



ИГРОМАНИЯ

16+

DOOM VFR
ДЕМОНЫ НЕ ПРОЙДУТ!

FAR CRY 5
БИТВА СРЕДИ УРОЖАЯ

SPELLFORCE 3
ВОЛШЕБНАЯ СТРАТЕГИЯ

ВЕРНИТЕ МОЙ 2017-Й

ИТОГИ ГОДА

SPELLFORCE 3 • KINGDOM COME: DELIVERANCE • DEEP SKY DERELICTS • MONSTER HUNTER: WORLD PHANTOM DOCTRINE • SEVEN: THE DAYS LONG GONE • BLACK MIRROR • JUST DANCE 2018 • FAR CRY 5 • QUAKE CHAMPIONS • DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 • HORIZON ZERO DAWN • HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE • WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS • SUPER MARIO ODYSSEY • PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS • LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD • CUPHEAD • PERSONA 5 • ASSASSIN'S CREED ORIGINS



9 771560 258026

18002

МИР
ФАНТАСТИКИ

16+

MIRF.RU

ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ
О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ И ПОЧИТАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ

КУДА КАТИТСЯ КИНОВСЕЛЕННАЯ MARVEL? КТО ЕЩЁ ВОСКРЕСНЕТ В «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ»?
С ЧЕГО НАЧАТЬ ЧИТАТЬ ПРО БЭТМЕНА? БУДЕТ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ВАРКРАФТА»?
МЫ УЗНАЁМ И РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ.



ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вот и отгремели новогодние праздники. Съеденные салаты успешно стали (не)лишними килограммами и сантиметрами, кружки и другие подарки нашли свои места на полках. Жизнь постепенно возвращается в привычное русло. И, конечно, настало время подводить итоги. 2017 год был насыщенным, поэтому итогов получилось много. Далеко не всё уместилось в этот номер – возможно, мы опубликуем кое-что ещё и в мартовском выпуске, который должен поступить в продажу **27 февраля**. Но самое главное – жанровые номинации, аналитику ушедшего года, наши ожидания и главные игры 2017-го – вы, разумеется, найдёте здесь, буквально на следующих страницах.

Очень рекомендую после итогов года сразу посетить раздел превью – там весьма жарко. Нам удалось пощупать такие проекты, как **Far Cry 5**, **Kingdom Come: Deliverance**, **Monster Hunter: World** и **Phantom Doctrine**, а потому мы неплохо представляем, чего стоит ждать от этих потенциальных хитов. И спешим поделиться своим знанием с вами!

В обзорах вольготно разместились VR-проекты, отжав себе львиную долю раздела. **DOOM VFR**, **The Elder Scrolls V: Skyrim VR** и **Sparc** – всё это достаточно важные для развития технологий виртуальной реальности игры – правда, отнюдь не одинакового качества. И разного уровня комфорта – во что-то играть легко и приятно, а вот от одного из проектов может начать укачивать чуть ли не с первых секунд. Так что если собираетесь себе что-то брать под VR-шлем – обязательно сначала прочитайте наши материалы.

В рецензиях сегодня всего четыре игры – период предрождественских релизов прошёл. Но и эта четвёрка весьма любопытна! В разделе собраны статьи про замечательную и чертовски красивую стратегию **SpellForce 3**, достаточно спорную и нестандартную **Seven: The Days Long Gone**, непутёвый перезапуск **Black Mirror** и безбашенную **Just Dance 2018**.

Игрой месяца на период игрового затишья мы выбрали **Quake Champions** – всё-таки наши редакторы частенько тепло вспоминают кровавые замесы в **Quake III** начала тысячелетия. В кино мы делимся своими впечатлениями от «Последних джедаев», а в разделе спецматериалов рассказываем о сильных и слабых сторонах различных игровых сервисов – сталкивались с ними так или иначе почти все геймеры, а вот особенности каждого назвать смогут немногие. По крайней мере, до знакомства с нашей статьёй! От себя добавлю, что мне ближе всего GOG, но Steam меня прочно удерживает огромным ассортиментом и наличием системы ачивок.

Как видите, номер очень насыщенный, но при этом полезный и не лишённый некоторой доли ламповости. Приятного чтения!

