

# МАНУСА

16+



**ИТОГИ ГОДА:  
ПРОДОЛЖЕНИЕ**  
THE SHOW MUST GO ON!

**SHADOW  
OF THE COLOSSUS**  
КОЛОССЫ РАСПРАВЛЯЮТ ПЛЕЧИ

# SEA OF THIEVES

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПАХНУТ МОРЕМ

ВЕДЬМАК • TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA • FINAL FANTASY  
INNERSPACE • ERICA • TOTAL WAR: WARHAMMER II - RISE OF THE TOMB KINGS  
STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION • WHAT REMAINS OF EDITH FINCH  
DUSK • AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION • XENOBLADE CHRONICLES 2



9 771560 258026

18003



26

ЛЮБИМЧИКИ  
НАШЕЙ РЕДАКЦИИ  
ПЕРСОНАЛЬНЫЕ  
ОТКРЫТИЯ  
2017 ГОДА



05

ИТОГИ ГОДА ПО ВЕРСИИ ЧИТАТЕЛЕЙ  
НАГОЛОСОВАЛИ...

04-31 ИТОГИ ГОДА 2017

- 05 Итоги года по версии читателей
- 10 Файтинг года
- 12 Инди года
- 14 Онлайн-миры 2017 года
- 16 18+ года
- 20 Герои года
- 22 Графика года
- 24 Саундтреки года
- 26 Персональные открытия

32-43 В РАЗРАБОТКЕ

- 32 Sea of Thieves
- 36 Total War Saga: Thrones of Britannia
- 38 Erica
- 40 Frostpunk
- 42 Age of Empires: Definitive Edition

44-55 ОБЗОР

- 44 DUSK
- 48 Xenoblade Chronicles 2
- 50 Total War: Warhammer II – Rise of The Tomb Kings
- 52 InnerSpace
- 54 Street Fighter V: Arcade Edition

56-57 ВЕРДИКТ

- 56 Shadow of the Colossus



32 SEA OF THIEVES  
СОЛНЦЕ, ВОЗДУХ, МОРЕ, КЛАД



44 DUSK  
РАЗДЖИБИЛО!



98 ХИТРОСТИ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ  
БЕРИ НА ВООРУЖЕНИЕ

ПОСТЕРЫ

Лейсан «Лесса» Сайфуллина  
Shadow of the Colossus

РЕКЛАМА

ООО «Игромедиа» ..... 2  
ООО «Игромедиа» ..... 3

## 56

SHADOW  
OF THE COLOSSUS  
СЕРЫЕ ГИГАНТЫ



104

ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО 2017 ГОДА  
ДОБАВЛЯЙ В ВИШЛИСТ

**58-65 КОСПЛЕЙ**

58 Лейсан «Лесса» Сайфуллина

**66-101 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ**

66 Десять женщин в файтингах

70 Десять лучших побочных заданий из серии «Ведьмак»

