

ИГРОМАНИЯ

16+

ASSASSIN'S CREED: ИСТОКИ

ЕГИПЕТ ВХОДИТ В МОДУ

**TOTAL WAR:
WARHAMMER II**

ТОТАЛЬНАЯ ВОЙНА В НОВОМ СВЕТЕ

**DIVINITY:
ORIGINAL SIN 2**

БОЖЕСТВЕННАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

>OBSERVER_ • WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS • ELEX • AGENTS OF MAYHEM
MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR • CALL OF DUTY: WWII • BLACK MIRROR • RUINER
KINGDOM COME: DELIVERANCE • DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER • KNACK II
ABSOLVER • FIFA 18 • STRANGE BRIGADE • F1 2017 • DESTINY 2 • GHOST OF A TALE

9 771560 258026 17011

ASSASSIN'S CREED ИСТОКИ

У ВСЕГО ЕСТЬ
СВОЕ НАЧАЛО

27 ОКТЯБРЯ 2017

РЕКЛАМА

18+

XBOX ONE

4K
ULTRA HD HDR

ЛУЧШЕ НА
XBOX ONE X

ASSASSINSCREED.COM

UBISOFT

© 2017 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Assassin's Creed, Ubisoft, и логотип Ubisoft являются товарными знаками Ubisoft Entertainment в США и / или других странах.

XBOX ONE



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
(odnakova@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. 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 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. Электrozаводская, 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 24 090 Circulation 24 090

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

ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Любимая работа – удивительная штука. Вот ты на третий день «Игромира» вроде уже с трудом ползаешь между стримерской и залом, а тут раз – и наткнулся на лежачий флэшмоб коллег. Сразу день становится лучше, а профиль в соцсети обогащается новой классной фоткой. Настолько душевной, что просто невозможно не поделиться ею с вами! В такие моменты вспоминаешь, что работаешь в очень крутом месте с очень классными людьми.

В этом году «Игромир» был в большей степени «Комик Коном» – Comic Con Russia однозначно затмил игровую составляющую обилием активностей и богатством стендов. Весь зрительский праздник был именно там. А вот журналистам самое интересное, как обычно, показывали в бизнес-зоне. Кое-какие материалы успешно попали на наши страницы – рубрика «В разработке» так и ждёт, когда вы начнёте её читать!

Многие посетители выставки, правда, с куда большим удовольствием провели бы эти дни не в промозглой Москве, а где-нибудь в Африке, нежась под солнышком. Разработчики, видимо, предугадали осенний запрос аудитории на жаркие страны, потому что нас ждут аж две игры в не самом популярном на сегодня египетском сеттинге. И это здорово! **Strange Brigade** познакомит нас с Египтом образца двадцатого века, а вот «**Assassin's Creed: Истоки**» позволит окунуться в атмосферу древности. По такому случаю Борис Невский подготовил интереснейший исторический экскурс в эпоху правления Птолемея и прикинул, какие древнеегипетские чудеса могут попасть в игру про ассасинов. Не пропустите! А мы так прониклись темой, что спешим поделиться тёплым египетским солнышком не только со страниц, но и с обложки.

В «Вердиктах» у нас также жарко. Открывает раздел отличная стратегия **Total War: WARHAMMER II**. Она, в общем-то, тоже про тёплые страны: в мире WARHAMMER есть свой Новый Свет с джунглями, древними цивилизациями и богатой добычей. Продолжают тему долгожданных игр **Destiny 2**, **Middle-earth: Shadow of War** и **Dishonored: Death of the Outsider**. Ну и на закуску – **Divinity: Original Sin 2**, наше главное ролевое ожидание последних двух лет. Внимание, спойлер! Мы не разочарованы, игра получилась замечательной. Поэтому, кроме рецензии, мы посвятили ей «Игру месяца с LG».

И небольшой совет напоследок. Завернитесь в плед, налейте себе какао, усядьтесь в любимое кресло – это оптимальный способ читать «Игроманию» холодными осенними вечерами. Устроились максимально удобно? Тогда вперед!

Приятного чтения!

Следующий номер поступит в продажу 21 ноября.

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru



36

DESTINY 2
ИДИ К СВЕТУ!



