



МАШИНА

16+

KASPERSKY
ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ
ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

QUANTUM BREAK

РЕПОРТАЖ ИЗ REMEDY

**ХИДЕО
КОДЗИМА**

И ЧТО БУДЕТ С НИМ ДАЛЬШЕ

**ВРАГ
НЕИЗВЕСТЕН**

ИСТОРИЯ СЕРИИ X-COM

**ЗАПРЕЩЕНО
НА TWITCH**

САМЫЕ СКАНДАЛЬНЫЕ ИГРЫ

**ТЕЛЕВИЗОР
И ТЫ**

ПЕРВЫЕ ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ

ИГРЫ В НОМЕРЕ

THAT DRAGON, CANCER • DARKEST DUNGEON • UNRAVEL • RESIDENT EVIL 0 HD
JOTUN • XCOM 2 • DIRT RALLY • MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED • THE WITNESS
BROFORCE • OXENFREE • ROCK BAND 4 • THIS WAR OF MINE: THE LITTLE ONES



9 771560 258026



16003



САМАЯ
КРАСИВАЯ
ММО



ЛУЧШАЯ
FREE-TO-PLAY
ИГРА



САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ
ММО НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ



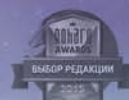
ЛУЧШАЯ
БОВЕАЯ СИСТЕМА
В MMORPG



ЛУЧШАЯ
ГРАФИКА СРЕДИ
MMORPG



САМАЯ
ОЖИДАЕМАЯ
ММО В РОССИИ



ЛУЧШИЙ ИЗДАТЕЛЬ
MMORPG В СНГ
TERA



ЛУЧШАЯ
БОВЕАЯ
СИСТЕМА



НОВЫЙ КЛАСС NINJA УЖЕ СКОРО

TERA-GOLD-AND-EXP

УСПЕЙ АКТИВИРОВАТЬ ПРОМОКОД НА
ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ ДЛЯ ПРОКАЧКИ!

18+

* Страница активации кода:
<http://www.tera-online.ru/c/activation>

TERA™

DESTINY
DEVELOPMENT

Bluehole

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ

twitch

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ



ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ



ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

[TWITCH.TV/IGROMANIA](https://twitch.tv/igromania)



Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Георгий Акопян
Зам. главного редактора Ян Кузовлев
Редакторы Дмитрий Колганов,
Артемий Козлов, Родион Ильин,
Олег Чимде, Анна Полянская, Сергей Цилюрик
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич,
Герман Титов, Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло,
Анна Клишина, Ольга Ярошно, Вера Светлых
Корректор Мария Луговская
Переводчик Ольга Букреева

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Редакционный директор Георгий Акопян
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 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», Илинское 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 38 000

Circulation 38 000

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



Привет!

В 1997 году молодой финский писатель Сами Ярви начал работу над игрой. До этого он брался то за роман, то за киносценарий, но ничего толкового не выходило. Поэтому, когда его друг Петри Ярвилехто предложил попробовать придумать сюжет для шутера, он приступил к написанию без особого энтузиазма. Но стадия неверия была необычайно короткой. Вскоре Сами загорелся проектом. Захотел сделать игру про нью-йоркского копа, который в одночасье потерял все, после чего его жизнь превратилась в бесконечную месть. Мах Рауне вышла несколько лет спустя, возглавила все чарты продаж и навсегда перевернула ход развития жанра, который тогда мило назывался шутером от третьего лица. А вместе с жанром «Макс Пэйн» перевернул жизнь Ярви, который стал Сэмом Лэйком – успешным игровым сценаристом и в буквальном смысле лицом одного из самых известных персонажей в истории видеоигр.

Сейчас Сэм вместе со своими коллегами заканчивает работу над последней игрой студии – Quantum Break. Судя по тому, что Ян Кузовлев увидел в гостях у Remedy Entertainment, нас ждет очередная «игра от Remedy», что, как понимают знающие люди, означает «хит неземной мощи». И этот хит выйдет на ПК!

Microsoft изначально позиционировали игру как эксклюзив для Xbox One, но неожиданно изменили свое решение. Quantum Break выйдет в том числе на народной платформе, причем одновременно с Xbox-версией – 5 апреля. Единственный нюанс: игра будет эксклюзивом для Windows 10, так что волей-неволей придется перейти на последнюю версию ОС от Microsoft. К счастью, последняя версия Windows получилась действительно удачной и думать лишний раз, стоит ли овчинка выделки, не придется (в отличие от истории с Vista, к которой Microsoft в свое время пытались подогреть интерес за счет порта Halo 2).