76 Топ-10 разумных животных из игр

82 Почему умирают герои  
What Remains of Edith Finch

88 Илон Маск против зомби

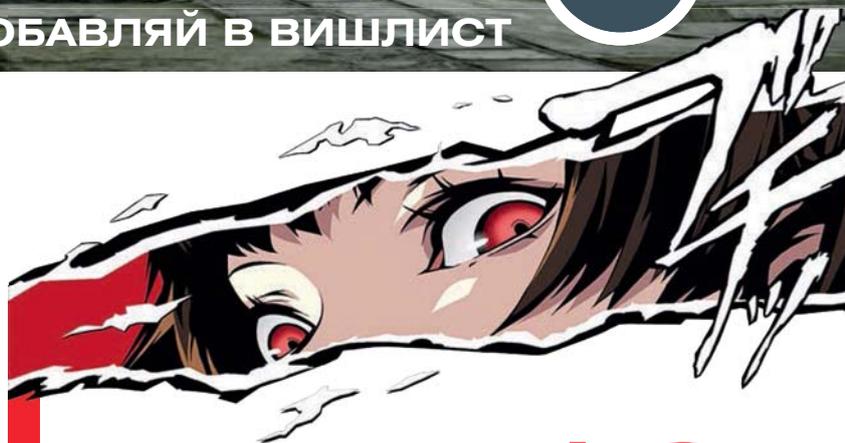
92 История создателя Final Fantasy

98 Хитрости киберспортсменов

**102-112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ**

102 Как выбрать SSD-накопитель

104 Лучшее железо 2017 года



18+ ГОДА

ПЕРЕД ПРОЧТЕНИЕМ  
ПОКАЖИ ПАСПОРТ

16



# ИТОГИ 2017



## ЕЩЁ НЕМНОЖЕЧКО ИТОГОВ

ВСЁ САМОЕ ЛАМПОВОЕ – НА СЛАДКОЕ



**2017** год давно закончился, но всё равно никак не отпускает редакцию: слишком много надо обсудить. Немало материалов чисто физически не поместилось в прошлый номер – но это ведь не повод лишать наших любимых читателей столь важной информации? И пускай самое главное – лучшие игры прошлого года – уже было названо в февральском номере, кое-что вкусенькое осталось и для марта.

Во-первых, это такие важные номинации, как графика и инди-игры. Во-вторых – железные итоги. Они,

разумеется, ждут вас в «Железном цехе», но это тоже часть подытоживающего цикла материалов. В-третьих – итоги года по версии читателей. Нам было очень интересно узнать мнение простых российских геймеров и сопоставить его с нашим. В-четвёртых – hot-hot-hot-номинация «18+ года». Естественно, подогнанная под возрастные стандарты нашего журнала, но от этого не менее интересная. Ну и в-пятых – наши личные открытия: те игры, что не заняли первых позиций в редакционном топе лучших игр года, но прочно обосновались в наших сердцах. Приятного чтения! ■



## ВАШ ВЫБОР

### ИТОГИ ГОДА ПО ВЕРСИИ ЧИТАТЕЛЕЙ

ЛЕВ ЛЕВИН, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

**М**ы провели серию опросов, чтобы узнать, какими играми и событиями запомнился 2017 год именно вам, дорогие читатели. Ведь одно дело редакционная экспертиза, и совсем другое – народная точка зрения. Встречайте – выбор читателей с комментариями редакции!

#### САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2018 ГОДА

**Бронза** – Marvel's Spider-Man  
**Серебро** – Red Dead Redemption 2  
**Золото** – «Метро: Исход»

Здесь в общем-то обошлось без сюрпризов – всенародная любовь к серии «Метро» в доказательствах не нуждается, а **Red Dead Redemption 2**, в принципе, главное редакционное ожидание наступающего года. Да и **Marvel's Spider-Man** произвела отличное



впечатление. Хотя можно было бы ожидать увидеть на её месте, например, **The Last of Us 2**. Но похоже, что читатели, как и мы, не особо верят в выход игры уже в этом году.

#### САМЫЙ ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ 2017 ГОДА

**Бронза** – Beyond Good & Evil 2 вновь анонсирован  
**Серебро** – Мы узнали сюжет третьего эпизода Half-Life 2  
**Золото** – Bethesda спасает одиночные линейные игры

Голосование – наглядная иллюстрация стереотипа о том, что у типичного геймера нет друзей. **Bethesda** умудрилась провалиться на E3, но всё равно по итогам года оказалась всеобщей любимицей. Хотя давайте начистоту: одиночные линейные игры – это уже почти прошлый век, как бы нам ни хотелось обратного.

Два других события нас тоже порадовали. Всё-таки замечательно, что в нашей индустрии регулярно случается что-то неожиданно хорошее.

