

06 249
2018

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU



ИГРОМАН

**SHADOW OF
THE TOMB RAIDER**
ТЁМНАЯ АРХЕОЛОГИЯ

**ИЗ КУСТОВ:
BATTLE ROYALE**
ГЛАВНЫЙ ТРЕНД В ШУТЕРАХ



GOD OF WAR

НЕМОЛОДОЙ ПАПА

GWENT: THE WITCHER CARD GAME • BATTLETECH • «WORLD OF WARCRAFT: БИТВА ЗА АЗЕРОТ»
DEVIL MAY CRY HD COLLECTION • FROSTPUNK • TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA
JURASSIC WORLD EVOLUTION • A WAY OUT • LEAGUE OF LEGENDS • WORLD OF TANKS 1.0
WAR THUNDER • ПРОЕКТ «АРМАТА» • «МСТИТЕЛИ: ВОЙНА БЕСКОНЕЧНОСТИ» • FRANTICS



игроMega



12

GWENT: THE WITCHER CARD GAME ЗАПОМНИТЕ МЕНЯ ТАКИМ



72

КОРОЛЕВСКАЯ ЛИХОРАДКА
BATTLE ROYALE ПОВСЮДУ

04-11 В РАЗРАБОТКЕ

04 Shadow of the Tomb Raider
08 Jurassic World Evolution
10 «World of Warcraft: Битва за Азерот»

12-25 ОБЗОР

12 GWENT: The Witcher Card Game
14 «Проект «Армата»
18 Frantics
20 Devil May Cry HD Collection
22 Ash of Gods: Redemption

26-67 ВЕРДИКТ

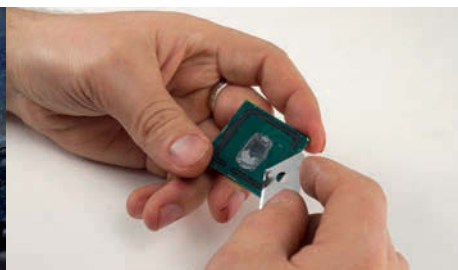
26 God of War
34 A Way Out
38 BATTLETECH
44 Frostpunk
48 Total War Saga: Thrones of Britannia
52 League of Legends
56 War Thunder
64 World of Tanks 1.0



34 A WAY OUT
ПОТАСОВКИ И ПОБЕГ



44 FROSTPUNK
СИМУЛЯТОР ОЙМЯКОНА



92 СКАЛЬПИРУЕМ И РАЗГОНЯЕМ
ХИРУРГИЧЕСКОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

ПОСТЕРЫ

Леи Радна
«Мстители: Война бесконечности»

РЕКЛАМА

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

04

SHADOW OF THE
TOMB RAIDER
ПОЛНОЕ
ЗАТМЕНИЕ



52

LEAGUE OF LEGENDS
НЕ ОПЯТЬ, А СНОВА!

68-89 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

68 SEGA Mega Drive Mini
72 Королевская лихорадка:
battle royale повсюду!
80 Что такое SFM-порнография
и как она появилась

90-91 КИНО

90 «Мстители: Война бесконечности»

92-112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

92 Скальпируем и разгоняем
Core i7-8700K
100 Тест игрового компьютера
Predator Orion 9000
104 Acer Nitro 5 Spin
108 Мобильный Core i9

26

GOD OF WAR
ОТЕЦ ГОДА





КТО Eidos-Montreal (Thief 2014 года) ГДЕ PC, PS4, Xbox One КОГДА 14 сентября 2018 года

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

ЭФФЕКТ БЕНДЖАМИНА БАТТОНА

РОДИОН ИЛЬИН

Издательство **Square Enix** провело в самом центре Лондона так называемое presentation event – масштабное мероприятие, посвященное **Shadow of the Tomb Raider**. Огромной толпе журналистов и блогеров со всего мира позволили сорок минут играть в новый выпуск перезапущенной приключенческой серии про самую обаятельную расхитительницу гробниц. И раз уж я оказался в их числе, самое время поделиться впечатлениями от новой порции приключений мисс Крофт.

ПРОСТО ПРАЗДНИК СМЕРТИ КАКОЙ-ТО!

Самое главное, что нужно понимать, — это не новая игра. Свежие идеи и геймплейные элементы рецензентам в ней, похоже, придется искать под микроскопом, да и то не факт, что найдутся. Канадская студия **Eidos Montreal** выступила эдаким подмастерьем (за **Tomb Raider** и **Rise of the Tomb Raider**, напомним, ответственна **Crystal Dynamics**) и решила не изобретать колесо. Впрочем, возможно, выбранная стратегия разумна, ведь франшизу и так относительно недавно перезапустили...