108 EYE TRACKING
СЛЕДИ ЗА ГЛАЗАМИ

4-11 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

- 04 Assassin's Creed: Истоки
- 06 Исторический антураж «Истоков»

12-29 В РАЗРАБОТКЕ

- 12 Strange Brigade
- 14 Wolfenstein 2: The New Colossus
- 18 Elex
- 20 Kingdom Come: Deliverance
- 22 Call of Duty: WWII
- 26 Ghost of a Tale
- 28 Black Mirror

30-79 ВЕРДИКТ

- 30 Total War: WARHAMMER II
- 34 Destiny 2
- 42 Middle-earth: Shadow of War
- 46 Dishonored: Death of the Outsider
- 48 >observer_
- 52 Absolver
- 56 Knack II
- 58 FIFA 18



4 ASSASSIN'S CREED: ИСТОКИ
ЕГИПЕТСКИЕ «ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ»



14 WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS
НАКОНЕЦ-ТО ДОМА



72 DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
ГРЕШНОВАТО

ПОСТЕРЫ

- Destiny 2
- Divinity: Original Sin 2

РЕКЛАМА

- Обложка
- Ubisoft 2
- ООО «Игромедиа» 3
- LG 4

TOTAL WAR: WARHAMMER II
КРЫСЫ, ЯЦЕРЫ И ЭЛЬФЫ

30



- 66 RUINER
- 68 Agents of Mayhem
- 72 Divinity: Original Sin 2

78-89 ИГРА МЕСЯЦА С LG

- 78 Яркий и красочный
- 80 Трудности сплитскрина
- 84 Божественно!

90-107 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 90 Ах, как хочется вернуться
- 94 Самые скандальные увольнения в игровой индустрии
- 102 Две чертовски занятные дюжины

108-112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 108 Eye Tracking
- 112 Тест накопителя SSD ADATA SX950

46

DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER

ОН СМЕРТНЫЙ!



ASSASSIN'S CREED:

ИСТОКИ

УБЕЙ МЕНЯ ТИХО

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

С толь комплексные игры, как в серии **Assassin's Creed**, невозможно целиком показать в рамках одного мероприятия. Поэтому неудивительно, что компания **Ubisoft** разбивает презентацию на отдельные показы и демонстрирует игру по кусочкам. Пришла пора глубже ознакомиться с геймплейной механикой, в которой появились новые элементы.

Например, исследование гробниц — отсылка к последним частям **Tomb Raider**. Там, если помните, надо было решать физические головоломки: балансировать грузами лифты, сбрасывать горящие бочки на баррикады и тому подобное. Что-то похожее есть теперь и в «**Assassin's Creed: Истоки**». В особых подземельях мы должны будем найти путь к сокровищу, используя рычаги, блоки, грузы

и платформы. Наградой, как правило, выступает дополнительное очко навыков — вы же помните, что теперь в игре есть уровни и три ветки развития а-ля **Far Cry**? Словом, качаться можно не только за счёт опыта, что даётся за убийства и квесты, но и в мирных головоломках.

Дерево навыков позволили изучить поподробнее. Оно треугольное: начинаем мы из центра и можем продвигаться к любой из трёх вершин. В одной — грубая сила, в другой — стрельба из лука, в третьей — всякие древние гаджеты «тихого» убийцы.

С первым путём всё в общем-то понятно. Вкладывая очки в боевые навыки, мы научимся сильнее рубить мечом и использовать всё более тяжёлые виды оружия, а заодно наберёмся новых приёмчиков и контрударов. Со вторым тоже всё просто: лук в новой игре стал полноценным, а не вспомогательным видом оружия. Байек может таскать с собой сразу два разных лука, и функции у них действительно будут разные.



МЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ жалуются на кого-то доблестному герою. Обычно такие эпизоды заканчиваются бойней



ТАК ВОТ ЗАЧЕМ
на самом деле
разрабатывали
For Honor!



К КОНЦУ ПРАВЛЕНИЯ
Птолеми переняли многие
обычаи древних фараонов

Вариаций масса: от снайперского дальнострела до того, что сами разработчики называют «дробовик», — лука с пятью стрелами, веером летящих на короткое расстояние. Это устройство вряд ли исторически достоверно, но в игре им пользоваться — сплошное удовольствие. Такой лук запросто заменяет оружие ближнего боя и избавляет от необходимости изучать новую, более сложную, боевую систему.

Третий же путь развития ожидаемо улучшает эффективность всяческих бомбочек и метательных ножей. Однако есть там и талант по приручению зверей. Сделайте боевым товарищем в «Истоках» можно даже крокодила.