#### ГЛАВНОЕ РАЗОЧАРОВАНИЕ/ПРОВАЛ ГОДА

**Бронза** – Закрытие студии Visceral Games, создателей Dead Space  
**Серебро** – Лутбоксы и микроплатежи  
**Золото** – Mass Effect: Andromeda

Эти три места легко уместятся в один большой провал, который называется «**Electronic Arts**». Да, с лутбоксами в прошлом году отличились не только они. Но именно **Star Wars Battlefront 2** стал той игрой, против которой восстало почти всё игровое сообщество планеты. Именно из-за неё начались судебные





разбирательства относительно статуса лутбоксов, и именно благодаря ей акции EA ощутимо упали в цене. Так победим!

#### ЛУЧШАЯ ИГРА, КОТОРАЯ МОЖЕТ ОТНОСИТЬСЯ К СЕБЕ НЕСЕРЬЕЗНО

**Бронза** – Mario + Rabbids: Kingdom Battle  
**Серебро** – Wolfenstein II: The New Colossus  
**Золото** – South Park: The Fractured But Whole

Наверное, можно было бы оставить эту подборку вообще без комментариев. Идея соединить серию Mario и кроликов Rabbids ещё пару лет назад показалась бы лишь неплохой темой для фанарта. Кроссовер? Между Nintendo и Ubisoft? Серьёзно?

Про Wolfenstein II и его настрой мы говорили уже неоднократно, и добавить нечего. Ну а South Park не может относиться серьёзно вообще ни к чему на свете. Несомненное первое место.

#### ЛУЧШЕЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ В ФОРМУ

**Бронза** – The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
**Серебро** – Resident Evil 7  
**Золото** – «Assassin's Creed: Истоки»

Ну хорошо, по первым двум местам вопросов нет. Assassin's Creed в кои-то веки действительно серьёзно изменилась, и сколько бы ни было недостатков

у «Истоков», достоинств у неё всё же больше. А возвращение действительно страшной Resident Evil – это вообще повод для праздника. Но вот то, что Зельда, оказывается, была «не в форме», – это новость!

#### ПЛАТФОРМА ГОДА

**Бронза** – Nintendo Switch  
**Серебро** – PC  
**Золото** – PlayStation 4

Switch в прошлом году покорила нашу редакцию и неплохо показал себя на мировой арене. Кто знает, возможно, мы наконец увидим рост популярности японских игр в России?

А вот первое место – очень неожиданное. Чтобы консоль обогнала «персоналки» в читательском голосовании? И эти люди ещё что-то говорят про высокий курс доллара и жуткие цены на игры!

#### САМАЯ НЕОРДИНАРНАЯ ИГРА

**Бронза** – Prey  
**Серебро** – Hellblade: Senua's Sacrifice  
**Золото** – Cuphead

Cuphead и Hellblade очень порадовали нас в прошлом году. Они обе делят заслуженное первое место в топе наших инди-игр года, и каждая побывала ещё в нескольких номинациях, в том числе на призовых местах. Да и Prey не подкачала – давненько у нас не было таких крутых одиночных игр.

#### ЛУЧШАЯ ИГРА ПРОШЛЫХ ЛЕТ, КОТОРУЮ ПОДДЕРЖИВАЮТ ДО СИХ ПОР

**Бронза** – Overwatch  
**Серебро** – Rainbow Six: Siege  
**Золото** – Grand Theft Auto Online

GTA V, наверное, будет занимать первое место в этой номинации ещё лет пять. Ну а что поделать – поддерживают её действительно на уровне, что способству-





## В NIER: AUTOMATA ЗАПУТАННЫЙ И ПО-НАСТОЯЩЕМУ КРЫШЕСНОСНЫЙ СЮЖЕТ

ет регулярному зависанию Opus Magnum от **Rockstar** в верхних строчках чартов продаж.

Над **Rainbow Six: Siege** разработчики проделали впечатляющую работу – игра из аутсайдера превратилась в самостоятельную киберспортивную дисциплину с постоянно растущей фанбазой. **Overwatch**? Ну давайте, покажите нам человека, который считает, что Overwatch недостаточно хорошо поддерживают!

