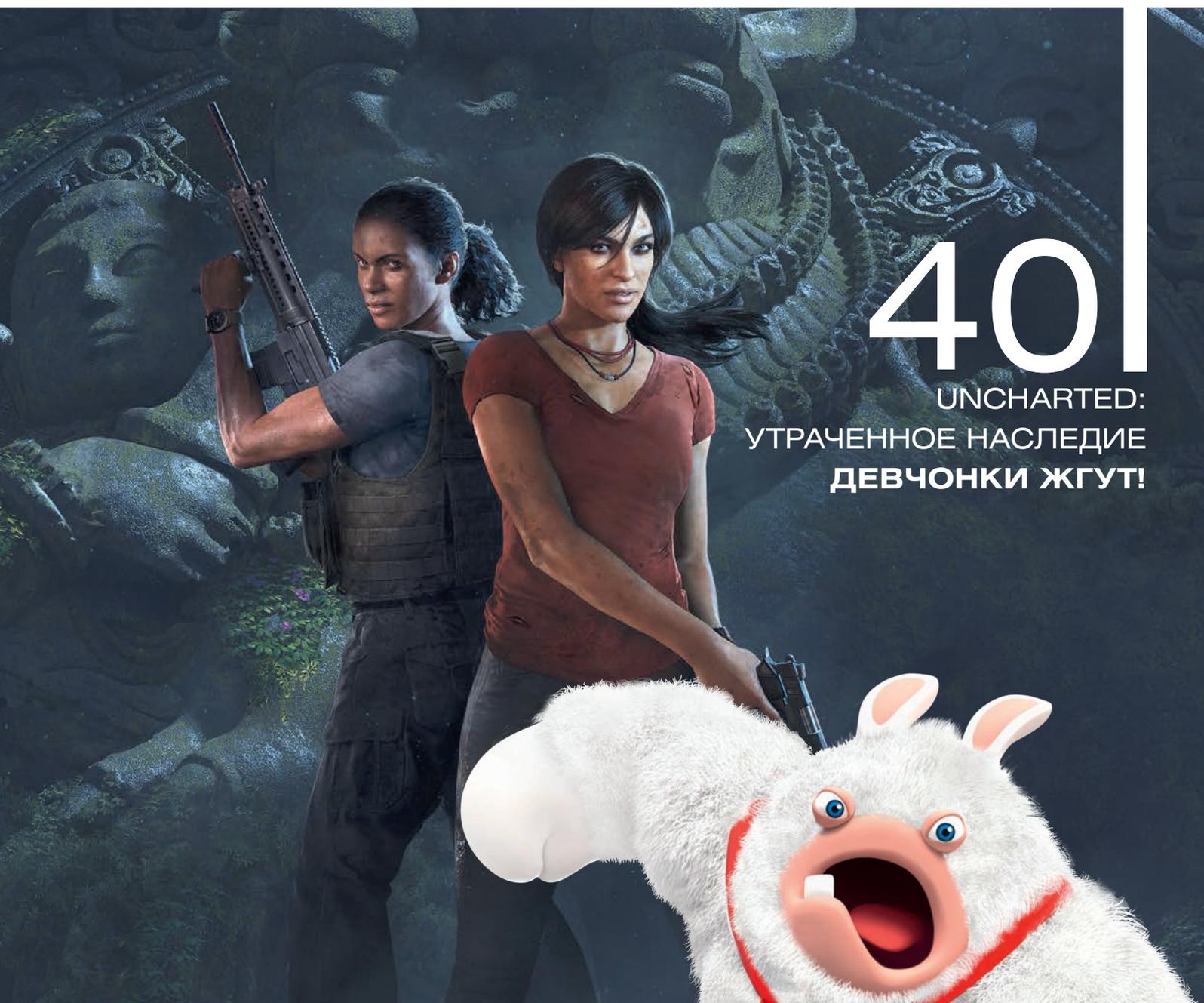
**ПОСТЕРЫ**

XCOM 2: War of the Chosen  
Quake Champions

**РЕКЛАМА**

|                 |   |
|-----------------|---|
| Обложка         |   |
| LG              | 2 |
| ООО «Игромедиа» | 3 |
| Destiny.Games   | 4 |

|                 |     |
|-----------------|-----|
| В номере        |     |
| ООО «Игромедиа» | 111 |



40

UNCHARTED:  
УТРАЧЕННОЕ НАСЛЕДИЕ  
ДЕВЧОНКИ ЖГУТ!