ДЕМКА была поделена на три смысловых и геймплейных блока: неспешная прогулка по праздничному городу и разговоры с окружающими; акробатика среди гор и заплывы в пещерах; головоломка с храмом и устранение живой силы врага

Канадцы взяли наработки прошлых частей и на их основе создают ещё одну увлекательную историю о благородной расхитительнице гробниц — с кучей головоломок, обязательной стрельбой из лука

и фирменным ползанием по отвесным стенам при помощи ледорубов.

С точки зрения постановки в игре всё по-прежнему, изменились только декорации: на сей раз это Мексика. На город-



ЕСЛИ ЧТО-ТО СВИСАЕТ
с потолка, оно точно
свисает не просто так!
Эти кубы помогут добраться
до верхушки пирамиды



КАК ВСЯКАЯ ДЕВУШКА. Лара любит болтать по рации обо всем, что видит, подсказывая игроку, что нужно делать



Мы часто уделяем внимание местам, где проходят те или иные пресс-показы (чаще всего это просто офис разработчиков), но в этот раз отмечу старания декораторов демозон. Они воспроизвели южноамериканский тропический лес с нехитрыми жилищами, а заодно нагнали мистического туману осветительными приборами и бесчисленными свечами, черепами и другими атрибутами праздника День мёртвых.



ских улицах (разумеется, насквозь коридорных, какие развилки?) шумит колоритный праздник смерти. Именно в это время Лара решает отыскать древнюю и, что важно, подземную пирамиду майя, чтобы распутать клубок тайн — затмение, воскрешение потусторонних сил, наступление Вечной Тьмы и далее по списку.

Помешать главной героине подрядилась хорошо знакомая нам по прошлой части и недавнему фильму организация «Тринити», главари которой тоже жаждут добраться до сакрального места в рамках своих злодейских интересов. А ещё разработчики вскользь упомянули, что немножко экранного времени отведут паре старых знакомых мисс Крофт — Сэм и Райес.

РУКИ ПОМНЯТ

Ларе придется вспомнить всё, чему её учили две игры подряд.

Загибаем пальцы. Ползать по траншеям и, подкрадываясь со спины, закалывать врагов? Есть! Надолго задерживать дыхание и шустро плавать под водой, преодолевая длинные подземные тоннели древних гробниц? Куда без этого! Шастать по отвесным стенам не хуже иного принца, раскачиваться на веревке и перемахивать через бездонные пропасти? Спрашиваете!

Впиваться ледорубами в губчатые участки скал? Можно было даже не упоминать! Метко стрелять из лука (кстати, позицию камеры в эти моменты немного



ЛЕДОРУБ НУЖЕН не только для установления альпинистских рекордов. Разбить стекло под водой – почему бы и нет?



скорректировали)? Да без колчана со стрелами Лара на улицу ни ногой! Демка шустро тасовала все эти хорошо знакомые элементы между собой, меняя сцены от острожных прогулок по городу до выполнения акробатических этюдов среди тропиков.

На тактильном уровне ощущается точно так же, как и прежде. Чуть-чуть не допрыгнул – долбишь по QTE-кнопке, чтобы девушка успела зацепиться за уступ. Недостаточно раскачал веревку – радостно сиганул в пропасть. Хочешь быстрее забраться по отвесному склону? Стоит перемещаться короткими рывками вверх, а не меланхолично переставлять ледорубы один за другим.

Да и старые механики устранения препятствий на месте. Уткнулся в бревенчатую преграду, обмотанную веревками, – один выстрел из лука специальной стрелой



КАК БЫ ПРОТИВНО ни было, а нырять с головой всё же придется...



ЛАРА КРОФТ подражает Бэтмену...



с тросом, и Лара мощным рывком выломает бревно.

Если вы всё это уже проходили, игру можно безболезненно «спидранить» на автомате: анализировать свои действия вообще ни к чему. Работают спинной мозг и мышечная память.

Что до упомянутой сверхсекретной подземной пирамиды-храма, то там долго мучиться тоже не пришлось. Головоломка с подвешенными к потолку колоколами в деревянных ящиках и толканием тележки-гири решается элементарно — хочется верить, что впереди игроков ждут более сложные задачки, завязанные на физику окружающих элементов. Главное, в чём я ещё разок

утвердился: всё это уже было, и сейчас мы «закрепляем пройденный материал».