### ЛУЧШЕЕ ПЕРЕИЗДАНИЕ

**Бронза** – Bulletstorm: Full Clip Edition

**Серебро** – StarCraft: Remastered

**Золото** – Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

К сожалению, переиздание **Bulletstorm** продалось почти в десять раз хуже оригинала (который и сам не оправдал ожиданий), так что вряд ли издатели одобряют разработку сиквела. А жаль – этот шутер очень сильно нам понравился ещё в изначальном виде.

Ну а первые два места совершенно очевидны – и совпадают с нашим собственным топом на эту тему.

### ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ

**Бронза** – NieR: Automata

**Серебро** – Wolfenstein II: The New Colossus

**Золото** – Horizon Zero Dawn

В этом году мы обошли эту номинацию стороной. Но если бы она была – скорее всего, она вышла бы именно такой. Или, по крайней мере, с теми же названиями, пусть и на других местах. Действительно, в этом году мало кто рассказывал истории лучше, чем эти три игры.

Очень радуется, что жанры и подходы к хорошим историям в прошлом году получились очень разными. Скажем, в **NieR: Automata** запутанный и по-настоящему крышесносный сюжет, растянутый на несколько прохождений в очень оригинальной стилистике, эда-

кое авторское кино. Из **Wolfenstein II** вышел отличный боевик в духе фильмов Тарантино – задорный короткий блокбастер, со взрывами, кровью и шутками. Ну а **Horizon** – вдумчивый и красивый философский рассказ о жизни. Каждому найдётся история по душе – и это замечательно.

### ЛУЧШАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ ОТКРЫТОГО МИРА

**Бронза** – The Legend of Zelda: Breath of the Wild

**Серебро** – «Assassin's Creed: Истоки»

**Золото** – Horizon Zero Dawn

Как ни странно, номинанты этой тройки полностью совпали с номинантами в редакционном голосовании. Помеяем только их порядок. Вероятно, бронза **The Legend of Zelda** связана с тем, что в редакции Игромании куда проще поиграть в **Breath of the Wild**, чем в среднем по стране. А вот победа **Horizon** над «Истоками» приятно удивила – мы как-то ожидали, что среди читателей поклонников Братства будет больше, чем фанатов Элой.

### ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ VR

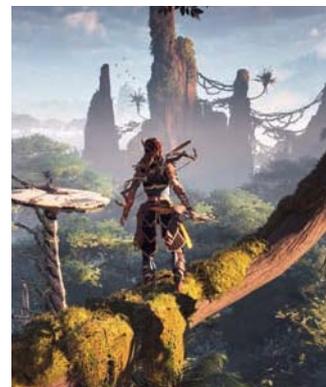
**Бронза** – Skyrim VR

**Серебро** – VRChat

**Золото** – Resident Evil 7

Просто знайте – мы закатываем глаза каждый раз, как смотрим на вторую строчку. Ну в самом деле, по каким стандартам этот симулятор поисков угандийской армией наклзов своей королевы может считаться игрой? VRChat куда ближе к социальной сети, чем к полноценной VR-игре.

Глядя на бронзового призёра, глаза мы не закатываем, но аккуратно закрываем ладошкой рот – потому что укачивает от **Skyrim VR** знатно. Интересно, опробовали ли игру все те люди, что за неё голосовали? И не передумали бы они, опробовав?





## МЫ УВЕРЕННО МОЖЕМ СКАЗАТЬ – ДЛЯ STAR WARS BATTLEFRONT II В НАШЕЙ СТРАНЕ ЯВНО НЕ ВСЁ ПОТЕРЯНО!

Ну а к первому месту вопросов нет, мы и сами её выбрали. В виртуальности Resident Evil 7 становится ещё более пугающей и мерзкой, чем обычно.