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издаётся с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатын
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Евгений Загатын, Денис Недыпич
Корректор Анна Полянская

Объединённая редакция

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

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

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
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. Электровзводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018
Тираж 21 660 Circulation 21 660

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



98

«ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ:
ПОСЛЕДНИЕ
ДЖЕДАИ»
ВОСЬМОЕ ЧУДО
СВЕТА



64 DOOM VFR
ЗАМУРОВАЛИ, ДЕМОНЫ!

04-45 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
04 Итоги 2017 года

46-61 В РАЗРАБОТКЕ
46 Far Cry 5
50 Kingdom Come: Deliverance
52 Deep Sky Derelicts
54 Monster Hunter: World
58 Phantom Doctrine

62-71 ОБЗОР
62 Sonic Forces
64 DOOM VFR
66 The Elder Scrolls V: Skyrim VR
68 Hidden Agenda
70 Sparc

72-83 ВЕРДИКТ
72 SpellForce 3
76 Seven: The Days Long Gone
78 Black Mirror
80 Just Dance 2018



90 ЧЕМПИОНЫ В QUAKE CHAMPIONS
ЖНЕЦЫ ФРАГОВ



72 SPELLFORCE 3
КРАСОТА ПО-ЭЛЬФИЙСКИ



50 KINGDOM COME: DELIVERANCE
СРЕДНЕВЕКОВЫЕ БУДНИ

ПОСТЕРЫ

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Horizon Zero Dawn

РЕКЛАМА

ООО «Игромедиа»	2
ООО «Игромедиа»	3
ООО «Игромедиа»	4

46

FAR CRY 5
ФЕРМЕРЫ
ПРОТИВ
КУЛЬТИСТОВ



ИГРОВЫЕ СЕРВИСЫ
И С ЧЕМ ИХ ЕДЯТ

100

84-97 ИГРА МЕСЯЦА С LG

- 84 Нервная дуэль
- 86 Оружие в Quake Champions
- 90 Чемпионы в Quake Champions

98-99 КИНО

- 98 «Звёздные войны: Последние джедаи»

100-105 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 100 Игровые сервисы и с чем их едят

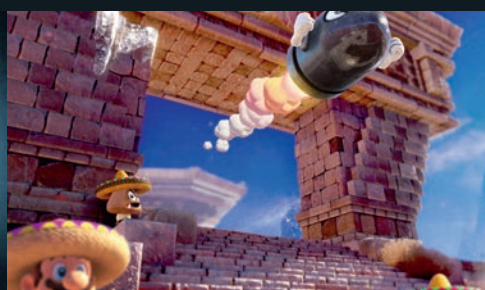
106-112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 106 Acer Predator Triton 700
- 108 Тест гарнитуры HyperX Cloud Alpha
- 110 Выбираем ТВ-приставку для геймера

04

ИТОГИ 2017 ГОДА
УРА, ВЫБИРАЕМ
ЛУЧШИХ!





ИТОГИ

ЧЕМ ЗАПОМНИЛСЯ УШЕДШИЙ ИГРОВОЙ ГОД



Пожалуй, 2017-й год выдался куда более спокойным, чем предыдущий. Да, скандалов в игровой индустрии разразилось немало, зато не пришлось до хрипоты спорить, выбирая лучшие проекты года. Лидеры были более или менее очевидны, тенденции – вполне однозначны. Switch выстрелил, Xbox One X стал самой мощной приставкой на рынке, а VR потихонечку находит своих игроков.

По-настоящему неожиданным было становление жанра Battle Royal – появился PUBG, ставший самой популярной игрой в Steam. Всего за несколько месяцев он сдвинул с пьедестала CS:GO и даже бесплатную Dota 2. Другие разработчики схватились за голову и срочно кинулись делать аналогичные проекты, так что в ближайшее время нас ожидает жёсткая конкуренция в молодом жанре. Можно смело сказать, что 2017-й – это год Battle Royal.

