



МАНУА

16+

КРОВЬ И ВИНО

РЕКОМЕНДОВАНО
ГЕРАЛЬТОМ ИЗ РИВИИ

GOG И ФАРГУС

СПАСИБО ЗА НАШЕ
СЧАСТЛИВОЕ ДЕТСТВО

DISHONORED 2

ДАНУОЛЛ — КАРНАКА

ИГРЫ В НОМЕРЕ

BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA • BRAVELY SECOND: END LAYER
HOMEFRONT: THE REVOLUTION • UNCHARTED 4: A THIEF'S END
RATCHET & CLANK • MIRROR'S EDGE: CATALYST • STARDEW VALLEY
ELEX • THE BANNER SAGA 2 • THE DEADLY TOWER OF MONSTERS





msi



РЕКЛАМА

ОБУЗДАЙ ИГРОВУЮ МОЩЬ

MSI AEGIS С 6 ПОКОЛЕНИЕМ ПРОЦЕССОРОВ INTEL® CORE™ I7

Aegis

Цена от **75000руб.**

ПРОЦЕССОР INTEL® CORE™ I7-6700

WINDOWS 10 ДОМАШНЯЯ

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ 16ГБ DDR4

НАКОПИТЕЛЬ M.2 SATA SSD 256ГБ + 2ТБ 2.5" SATA SSD 7200ОБ/МИН

Intel внутри®. Значит исключительная производительность.

Intel®, логотип Intel®, Intel Inside™, Intel Core™ и Core Inside™ являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

RU.MSI.COM

У НАС БЫЛО
ДВАДЦАТЬ ЛЕТ
НА ПОДГОТОВКУ.

У НИХ ТОЖЕ

ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

ВОЗРОЖДЕНИЕ

12+

В КИНО
С 23 ИЮНЯ В 3D



РЕКЛАМА



Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Ян Кузовлев
Выпускающий редактор Артемий Козлов
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин,
Олег Чимде, Анна Полянская, Эдуард Клишин
Арт-директор Евгений Загатын
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло,
Анна Клишина, Ольга Ярохно, Герман Титов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

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

Реклама

Руководитель отдела Юлия Одинакова
(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 телефонам 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», Ильинское 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 38 200 Circulation 38 200

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



Привет!

Мне умные люди сказали, что вступительное слово редактора всегда должно быть одинаковым: берешь какое-нибудь важное событие из индустрии, потом проводишь параллель с тем, что сейчас происходит. Идея неплохая, получается вроде толково и интеллигентно, но несколько фальшиво. Как будто дистанцируешься от аудитории и ставишь себя на несколько ступенек выше.

Давайте за игры лучше пообщаемся. Я вот прошел Dark Souls 3, а потом на кураже пробежал еще раз Bloodborne. Наконец-то добрался до «Каменных сердец» и залпом закрыл Uncharted 4 – вновь почувствовал себя живым. Год назад примерно в это время за неделю одолел того самого «Ведьмака» за 70 часов – почти без сна, еды и компота.

Вот уж действительно крутая игра! Хотелось постоянно обсуждать, делиться комментариями и копать интернет, а не получалось, потому что играл в дебаг-версию задолго до выхода.

Совсем другая ситуация с Dark Souls 3, которой мы поставили десятку. Тут получилось ворваться в инфополе – и там все неоднозначно. Лично я в восторге, а снобы и поклонники хватаются за голову и вопят, что новая игра слишком неадекватная: костры рядом, слишком много фансервиса, мы играем в это уже непонятно какой раз. Иногда Dark Souls сравнивают с Call of Duty – дескать, каждый выпуск одно и то же, надоело уже играть, не возникает чувства первооткрывателя, как раньше.

Нужно ли оно вам? Смотрите: CoD под лирику Дэвида Боуи отправляется в космос и параллельно запускает ремастер Modern Warfare, который люди ждут намного сильнее, чем новую игру. Тут, по-моему, змея пожирает свой собственный хвост, люди одновременно хотят нечто новое, но с радостью предпочтут поиграть в ремастеризованную версию. Вой стоит оглушительный: надоело про будущее, давайте про прошлое. В продуктовой промышленности, кстати, делают умнее и выпускают не один-два товара, а целую линейку – чтобы неприкаянная душа точно нашла что-то себе по вкусу.

Когда мне надоело играть, я возвращаюсь к бэклогу, в котором десятки игр, и выбираю какой-нибудь другой жанр. Становлюсь адептом Nintendo, обращаю внимание на мобильные игры, начинаю экспериментировать. Ну а что, светлая игровая индустрия жива не только сериями про авантюристов и хмурых космодесантников.

Ну и немного про журнал. Мы продолжаем эксперименты с графическими материалами – хочется, чтобы в каждом номере были красивые развороты. Постеры делаются такие, чтобы хотелось со всей силы повесить у себя дома или на работе и не снимать ни в коем случае. Официальным саундтреком к сдаче прошлой «Игромании» был последний альбом группы «Кровосток», сейчас это Tool – 10 000 Days. Когда у Мэйнарда выйдет новый альбом – точно не сегодня. Зато сегодня вы точно прочитаете наш свежий выпуск.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 21 июня.

Ян Кузовлев

MIRF.RU

ГЛАВНЫЙ САЙТ О ФАНТАСТИКЕ — И НЕ ТОЛЬКО

- Обзоры сериалов и кино, книг и комиксов
- Статьи и видеоролики о лучшем из жанров
- Фантастические рассказы и короткометражки
- И многое другое!