### ЛУЧШИЙ СТЕЛС

**Бронза** – Horizon Zero Dawn  
**Серебро** – Styx: Shards of Darkness  
**Золото** – Dishonored: Death of the Outsider

Снова первые два места аналогичны редакционным итогам года. Что же до бронзового призёра, то здесь, как и в нашем случае, находится игра, где стелс – лишь одна из механик, причём далеко не основная. Всё-таки по-настоящему стоящих стелс-игр в прошлом году вышло всего две.

### ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

**Бронза** – Halo Wars 2  
**Серебро** – Warhammer 40,000: Dawn of War III  
**Золото** – Total War: Warhammer II

Что касается стратегий, то тут читательские вкусы значительно разошлись с нашими. **Dawn of War III** и **Halo Wars 2** редакции не очень приглянулись, а голосовавшие в соцсетях не оценили Mario + Rabbids и дополнение для **XCOM 2**. А вот **Total War: Warhammer II** понравился решительно всем – а читателям настолько сильно, что они даже отдали этой игре первое место. И кое-кто в редакции с ними от всей души солидарен!

### ЛУЧШИЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

**Бронза** – Star Wars Battlefront II  
**Серебро** – Destiny 2  
**Золото** – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

После цунами негодования, несмотря на лутбоксы и другие скандалы, Battlefront II пробивается в тройку лиде-

ров в серьёзной номинации. Что это – непоколебимая народная любовь ко вселенной «Звёздных войн»? Или наши читатели смогли оценить сильные стороны проекта, закрыв глаза на весь негатив? Или, может, оперативные действия EA дали свои плоды? Если честно, у нас нет ответа на этот вопрос. Однако, опираясь на это голосование, мы уверенно можем сказать – для Star Wars Battlefront II в нашей стране явно не всё потеряно!

### ЛУЧШИЙ ТРИЛЛЕР

**Бронза** – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS  
**Серебро** – The Evil Within 2  
**Золото** – Resident Evil 7

PUBG – триллер. Это что-то новенькое! С другой стороны, если брать исходное значение слова «thrill», то, пожалуй, так оно и есть. Сердечко-то колотится, адреналинчик-то бурлит!

Ну а первые два места опять же совпадают с нашим собственным выбором.

### ЛУЧШАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА

**Бронза** – «Assassin's Creed: Истоки»  
**Серебро** – The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
**Золото** – Horizon Zero Dawn

Такой номинации у редакции в этом году не было, хотя была очень похожая – лучшее приключение. Именно в эмоциональном, а не в жанровом значении. И тут с нашими читателями сложно не согласиться – все три позиции заняли очень достойные игры. Только немного жаль, что в этой тройке совсем не нашлось места для странной Hellblade и замечательного «Утраченного наследия». С другой стороны, тут при голосовании места делились очень чётко, в то время как мы могли себе позволить поставить на одну ступеньку сразу две-три игры.





## NIER: AUTOMATA ОКАЗАЛАСЬ В ТОПЕ ЛУЧШИХ РОЛЕВЫХ ИГР, ХОТЯ РОЛЕВОГО ОТЫГРЫША ТАМ НЕ ТАК УЖ И МНОГО

### ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

**Бронза** – NieR: Automata

**Серебро** – South Park: The Fractured but Whole

**Золото** – Divinity: Original Sin 2

Удивительно, но многочисленная аудитория Игромании попала в ту же ловушку, что и редакция, – NieR: Automata оказалась в топе лучших ролевых игр, хотя ролевого отыгрыша как такового там не так уж и много. Но как же хороша, чертовка! Эй, стойте, это мы про игру в целом, а не только про 2B!

South Park обошёл наш топ стороной – может быть, потому что мы с прошлой части подустали от сортирного юмора. Но ещё вероятнее – потому что у нас на втором месте обосновалась великолепная **Persona 5**, которая, к сожалению, не снискала успеха в нашей стране. И очень зря. Если у вас будет возможность, обязательно ознакомьтесь с ней.

Ну и первое место – без сюрпризов. Не устаём хвалить студию **Larian** за поразительную работу, которую они проделали над **Divinity: Original Sin 2**.