Ещё один продемонстрированный элемент механики оказался расследованиями. В прошлом номере мы публиковали статью с перечнем лучших игровых детективов, но, кажется, после выхода новой Assassin's Creed её придётся доделывать. Нам предложили пройти сюжетный квест, где надо было определить, почему священный бык Апис так плохо себя чувствует. Для этого Байек осмотрел храм, опросил свидетелей, порылся в навозе — и всё это под чутким

контролем игрока, который должен сканировать пространство особым чутьём и осматривать подсвеченные места, чтобы заполнялась «шкала расследования».

Путь к следующей подсказке порой не слишком очевиден: здесь, например, нам надо было заглянуть в заколоченное здание, где прятали корм для быка. И сделать это можно было минимум двумя способами: либо проплыть под домиком по сточной канаве, либо просто высадить дверь хорошим ударом. Мы же начали ломиться через ветхий потолок, но это не сработало. Впрочем, разработчики сделали себе пометку, что данный путь весьма разумен и интуитивен, и, быть может, такая возможность в игре появится.

Оставшегося времени хватило только на один побочный квест, но эмоций он доставил преизрядно. Ромбик с заданием висел над маленьким мальчиком, который очень резко убежал от Байека. Когда его наконец удалось настичь, выяснилось, что малец привёл героя прямо в бандитскую засаду, а потом принял невинный вид: дескать, надо ж как-то выживать в этом треклятом

мире. Желание пристукнуть паршивца осталось неудовлетворённым: как пояснили разработчики, дети в их игре принципиально бессмертны, как заведено, кажется, со времён третьего **Fallout**.



Но в остальном авторы не отказывают себе в удовольствии показать немного жести. Так, вышеописанного быка травил ядом две жрицы-близняшки, у которых похитили брата и прислали его отрезанный указательный палец (онный палец показали в мельчайших подробностях). Да уж, прав был тот мальчишка: жизнь в Древнем Египте и впрямь непростая — каждый готов обидеть. Вся надежда на таких, как Байек, меджаев, равнодушных к судьбе народа. Интересно всё-таки, как он дойдёт до ассасинской жизни?

Впрочем, узнаем мы об этом совсем-совсем скоро: выход «Истоков» запланирован на 27 октября 2017 года на всех основных платформах. Так что если вы читаете журнал не в день выхода, а с запозданием — игра уже наверняка лежит на полках магазинов. ■



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

АССАСИНА В ЕГИПТЕ

ИСТОРИЧЕСКИЙ АНТУРАЖ «ИСТОКОВ»

БОРИС НЕВСКИЙ

Действие **Assassin's Creed Origins** происходит во времена Клеопатры VII, под самый занавес правления династии Птолемеев. А Египет Птолемеев — довольно своеобразный мир, синтез Востока и Запада, он не слишком похож на привычный многим мир фараонов вроде Тутанхамона и прочих повелителей пирамид. Интересно, что из реальных примет той эпохи станет частью популярной игры? Попробуем представить, опираясь на дошедшие до нас исторические факты и анонсы разработчиков...

ДИНАСТИЯ ПТОЛЕМЕЕВ

После смерти Александра Македонского созданная им огромная держава распалась в результате войн диахов («преемников» по-гречески), ближайших сподвижников великого завоевателя. Одному из них, знатному македонцу Птолемею по прозвищу Сотер (Спаситель) достался Египет, где тот сумел основать царскую династию.

Наследники македонца относились к родоначальнику с преклонением, потому цари, восходя на трон, принимали имя Птолемей — все-

го их за 250 лет правления династии набралось аж пятнадцать. Ещё одним обычаем Птолемеев был узаконенный инцест: цари предпочитали жениться на своих родственницах (обычно сёстрах). Были, конечно, среди них и «отщепенцы», которые вместо сестёр женились на дальних родственницах с традиционными для этого рода именами. Поэтому семейное древо Птолемеев выглядит очень однообразно — на всех мужчин одно-единственное имя, а среди жён сплошные Арсинойи, Береники и Клеопатры.

Регулярный инцест не самый разумный путь при планировании семьи. Поэтому ничего удивительного, что династия выродилась: среди поздних Птолемеев полно психов, из-за чего реальная власть часто находилась в руках временщиков — вельмож, евнухов, стратегов, жрецов и даже любовниц.