МОЛОДО-ЗЕЛЕНО

Впрочем, не могу сказать, что игре совсем не удалось удивить. Сохранив привычные геймплейные элементы, авторы зачем-то перерисовали внешность героини. Вид Лары-малолетки произвел неоднозначное впечатление. По экрану бегают с луком девчонка лет пятнадцати с растрёпанной шевелюрой и по-детски наивным взглядом. В постановочном трейлере этого не видно, но во время реального геймплея в глаза бросается сразу же.

Зачем потребовалось и так помолодевшую при перезапуске серии Лару омолаживать ещё больше, непонятно. Особенно учитывая, что героиня, наоборот, должна за время многочисленных скитаний набраться опыта и житейской мудрости и стать сильной и независимой — все-таки перед нами финал трилогии о становлении обновленной Лары Крофт!

Наконец, полудетское личико попросту диссонирует с мускулистыми руками и подросшей филейной частью. А ведь для этой серии внешний вид героини всегда был принципиально важен!



А больше рассказать о Shadow of the Tomb Raider в общем-то и нечего. Если сценарии в этой серии вас увлекают, а отработанные акробатические этюды ещё не приелись и вновь тянет попрыгать по скалам, за новинкой можно последить, пометив в календаре дату выхода — 14 сентября 2018 года.

Не исключаю, что игра еще раскроется в дни грядущей выставки E3, и авторы смогут по-настоящему удивить. Тем более что ничего принципиально нового и придумать не нужно: достаточно обратить взор на коллег по приключенческому цеху (привет, **Uncharted**, привет, **The Last of Us!**) и скромно позаимствовать лучшие наработки.

А пока Лара снова топчется на месте. ■



КТО Frontier Developments (Elite: Dangerous, Planet Coaster) ГДЕ PC, PS4, Xbox One КОГДА 12 июня 2018 года

JURASSIC WORLD EVOLUTION

СОБСТВЕННЫЙ ПАРК С ГОЛДБЛЮМОМ И БРОНТОЗАВРАМИ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

В производстве — пятый по счёту фильм по франшизе Jurassic Park. Простите, с некоторых пор уже **Jurassic World**. Началось всё с революционной картины Стивена Спилберга, снятой ещё в 1993 году, — хороши были и спецэффекты, и задумка. Весь мир поверил в то, что динозавра можно клонировать, получив его ДНК из влипшего в янтарь комарика с каплей крови внутри.

Началась волна динозавромании, которая вроде как схлынула со временем, но выход фильма «Мир Юрского периода» от Колина Треворроу показал, что не до конца. Картина собрала колоссальные деньги, студия **Universal** уверовала в силу древних ящеров — и потому к следующему фильму будет прилагаться ещё и игра. Не традиционная кустарная поделка, лишь бы купили, а высокобюджетная экономическая стратегия от студии **Frontier** — той самой, что ответственна за серии **Elite Dangerous** и **Rollercoaster Tycoon**.

А это, знаете ли, кое-что да значит.

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

Больше всего **Jurassic World Evolution** напоминает (даже внешне) предыдущее творение студии: игру **Planet Coaster**. Ту самую, где нам предлагают строить парк развле-



ГОЛЛИВУД, студия Universal: презентацию устроили прямо в одном из съёмочных павильонов

чений, наполняя его американскими горками собственного производства и дизайна. С одной стороны, песочница с почти неограниченным пространством для творчества. С другой — за всем этим стоит неплохая экономическая модель, и, чтобы сделать свой парк рентабельным, нужно крепко подумать.

Здесь основы примерно такие же. В наличии — очень гибкий редактор всего на свете, который позволяет перекопать хоть весь выделенный вам остров, наполнив его растительностью, водоёмами, холмами и впадинами, — либо же просто всё

разровнять и творить на гладкой как стол поверхности.

Творить, очевидно, предстоит не аттракционы с вагонетками, а загончики для динозавров. Творчества в этом заметно меньше — по сути, требуется лишь оградить территорию, воткнуть где-нибудь ворота, кормушку, поилку, быть может, что-нибудь ещё специфическое — скажем, густые кусты, без которых этот конкретный динозавр быстро захиреет, да и всё. Дино себе пасётся, посетители на него смотрят и радуются, отправляя деньги в ваш без-



НЕ ОБОИ, а вовсе даже кадр из игры. Панорамы острова можно щёлкать с любых ракурсов – камера позволяет заглянуть куда угодно



ИГРА СОЗДАЁТСЯ в тесном контакте с киношниками. Вплоть до того, что используются те же анимации и даже частично те же модели ящеров, что и в фильме



СОБЫТИЯ ИГРЫ происходят одновременно с событиями нового фильма. Ну и технологии в ней соответствуют тому, что мы видели на большом экране

донный карман. А заодно покупают хот-доги в заботливо расставленных ларёчках, живут в гостиницах, катаются в вагонетках, посещают музеи и выставки...