### ЛУЧШИЙ БОЕВИК

**Бронза** – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

**Серебро** – Horizon Zero Dawn

**Золото** – Wolfenstein II: The New Colossus

С боевиками всё понятно – старая школа на первом месте, отличный консольный боевик на втором и главный сетевой шутер года на третьем.

### ЛУЧШАЯ ИГРА 2017 ГОДА

**Бронза** – Divinity: Original Sin 2

Шутки шутками, но примерно так мы и представляли себе зрительскую тройку лучших игр. Логично, что изометрическая ролевая игра не смогла занять первое

место, – жанр достаточно специфический для современных реалий, все уж очень привыкли к полноценному 3D.

### Серебро – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Один из наших редакторов предположил, что PUBG войдёт в тройку лидеров народного голосования. Как выяснилось, он был прав. И если Divinity покорила пользователей красотой и погружением, то PUBG в этом году просто не было равных по ощущениям от геймплея.

### Золото – Horizon Zero Dawn

Если бы голосование шло в какой-нибудь другой части света, первое место наверняка бы досталось The Legend of Zelda: Breath of the Wild. На момент написания этого материала у неё уже 176 премий «Игра года» по всему миру. Но у нас в силу исторических причин нет культа Nintendo, да и новая приставка только начинает осваивать квартиры и рюкзаки отечественных геймеров. Понятно, что в такой ситуации приз почти наверняка отхватит или массовая компьютерная игра, или консольный эксклюзив для самой популярной приставки.

Тут-то на сцену и выходит Horizon (собравшая, кстати, по всему миру сорок пять званий «Игра года») и, игриво подмигивая сквозь рыжую шевелюру, забирает главный приз от читателей Игромании себе. Логично. Прогнозируемо. Заслуженно! ■





# ФАЙТИНГ ГОДА

## ПРОСТО ЗАБЕЙ!

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

**М**ы в Игромании очень любим файтинги, хотя и не увлекаемся ими с киберспортивной точки зрения. Зато для выяснения отношений внутри коллектива такие игры подходят, пожалуй, лучше всего. В этой номинации мы собрали файтинги 2017 года, запомнившиеся нам сильнее всех.

### 3-Е МЕСТО: NIDHOGG 2

Nidhogg 2, если кто не слышал, это небольшой независимый проект. На первый взгляд, ему не место рядом с другими играми топа: какой-то симулятор фехтования, пусть даже здесь вовсю эксплуатируются файтинговые механики. И всё же у этой игры есть несколько неоспоримых плюсов, которые делают её невероятно привлекательной.

В **Nidhogg 2** вы сражаетесь с оппонентом на раскрашенной в кислотные тона арене, состоящей из нескольких комнат. Ваша задача — не победить противника в рукопашной схватке, как обычно бывает в файтингах, а первым добраться до противоположного края арены, где вас сожрёт великий змей Нидхёгг.

У этой игры есть неоспоримый плюс, которым другие игры в топе похвастать не могут. Тактическая сложность файтинга здесь сочетается с невероятной простотой освоения. У каждого оружия свои плюсы и минусы, его можно держать несколькими способами и даже швырять в противника — а тот, в свою очередь, может ловко отбить снаряд или пригнуться.

В этой битве на фоне кислотной картинки скорость реакции важна так же, как и в полноценных крупнобюджетных файтингах. Зато на понимание принципов **Nidhogg 2** вам хватит пары минут. К тому же игра почти не способна вызвать негативные эмоции даже если вы

терпите поражение, и из неё получилось отличное развлечение как для шумной компании, так и для дружеских посиделок один на один. Заслуженное третье место.

### 2-Е МЕСТО: TEKKEN 7 И INJUSTICE 2

Седьмой выпуск одной из важнейших файтинговых серий одновременно похож на предыдущие части и очень от них отличается. Разработчики попытались снизить порог вхождения с помощью обновлённой механики ярости, и последствия оказались... неоднозначными.