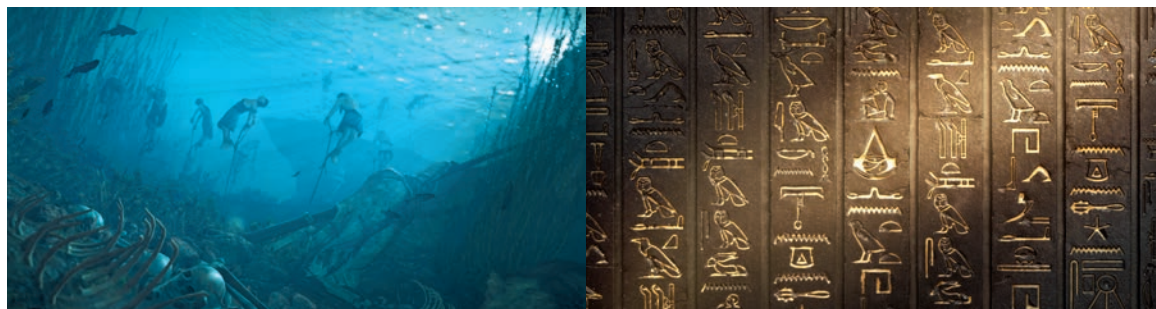
ЧЕГО СТОИТ ОЖИДАТЬ В ИГРЕ?

Жизнь при дворе поздних Птолемеев была ключом: придворные плели интриги, травили друг друга ядом, писали доносы, нанимали убийц. В общем, развлекались как могли. Какое раздолье для «тайной войны» ассасинов и тамплиеров!



ГЕРОЮ ПРЕДСТОИТ

исследовать два десятка гробниц



ПИСЬМЕННОСТЬ ДРЕВНЕГО ЕГИПТА
была рисуночной – просто сокровище для составления шифров!



ПОЛИТИКА И ИНТРИГИ

Действие игры начинается около 49 года до нашей эры, за два десятка лет до окончательной гибели династии Птолемеев. Это было время политической смуты, связанной с борьбой за власть двух соправителей Египта, брата и сестры, бывших одновременно супругами. Правда, брак Птолемея XIII и Клеопатры VII являлся чистой формальностью – хотя бы потому, что царю в это время едва сровнялось десять, а сестра была старше его практически вдвое.

Незадолго до событий игры Клеопатра, опасаясь за свою жизнь, бежала из Александрии, где воцарился юный фараон, за спиной которого стояли могущественные вельможи – регент-евнух Потин, командир гвардии Ахилла и советник Теодот. Клеопатра отправилась в Сирию, где с помощью дальних родичей ей удалось собрать армию наёмников. Но шансов на победу у амбициозной девушки не имелось: у брата-супруга армия была существенно больше, ведь его поддерживала основная часть аристократов.

Всё изменил случай. Великий Рим тогда переживал период кровавой гражданской войны. Проигравший в этой сваре Гней Помпей с очень малыми силами прибыл в Египет, где у него имелись солидные связи, рассчитывая на помощь – получить если не солдат, то хотя бы денег. Однако советники юного Птолемея решили избавиться от нежеланного гостя, приказав его убить.

Преследовавший Помпея по пятам Гай Юлий Цезарь пришёл в страшную ярость. Возможно, Цезарь бы и сам прикончил Помпея, если бы настиг его, – но мысль, что один из величайших римских полководцев предательски убит какими-то «варварами», была для спесивого патриция нестерпимой. Потому он решил активно вмешаться во внутренние дела Египта – хотя для этого имелись и чисто политические причины.

Цезарь встретился с Клеопатрой при романтических обстоятельствах: приближённый царицы Аполлотор, завернув хрупкую девушку в ковёр (по другой версии, уложив в мешок), доставил её к римляни-

ну сквозь позиции египетских войск. Клеопатра смогла убедить Цезаря принять её сторону, и тот принудил Птолемея признать сестру законной соправительницей. Советникам царя такой расклад не понравился, и они принялись за своё излюбленное дело – интриги. Правда, самого главного интригана, евнуха Потина, вскоре таинственным образом убили (может, Байек постарался?). Потин пользовался в народе немалым уважением, потому его смерть, в которой обвиняли Клеопатру, вызвала взрыв возмущения. Против «узурпаторши» и поддерживающего её Цезаря вспыхнуло восстание. Войск у Гая Юлия было с гулькин нос – в погону за Помпеем он взял лишь один легион. Несмотря на ожесточённое сопротивление римлян, огромное численное преимущество египтян должно было сказаться. Но в критический момент подошёл Митридат Пергамский с основными силами Цезаря, и всё для сторонников Птолемея закончилось. Их армия была разгромлена, сам Птолемей XIII утонул при бегстве в Ниле (хотя его

ВМЕСТО ТАМплиЕРОВ

в игре нас ждёт встреча с их предшественниками – орденом Древних