**76-79** ОБЗОР

76 Life is Strange:  
Before the Storm – Episode 1

**80-95** ИГРА МЕСЯЦА С LG

80 Состав продукта  
82 Особо опасны  
90 Туристический гид

**96-103** СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

96 10 сыщиков круче Бэтмена  
100 Самые странные игровые симуляторы

**104-112** ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

104 Три кита 4K  
108 Монитор LG27MP59G  
110 Доступная механика  
112 Победное шествие?

54

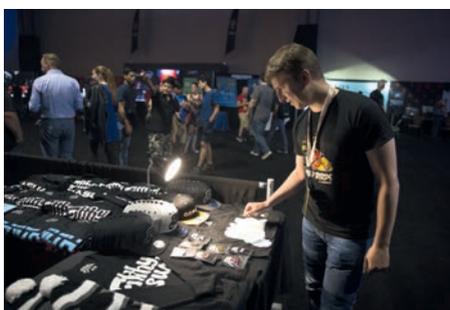
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

КРОЛИКОМАНИЯ

# QUAKECON 2017

LAN-ВЕЧЕРИНКА ПОД КРЫЛОМ BETHESDA

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ



**Q**uakeCon – едва ли не единственное в своём роде мероприятие, целиком выросшее из игрового комьюнити. Именно игроки изначально стали главной движущей силой, и уже позднее к организации подключился издатель. Это проявляется во всём, а особенно в BYOC-зоне конвента, явлении совершенно уникальном для нашей индустрии. BYOC расшифровывается как «Bring your own computer» («Приноси свой личный компьютер»). Эта зона занимает площадь с добрую половину футбольного поля и сплошь заставлена длинными рядами столов, где переливаются красками, сверкают огнями и булькают водяным охлаждением компьютеры самых невероятных конфигураций. Их привезли с собой игроки. Причем лишь самый



мизерный процент из них живёт в Далласе, остальные всеми правдами и неправдами везли их сюда – кто из соседних штатов, а кто и с других континентов. ВУОС – это как компьютерный клуб на тысячи машин, как живая встреча соклановцев, конкурс моддинга и съезд оверклокеров в одном помещении.

В остальном QuakeCon предлагает посетителям вполне характерный для игрового конвента набор развлечений. Журналистам представляется возможность вживую пообщаться с ведущими разработчиками, геймеры пробуют свежие версии игр от **Bethesda**, производители железа на небольших стендах стараются завлечь публику очередными новинками, а лавочка сувениров предлагает широкий ассортимент футболок, кепок и прочих брендированных мелочей. ■



# QUAKE CHAMPIONS

ЛЕГЕНДЫ НЕ УМИРАЮТ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, ЛЕВ ЛЕВИН



## ЭТОГО ПОМЯТОГО

жизнью парня зовут Визор.  
И ещё он русский

**Б**ыло бы странно, если бы игра со словом «Quake» в названии не была гвоздём программы QuakeCon. И хотя специальных сессий для прессы там не устраивали, проект вышел в ранний Steam-доступ (кстати, платный!), и мы успели неплохо распробовать его.

## Три отличия

По ощущениям, перед нами чистопородная **Quake III Arena**, игра-легенда, пожравшая тысячи рабочих часов в нашей редакции и видеостудии. Ни с чем не сравнимая динамика, ультраскорость, аркадная физика и бешеный темп смертей/возрождений на тесных многоэтажных картах. Всё это было бережно перенесено на суперсовременный графический движок; в первоизданном виде сохранился даже знаменитый Quad Damage. Существенно изменились три вещи.

Во-первых, оружие. Классический арсенал – Railgun и Rocket Launcher – остался демонстративно нетронутым, но некоторые другие пушки переработали. Место гранатомёта, к примеру, занял «Тройник», стреляющий россыпью разрывных зарядов, а BFG и вовсе убрали.