С одной стороны, игра по-прежнему предлагает нам по сотне приёмов на персонажа и длиннющие связки комбо. С другой — переломить ход боя и перехватить инициативу в, казалось бы, безнадёжной ситуации стало слишком легко. Достаточно помнить, что чем меньше у персонажа здоровья, тем мощнее он бьёт.

Впрочем, публика немного поворчала, отметила проблемы с онлайн на старте... а потом и сервера починили, и пользователи привыкли к новым механикам и отточили мастерство. Теперь в сетевых баталиях всё так, как и должно быть: либо ты учишься и тренируешься, либо очень много проигрываешь.

К тому же нам наконец показали финал истории, начатой в самой первой части серии, а также представили с десяток новых персонажей и повысили кинематографичность боёв — взять хотя бы замедление времени во время некоторых финальных ударов. А ещё **Tekken 7** впервые вышла на персональных компьютерах. Достойное, пусть и не идеальное выступление в рамках одной из самых популярных файтинговых франшиз.

Там же, на второй строчке, оказалась **Injustice 2**. В продолжении файтинга про битвы супергероев соз-





## В НАШЕМ ТОПЕ СНОВА ЛИДИРУЕТ ИГРА ОТ NINTENDO!

датели великой и ужасной **Mortal Kombat** по-прежнему радуют нас морем фансервиса. Именно здесь можно выяснить, кто сильнее – Бэтмен или Супермен, – или их вообще побьёт ещё кто-то из двух десятков героев и злодеев вселенной **DC**.

Темп сражений поменялся, но в целом боевая механика осталась той же – три основных удара плюс особое умение, постоянное использование игрового окружения, а также стычки, где каждый персонаж вкладывает в удар накопленные полоски энергии. Вместе с тем добавилось море сетевого контента, включая... да-да, лутбоксы. Теперь вам нужно прокачивать персонажей, собирая для них костюмы, повышающие их характеристики. Это решение игроки приняли без энтузиазма, но подобие баланса в дуэлях сохранилось – спасибо и на этом.

А вот история на этот раз подкачала – хотя кто бы мог подумать, что сюжет в файтинге в принципе будет иметь значение. В **Injustice 2** разработчики по неизвестным причинам решили забыть и про некоторые события первой части, и про комикс, объединяющий их в единую вселенную. Да и логика персонажей в сюжете местами, скажем так, спорная.

**Tekken 7** и **Injustice 2** стали, пожалуй, самыми крупными файтингами прошлого года. Вместе с тем обе не лишены недостатков и в целом оказались... просто хорошими играми без каких-либо невероятных новых идей. Возможно, именно поэтому они набрали в редакционном голосовании одинаковое количество баллов.

### 1-Е МЕСТО: ARMS

Да, вы представляете, в нашем топе снова лидирует игра от **Nintendo**! А куда ещё её ставить, если

основные конкуренты в 2017 году не придумали почти ничего нового?

А что сделали японцы? Для начала: предложили очень необычный подход ко всему жанру файтингов в целом. Вдруг оказалось, что привычный вид сбоку уже совсем не обязателен. Можно, например, выпустить и вот такую игру – с камерой за спиной персонажа и с необычным управлением, завязанным на размахивание джойконами. Впрочем, некоторым сотрудникам нашей редакции даже в этих условиях обычный геймпад оказался милее.

Как следует из названия, в **ARMS** нам предлагают колосматить соперника ну очень длинными руками. Поначалу они кажутся совершенно неуправляемыми из-за непривычной физической модели. Но чем дальше, тем увереннее вы будете махать джойконами, а стоит немного привыкнуть, и вы обнаружите, что по аддиктивности игра ничуть не уступает какой-нибудь **Rocket League**! Там ведь тоже на первый взгляд ничего особенного нет – ну машинки, ну катают мячик, ну странная физика, и что? А потом ка-а-ак затянет...