На этой приятной ноте я бы хотел попрощаться с вами, дорогие читатели. Но в этот раз не до следующего номера. На пятом году работы я решил покинуть ставшую для меня родной за это время редакцию «Игромании». Когда в конце 2011 года меня попросили написать крошечный материал для третьей-степенной рубрики, я и подумать не мог, что в итоге окажусь в штате любимого журнала, за которым каждый месяц с нетерпением бежал в ларек. В то, что стал главредом и редакционным директором, не верю до сих пор.

Я счастлив, что мне позволили исполнить давнюю мечту – ежедневно прикладывать максимум усилий, чтобы сделать лучшее издание об играх на русском языке. Конечно, не все получалось, не все из задуманного успели реализовать, но мне и моим коллегам есть чем гордиться. Мы прошли длинный путь за последние годы, и, уверен, ребята ни в коем случае не остановятся.

Производство и дальнейшее развитие журнала возьмет на себя трудолюбивый Ян Кузовлев, который уже успел себя проявить как хороший автор и ответственный редактор. Для него это новый вызов, так что обязательно сообщайте Яну в письмах о своем отношении к изменениям, которые, думаю, последуют.

Ну а я далеко не убегу и продолжу работу в любимой индустрии, но уже в другом качестве. На этом все. Читайте «Игроманию». И играйте только в хорошее!

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 29 марта.

Георгий Акопян

gevorg@igromania.ru • vk.com/gevakopyan • instagram.com/gevbrave

Мир
Фантастики

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!

16+



34

XCOM 2
ЗЕМЛЯ ГОРИТ
ПОД НОГАМИ

6-23 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

- 6 Quantum Break: первые впечатления
- 10 Репортаж из студии
- 14 Путешествия во времени в кино
- 18 История Remedy Entertainment

24-29 ГИЛЬДИЯ

- 24 Как работает игровой ретейл
- 26 Должны ли игры затрагивать неудобные темы?
- 28 Как разрабатывалась 12 is Better Than 6



74

THAT DRAGON, CANCER
УБИТЬ ДРАКОНА В СЕБЕ

30-33 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 30 TERA: Год в Арборее

34-85 ВЕРДИКТ

- 34 XCOM 2
- 48 Rock Band 4
- 52 The Witness
- 56 Resident Evil 0 HD Remaster
- 60 Mordheim: City of the Damned
- 64 DiRT Rally
- 68 Darkest Dungeon
- 72 Broforce
- 74 That Dragon, Cancer
- 78 Oxenfree
- 80 Unravel
- 84 Jotun

86-97 ИГРОСТРОЙ

- 86 Как сделать успешную инди-игру
- 94 Почему рано хоронить инди

98-119 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 98 Первые поколения консолей
- 110 Новая игра Хидео Кодзимы
- 114 Запрещено на Twitch
- 116 Откровения Джона Ромеро
- 118 Будущее за VR



68

DARKEST DUNGEON
У МЕНЯ ДЕПРЕССИЯ

110

НОВАЯ СТУДИЯ ХИДЕО
ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ?



98

ТЕЛЕВИЗОР И ТЫ
ПЕРВЫЕ ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ

ПОСТЕРЫ

- Quantum Break
- Unravel

НАКЛЕЙКИ

- Umbrella Corps
- Conan Exiles
- XCOM 2
- The Division

РЕКЛАМА

- Обложка
- Destiny Development2
- MSI3

В номере
ООО «Игромедиа»1, 3

52

THE WITNESS
СМОТРИМ НА МИР ИНАЧЕ

30

ГОД В АРБОРЕЕ
КАК ИЗМЕНИЛАСЬ ТЕРА?