Правда, мою главноредакторскую душу больше всего в этом году согрела милая пиксельная Thimbleweed Park. Разумеется, это ни в коем случае не главная игра года – если, конечно, вы не фанатичный поклонник классических квестов. Пиксельная графика, куча шуток «для своих», очаровательный дух 80-х, классные загадки, интересные геймплейные находки – всё это сделало несколько моих мрачных дней гораздо более светлыми. Наверняка у каждого в Игромании найдётся такой вот личный фаворит, которому хочется вручить персональный приз зрительских симпатий имени себя. Об этом стоит написать отдельный материал – надеюсь, смогу уговорить других редакторов его сделать. Ну а пока вот вам взвешенные коллективно подведённые итоги игрового 2017 года от Игромании. Располагайтесь удобнее – приятного и увлекательного чтения! ■

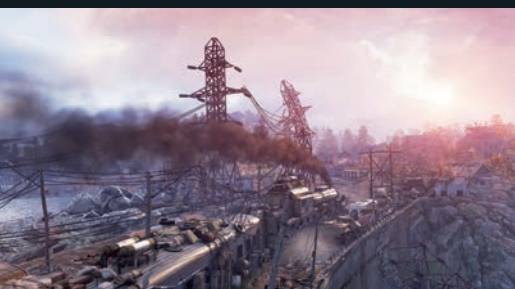


2017

- 06** 10 главных анонсов года
- 08** 10 самых ожидаемых игр 2018 года
- 10** События года
- 14** Переиздание года
- 16** Песочница года
- 18** Спортивная игра года
- 19** Гонимая игра года
- 20** Платформер года
- 22** Квест года
- 24** Приключение года
- 26** Ролевая игра года
- 28** Сюжетный боевик года
- 30** Шутер года
- 32** VR-игра года
- 33** Стелс года
- 34** Хоррор года

- 36** Кооператив года
- 38** PvP-игра года
- 40** Стратегия года
- 42** Игра года





10 ГЛАВНЫХ АНОНСОВ ГОДА

О ЧЁМ РАССКАЗАЛИ В 2017 ГОДУ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

METRO: EXODUS

Первые две игры по мотивам вселенной «Метро» в основном запирали нас в тесных тоннелях подземки и редко выпускали на поверхность. Но в третьей всё изменится. Как показал анонс на E3, в поисках лучшей жизни герои станут разъезжать на поезде по обширному постапокалиптическому миру. Судя по трейлерам, фирменная атмосфера никуда не делась, а простора для исследований стало куда больше. И да, всё идёт к тому, что даже если «Сталкер 2» так и не появится, третье «Метро» сможет его заменить.

ANTHEM

Эту игру **Electronic Arts** анонсировали на E3 2017, и сразу стало понятно, куда они метят. Это будет долгоиграющая игра-сервис в открытом мире, в духе **Destiny** и **The Division**.

Есть крепость и есть дикая местность, которая начинается за её стенами. Именно туда будут отправляться боевые группы так называемых «фрилансеров» — до четырёх человек в кооперативе. Класс игрока определяется его боевым костюмом, который можно всячески совершенствовать — вплоть до возможности летать. Выглядит игра фантастически красиво и недаром рекламируется для разрешения 4K. Но нас всё же интересует другой вопрос — а что там будет с лутбоксами?

DARKSIDERS III

История расскажет о похождениях Ярости — единственной всадницы апокалипсиса, которая вооружена кнутом и ворохом магических заклинаний. Её

задача — уничтожить семь смертных грехов, тоже представленных отдельными личностями. А происходить всё будет параллельно с событиями второй части, так что надеемся на пересечения с её главным героем — Смертью.

A WAY OUT

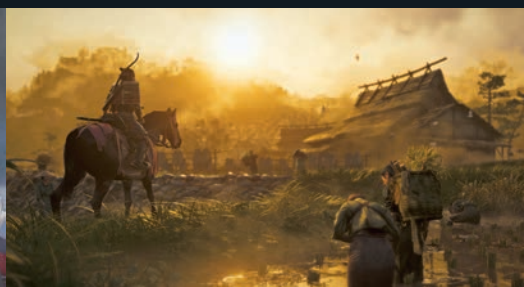
Здесь всё будет завязано на управление сразу двумя героями, только теперь их контролируют строго двое игроков — либо по сети, либо в локальном режиме. Одиночная кампания не предусмотрена вообще.