**Nintendo** традиционно уделяет много внимания именно геймплею и механике, и какими бы несерьёзными ни виделись их игры на первый взгляд, попытки в них поиграть расставляют всё по местам.

Есть у **ARMS** и ещё один неожиданный плюс. Долгие «джойконовые» спарринги с виртуальными и реальными оппонентами неожиданно хорошо сказываются на физической форме. Так что если вам лень кулаком околачивать груши в спортзале – обратите внимание на виртуальные варианты. ■



### ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Помимо тройки призёров отметим **Marvel vs. Capcom: Infinite** – ещё одну полную фансервиса игру, но с куда более простой механикой. Впрочем, для шумных вечеринок это только плюс – дави кнопки да смотри, как енот Ракета режет Данте, а Чунь Ли молотит ногами Халка с Таносом.

**Guilty Gear Xrd: Revelator 2** чуть-чуть недобрал баллов в голосовании. Но это всё равно великолепный чистый 2D-файтинг в анимешной стилистике. Недалеко от **Nidhogg 2** по уровню веселья на вечеринках ушла **Stick Fight: The Game** – помесь файтинга и платформера про разборки двух схематичных человечков. Наконец, в прошлом году появилась **Absolver** – тоже не совсем файтинг, но уж очень активно в ней используются механики этого жанра!



# ИНДИ ГОДА

## ЖЕЛАНИЕ СТРАННОГО

ФЁДОР КОКОРЕВ

**В** этой номинации мы собрали наши любимые игры с небольшим бюджетом и/или идеями, слишком смелыми для AAA-проектов. И тут сразу возникла проблема. Таких игр в этом году оказалось ещё больше, чем в прошлом! Как мы в ходе голосования не побивали друг друга, до сих пор не ясно, но вот что у нас в конечном итоге получилось.

### 3-Е МЕСТО: HOLLOW KNIGHT

Безмянный герой с гвоздём наперевес исследует подземелья под деревушкой Дертмут, где раньше располагалась столица королевства жуков Халлоунест. Что он ищет – не знает даже он сам. Да и некогда задумываться о таких вещах. Подземелья смертельно опасны: погибнуть в них очень легко, а заблудиться – ещё легче.

Казалось бы, обычная симпатичная метроидвания. Но...

...А «но» тут просто огромное. **Hollow Knight** сделана с невероятной любовью и вниманием к деталям. Исследования и платформинг вызывают исключительно приятные эмоции. То же касается и боевой системы – она очень удобная и понятная.

К тому же игра замечательно выглядит и звучит – в этот мир нетрудно погрузиться с головой. Чем дальше, тем мрачнее он становится и тем чаще вы оказываетесь в беспросветном одиночестве, которое лишь изредка разбавляют мимолётные встречи с другими персонажами. Но по-настоящему избавиться от него можно только одним способом: дойти до самого центра Халлоунеста. Может быть, хотя бы там будут ответы?

Спойлер: обязательно будет.



### 2-Е МЕСТО: WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

**What Remains of Edith Finch** – сборник рассказов об одной семье из штата Вашингтон... Нет. Не сходится.

Это тонкая и красивая поэма о смерти, с которой всё начинается и которой... Нет, недостаточно.

**What Remains of Edith Finch** – история о том, как последняя представительница рода Финчей возвращается в старый дом семьи... И опять нет. Это ворох мастерски прописанных или намеченных деталей, которые зачастую рассказывают больше, чем голос главной героини... Нет! Не только. Это симулятор акулы? Фотографа? Живой комикс? Проклятье!

На деле **What Remains of Edith Finch** – это всё перечисленное... и кое-что ещё. Вы когда-нибудь оказывались в месте, настолько плотно наполненном воспоминаниями, что вас тут же охватывала светлая печаль? Например, на улице, где вы некогда гуляли рука об руку с человеком, с которым уже много лет даже не разго-

СЕЙЧАС Я БУДУ  
исполнять ваши самые  
странные желания!