МИР ФАНТАСТИКИ

А для тех, кто любит шелест бумажных страниц,
у нас есть журнал, где ещё больше интересного!

16+

Сейчас спустя несколько десятилетий мы можем рассказать не только о качестве шедевров киноискусства, но и о том, как своего музейный экспонат. А ведь у каждого подобного сокровища есть свои загадки и тайны. Что интересного мы можем узнать о нем? Кто был с ним связан?

Кто вы, доктор Джонс?



РЕКЛАМА





6

DISHONORED 2
ГОРОД,
В КОТОРОМ
ХОЧЕТСЯ ЖИТЬ

6-13 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Dishonored 2

14-23 ГИЛЬДИЯ
14 Энтузиасты переделывают Warcraft 3
18 Изучаем квеструм по Silent Hill

24-45 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
24 Ведьмак 3: Кровь и Вино
28 Mirror's Edge: Catalyst
32 Homefront: The Revolution
38 ELEX
42 Виртуальная реальность у ССР



122 DOOM
ТОГДА И СЕЙЧАС

46-79 ВЕРДИКТ
46 Uncharted 4: A Thief's End
52 The Banner Saga 2
56 Ratchet & Clank
62 Hyper Light Drifter
66 Battlefleet Gothic: Armada
72 Bravely Second: End Layer
74 Sebastien Loeb Rally EVO
76 The Deadly Towers of Doom
78 Dying Light: The Following

80-85 КИНО
80 День независимости: Возрождение
82 TMNT: Нечто из другого сыра

86-121 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
86 Русские супергерои
92 Бэтмен Фрэнка Миллера
102 Старые гонки, которые должны вернуться
108 Почему Stardew Valley стала популярной
112 Фаргус и его локализации
116 Пять слов за которые ругает редактор



52 THE BANNER SAGA 2
ВСЕ ХУЖЕ И ХУЖЕ



24 ВЕДЬМАК 3: КРОВЬ И ВИНО
НЕ ВОДИЦА



72 BRAVELY SECOND: END LAYER
ТУСОВКА КОСПЛЕЕРОВ

ПОСТЕРЫ

Dishonored 2
Doom

НАКЛЕЙКИ

Dishonored 2
Doom
The Banner Saga 2
Mirror's Edge: Catalyst

РЕКЛАМА

Обложка
MSI 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

В номере
Двадцатый Век Фокс СНГ 1
ООО «Игромедиа» 3

46

UNCHARTED 4:
A THIEF'S END

**122-125** ИГРА МЕСЯЦА С LG

- 122 Doom 1993: Ад тогда
124 Doom 2016: Ад сейчас

126-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 126 Обзор монитора LG 34UC98-W
130 Обзор ноутбука MSI GE72 6QF Apache Pro
134 Презентация Next@Acer в США
136 Разумный компьютер

138-141 ПОЧТА

- 138 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

- 144 Зачем нужны пиксели

86

РУССКИЕ
СУПЕРГЕРОИ
ОТ КОЛОССА
ДО НАТАШИ
РОМАНОФФ



ЦЕНТР ВНИМАНИЯ



DISHONORED 2

УНИЖЕННЫЕ И ОСКОРБЛЕННЫЕ.
ГЛАВА ВТОРАЯ, СРЕДИЗЕМНОМОРСКАЯ

ЗАХАР БОЧАРОВ



ДА-ДА,
это тоже скриншот

Arkane Studios признала каноничной «хорошую» концовку **Dishonored**. Ту самую, ради которой игроку приходилось постоянно гасить в себе жажду мести и действовать скрытно, оглушая своих противников или вовсе не попадаясь им на глаза.

Чума в Дануолле была купирована, а несправедливая власть — свергнута. Эмили Колдуин садится на трон и начинает свое правление. Корво становится ее советником, его честь восстановлена. Чужой так и остается потусторонним наблюдателем, не вмешивающимся в людские дела.

В мире воцаряется добро, справедливость и покой. Ненадолго. С окончания событий первой игры проходит пятнадцать лет. Корво по-прежнему самый близкий друг Эмили, но сама девочка изменилась. Теперь ей двадцать пять, она стала отражением своего наставника, фундамент ее личности — образ и ключевые решения Корво, которые она впитала, еще будучи ребенком. Отпрыску голубых кровей очень скоро придется лишиться спокойствия и, подобно Будде Гаутаме, узнать, что же происходит за стенами дворца.

Буквально в самом начале игры Эмили и Корво оказываются в эпицентре заговора, который станет



отправной точкой **Dishonored 2**. Герои встанут спина к спине — здесь игроку предстоит решить, с чьей точки зрения он увидит историю. Миссии Корво и Эмили будут одинаковыми, но изменить свое решение нельзя до самого конца игры.

Несмотря на внешнюю важность подобного выбора, он кажется очевидным. **Dishonored 2** — это бенедикс Эмили Колдуин. Она красуется практически на всех артах, ее показывают в трейлерах, про нее разработчики говорят очень много, взхлеб, страстно. В свое вре-

мя Кен Левин называл Элизабет из **BioShock Infinite** своей дочерью — мол, настолько близкой она ему стала. Здесь история очень похожая. Пусть об этом и не говорят напрямую, не покидает чувство, что **Dishonored 2** — игра именно об Эмили. А Корво? Корво никуда не делся и продолжает играть важную роль, но ведущая партия в этот раз не его.

В КАРНАКЕ ВСЕГДА СОЛНЕЧНО

Только начальная и заключительная миссии игры проходят в Дану-

ЛОКАЦИИ
очень выросли вверх, но с телепортацией перемещение по ним не столь уж затруднительно