А поведает игра о победе из тюрьмы пары заключённых по имени Лео и Винсент. Чтобы операция увенчалась успехом, работать всё время нужно сообща — например, один отвлекает охранника, второй прошмыгивает за его спиной. Такой уровень взаимодействия в играх встречается нечасто, что делает проект особенно любопытным. К тому же историю обещают очень эмоциональную — в самом деле, не просто ж так герои в тюрьму попали и хотят оттуда выбраться.

FAR CRY 5

Солидный кусок американской глубинки оказался отрезан от мира — власть там захватили последователи некоего культа, перерезали все провода, заглушили радиосвязь, перекрыли дорогу и, скорее всего, следят и за воздушным пространством. А всё потому что лидер секты Иосиф Сид хочет подготовить жителей своего округа к Судному дню. Но, так как в планы главного героя это не входит, его задача — остановить беспредел или хотя бы вырваться из оцепления и оповестить о нём окружающий мир. При этом игрок





ОБТЯГИВАЮЩИЙ КОСТЮМ БАЙОНЕТТЫ СОСТОИТ ИЗ ЕЁ СОБСТВЕННЫХ ВОЛОС, И ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ОН С НЕЁ СПАДАЕТ – КОГДА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СУПЕРПРИЁМА ТРЕБУЕТ УЧАСТИЯ В НЕМ ПРИЧЁСКИ

впервые в серии сам создаёт персонажа, а ещё всегда может пригласить друга и пройти вдвоём все-все квесты, включая сюжетные.

BEYOND GOOD & EVIL 2

Этот анонс с E3 заставил интернет гудеть как растревоженный улей. Мы не увидим новых похождений Джейда и Пейджа, нас ждёт приквел с совершенно другим игровым процессом. Теперь всё происходит в открытом, процедурно генерируемом мире, по которому мы передвигаемся на космическом корабле, собираем команду головорезов и десантируемся на планеты для выполнения миссий.

Мы сможем гораздо больше узнать про этот загадочный мир, где генная модификация породила причудливые гибриды людей с животными, и про то, к каким последствиям это привело. И сколь бы открытым ни был этот мир, разработчики утверждают, что главное для них – именно история, а всё прочее к ней просто прилагается.

MARVEL'S SPIDER-MAN

Серия про Бэтмена от **Rocksteady** в своё время показала, что игры про супергероев могут быть мощными и серьёзными и не скатываться в простые аркадки. В принципе, некоторые игры про Человека-паука тоже хвалили поклонники, но тут масштаб явно ожидается покрупнее.

Новую игру не будут привязывать к сюжету фильма или комиксов – это будет отдельная история, причём в ней уделят внимание и человеческой ипостаси Питера Паркера. Разрабатывает проект студия **Insomniac** – те самые ребята, что ответственны за **Ratchet & Clank** и **Sunset Overdrive**, так что у нас есть

основания доверять их опыту по созданию открытых миров и экшена.

GHOST OF TSUSHIMA

Этот анонс прозвучал аж в октябре, на фестивале Paris Game Week. Главное, что стоит знать про игру, – её разрабатывают **Sucker Punch**, те самые, что подарили нам серию **InFamous**. События будут происходить в феодальной Японии, а играть нам предстоит за самурая. Наверняка будет мощная боевая система и открытый мир, но это всё пока только догадки. Ждём новых подробностей!

BLOODBORNE 2

Самый загадочный анонс нашей подборки пришёл с церемонии The Game Awards 2017. Не факт вообще, что это была **Bloodborne**, так как тизер показывает только некий механизм на основе человеческой кости и несколько надписей. Но интернет уже опознал в нём предмет из игры, да и звуковое сопровождение в ролике говорящее, и даже надпись *Shadows Die Twice* уже интерпретировали как намёк на продолжение сюжета – Тени-то в оригинале тоже были. Наконец, это игра от **From Software** – ну что ещё это может быть?

BAYONETTA 3

И наконец, ещё один анонс с The Game Awards 2017 – самая сексапильная ведьма в истории человечества возвращается! Серия **Bayonetta** всегда была великолепным слэшером с хорошей боевой системой, интересными противниками и заметными вкраплениями чисто японского безумия. Если третья часть окажется не хуже первых двух, то мы её действительно очень и очень ждём. ■