Во-вторых, набор чемпионов. Если в классическом Quake III персонажи отличались разве что скинами, то теперь у каждого свои характеристики здоровья и брони, разных размеров хитбоксов, а главное – особое умение, уникальное для каждого героя и требующее долгой перезарядки.

В-третьих, в игру перекочевала вся система социально-декоративных элементов, которую игровая индустрия

вынашивала последние два десятка лет. Развёрнутая визуальная настройка каждого героя, призовые ящички со случайными украшениями, «распайка» всего ненужного на осколки, покупка за осколки всего недостающего, онлайн-магазин и так далее. Словом, попробуйте мысленно скрестить Quake III с **Overwatch** и **Hearthstone** и получите довольно ясное представление об этой части игры.

Обо всём остальном мы расспросили Тима Уиллитса, главу студии **id Software** и творческого директора **Quake Champions**.

## Культурный контекст

**Сейчас уже есть Battlefield, Call of Duty, CS:GO, Overwatch и так далее – командные шутеры на любой вкус. Чем Quake Champions принципиально выделяется на их фоне?**

**Тим Уиллитс:** Quake Champions – это оригинальный арена-шутер, где всё решает навык игрока. Он построен на наследии Quake. Например, у нас есть режим «Дуэль», только для двоих игроков, такого нет больше ни в одной подобной игре.

**Многие говорят, что жанр арена-шутеров мёртв. Как вы собираетесь возвращать интерес аудитории?**

**Тим Уиллитс:** История частенько развивается циклами. Арена-шутеры популярны, сейчас выходят очень крупные проекты в этом жанре, так что я пока не стал бы хоронить его. Если вы делаете хорошую игру – люди будут в неё играть.



## ЛУЧ СВЕТА

в тёмном царстве. Для Quake это обычно трассер от рейлгана или разряд шайфта



**В Quake Champions есть очень знакомые звуковые эффекты, которые местами напрямую взяты из Quake III Arena. Значит ли это, что игра предназначена в первую очередь для ветеранов серии?**

**Тим Уиллитс:** Действительно, мы создавали Quake Champions так, чтобы её полюбили те, кто играл в Quake III и Quake Live. Но мы надеемся привлечь и новых игроков.

**Расскажите, пожалуйста, о новых игровых режимах и о том, как изменились старые.**

**Тим Уиллитс:** У нас есть новый командный режим – Sacrifice. Он похож на сочетание режимов «захват одного флага» и Domination. Это актуальный киберспортивный формат для Quake Champions. Затем у нас есть классические Deathmatch – личный и командный. Ну и тот самый режим Duel, битва один на один. Здесь вы выбираете себе трёх чемпионов, по одной жизни у каждого, и сражаетесь по раундам.

**В Quake Champions уже есть одна классическая карта – Blood Covenant, ремейк арены из Quake III. Найдётся ли в новой игре место другим картам из прошлых частей серии?**

**Тим Уиллитс:** Да. Мы, конечно, создаем и новые карты, однако обещаем не забыть несколько любимых

фанатами арен – например, Blood Run. Но классические локации мы переосмыслим, чтобы они лучше подошли для новой игры.

**Значит ли это, что все карты из Quake III со временем попадут в Champions? Мы вот очень любим космическую карту The Longest Yard...**

**Тим Уиллитс:** Ну, начнём с того, что не все карты в Quake III были хороши, – я разрабатывал многие из них, можете мне поверить. *(смеётся)* Но самые популярные арены мы обязательно перенесём в новую игру. Правда, не сразу. Скажем, космические карты вроде The Longest Yard будут слишком сложными для новой аудитории. Так что мы сначала дадим игрокам освоиться с тем, что уже есть, а потом добавим и такие арены.

**С одним из обновлений вы добавили в Quake Champions новое оружие – «Тройник». Оно отдалённо напоминает гранатомет по принципу работы. Будут ли в игре появляться другие новые пушки? И что, к слову, с плазмоганом? Не планируете его добавить?**

**Тим Уиллитс:** «Тройник» отлично подходит под ситуации, где вы использовали бы гранатомёт, но нам показалось, что у него больше тактических преимуществ. Мы смотрим на разные типы оружия, но в данный

## ПЕХОТИНЕЦ ИЗ DOOM

всё так же брутален, великолепен и безжалостен