120-135 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 120 Тестирование Apple Watch
- 125 Тестирование монитора MSI GS60 ghost pro
- 128 Тестирование компьютера Digital Razor
- 130 Тестирование накидки Gametrix
- 132 Тестирование ноутбука DEXP
- 134 Разумный компьютер

136-139 ПОЧТА

- 136 Отвечаем на письма читателей

140-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 140 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

- 144 Завтра будет хорошо



ЧТО: Первые полторы главы боевика про время
ГДЕ: Студия Remedy в Финляндии

QUANTUM BREAK

ЧЕМ НОВАЯ ИГРА ОТ REMEDY ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДРУГИХ ЭКШЕНОВ

ЯН КУЗОВЛЕВ

«**М**ой любимый прием в играх — сначала столкнуть человека с понятными ему вещами. Вот вам реальный мир, телепередачи, драма про мужчин со сложной судьбой. Потом начинаешь размывать границу реальности, запускать в происходящее всякую дичь: демоны лезут изнутри, темная сущность терроризирует героя извне», — рассказывает Сэм Лэйк.

В **Quantum Break** мы сталкиваемся не со сверхъестественным, но с едва объяснимым феноменом путешествий во времени. Ближайший пример для подражания у **Remedy** — фильм «Детонатор» (Primer), в котором нахрапом не разберешься. Второй ориентир — нолановское «Начало» (Inception). В этом заключается вторая важная цель **Remedy**: вплести в повествование популярную культуру и дать игроку крючки, за которые можно зацепиться. Как только отправная точка будет готова, настанет время действовать.

О ЧЕМ?

Quantum Break начинается весьма обыденно: молодой парень по имени Джек Джойс приезжает к другу детства в исследовательский комплекс при институте. Небольшой городок, местная спортивная команда, кампус с пьяными студентами... На месте



У БРАТА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ нестабильная психика, но он один из самых талантливых физиков в институте

выясняется, что товарищ, не без помощи душевно больного брата главного героя, придумал машину времени и нашел остроумное применение деньгам инвесторов: построил здоровенный коллайдер и купил книжку по тайм-менеджменту.

Наш лучший друг, ученый Пол с внешностью Эйдана Гиллена, лукаво подмигивает: «Эти испытания не совсем легальны» — и бесстрашно заходит в коллайдер. В разгар эксперимента машина выходит из строя, а поток времени идет вразнос:

реальность трещит по швам, скоро все замрет, и мир перестанет существовать.

Так мы неторопливо падаем в кроличью нору, и ситуация выходит из-под контроля. Книжку по тайм-менеджменту символично уносит взрывом — хватит букв, давайте стрелять. От инвесторов из корпорации Monarch Solutions прибегают специально обученные люди в масках, а с ними злой друг детства из будущего.

Вот как эта завязка вписывается в жанр личной трагедии мужчины с пистолетом:



ХРОНО-СОЛДАТЫ умеют действовать так же, как и главный герой, только они крепче и их обычно больше



ЧАСТНАЯ АРМИЯ MONARCH SOLUTIONS разбирается со студентами на кампусе. Что с ними будет дальше – решать вам



ТАК ВЫГЛЯДИТ ПОЧТИ ЛЮБАЯ СТЫЧКА – проще пойти в лоб, чем отсиживаться по укрытиям

Джек выучивается контролировать темпоральный поток вокруг себя, останавливать пули, молниеносно перемещаться и делать массу других занятных вещей. Его цель – спасти брата и исправить неполадки со временем.

ЧЕМ ЭТО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДРУГИХ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ ИГР?

Поначалу все указывает на то, что мы будем играть в шутер вроде Gears of War. Наверняка вы видели уже в роликах: спрятался за укрытие, аккуратно пострелял по врагам, перешел в другое укрытие.

Если применять к Quantum Break устоявшиеся за несколько лет правила игры, то все сложится несколько неловко. Remedy всегда пыталась сделать с интерактивным боевиком что-то свое, уникальное. «Макс» был про безостановочное действие, Алану Уэйку тоже приходилось нелегко: герой почти никогда не чувствовал себя в безопасности и не мог сразу справиться с угрозой.

Джек Джойс сам по себе мало что может и в бою ведет себя обычно и даже скучно: бегаёт, самостоятельно прячется за укрытиями (если они рядом), не умеет стрелять вслепую и не может толком вломить тренированному спецназовцу. Частная охрана из Monarch Solutions в долгу не остается и в ответ технично выманивает Джека из зоны комфорта – с понятными последствиями. Боец из Джойса никудышный, и единственный способ выжить – манипулировать временем, встречать врага лицом к лицу и бить первым.

Джек не может откатывать время назад, но умеет останавливать его на небольшой площади, закрываться щитом от пуль