Но тут начинаются нюансы. Для начала, динозавров надо откуда-то брать. А для этого – строить исследовательский центр, в нём снаряжать экспедиции за останками в поисках уцелевших элементов ДНК. И вряд ли вы сразу найдёте достаточно материала, чтобы клонировать полноценного динозавра. На первых порах придётся выращивать хилых и болезненных, основываясь на 50% их генетического кода.

Но чем больше данных, тем более здоровые особи будут появляться на свет, а со временем их можно будет ещё и модифицировать: привить ген какой-нибудь лягушки или змеи для лучшей выживаемости. Такой экземпляр привлечёт больше посетителей. Совсем новый вид создать не получится, но какое-то количество гибридов, согласующихся с киновселенной, в игре всё-таки будет.

Чем больше исследований – тем больше разных динозавров, тем лучшего они качества. И тем больше, соответственно, требуется территории для их расселения и содержания. И, что самое забавное, уйму действий в игре разработчики предлагают совершать вручную.

ПАВШЕЕ КОРОЛЕВСТВО

Вот вылупился на свет, скажем, трицератопс. Сам он в клетку никак не телепортируется. Сначала завра нужно усыпить. Може-

те сделать заказ особой группе – она вылетит на вертолёте и какое-то время будет гоняться за особью, пока не всадит в неё достаточно транквилизаторов. Теперь очередь другого подразделения – транспортного. Им нужно отдать приказ поднять трицератопса на ещё одном вертолёте и оттащить куда сказано.

И всё это можно делать вообще самому. Перехватить управление первым вертолётом, подлететь куда надо, переключиться на винтовку, самому пострелять (а попасть, кстати, не так просто – дротики летят не прямо, а по баллистической траектории), переместить тушу... Очень атмосферно на самом деле, но всё зависит от того, во что же вы хотите играть – в симулятор транспортной службы или всё-таки в директора парка. Надеюсь, в финальной версии всё же появится возможность совершать элементарные действия в два клика.

Точно так же работает и служба кормления динозавров, и медики. Хотите – отдавайте приказ завезти новую козочку на заклание ти-рексу, хотите – везите её сами. Но так, чтобы это происходило вообще без вашего участия... Что ж, как минимум не в той версии, в которую играл я.

Из хороших новостей – в игре, конечно же, будут катастрофы. Рано или поздно кто-нибудь обязательно сбежит и начнёт сеять панику среди посетителей. На кровавое побоище рассчитывать не стоит, но понервничать разгуливающие на свободе динозавры обязательно заставят. Хотя бы из-за того, насколько сильно у вас от этого пострадает кошелек.

И если самый первый остров, доступный для освоения, имеет идеальный климат, то чем дальше, тем в более экстремальных условиях вы будете отстраиваться. А ветер и ливни обязательно приведут к прорыву электрозаграждений – фильм не даст соврать!

И наконец, самое главное – в игре будет сюжет. Для него даже снялся актёр Джефф Голдблюм, всё в той же роли доктора Малькольма из первой части. Сценарий занимает что-то около четырёхсот страниц, и хочется верить, что он будет тесно переплетаться с сюжетами фильмов – как минимум на уровне пасхалок и отсылок, но скорее даже больше. Разработчики, естественно, не раскрывают карты, но призывают «готовиться к сюрпризам».

Двигать историю мы будем, выполняя квесты трёх основных подразделений парка: ответственных за исследования, развлечения и защиту. Поначалу их требования просты и понятны: вывести такой-то вид динозавров, обеспечить посетителей едой и водой, подключить электричество к заборам. Надеюсь, что со временем запросы служб начнут противоречить друг другу, вынуждая игрока выбирать.



Если вы знаете, что представляют собой экономические стратегии от Frontier, и любите этот жанр – что ж, скоро выйдет ещё один отличный представитель линейки. А если вам просто нравятся фильмы про парки Юрского периода, помните – вскоре вы сможете построить и свой собственный. ■



КТО Blizzard Entertainment ГДЕ PC КОГДА 14 августа 2018 года

WORLD OF WARCRAFT: БИТВА ЗА АЗЕРОТ

КОГДА БИТЬ БОЛЬШЕ НЕКОГО – БЬЕМ ДРУГ ДРУГА

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

В конце «**Легиона**», последнего дополнения к **World of Warcraft**, мы побеждаем Саргераса и отправляем в «вечное» заточение. Когда он перешёл на сторону зла, как раз и появились Скверна и демоны, а потом случились и остальные события, кои мы наблюдали в трёх частях стратегии и одной очень большой MMORPG.

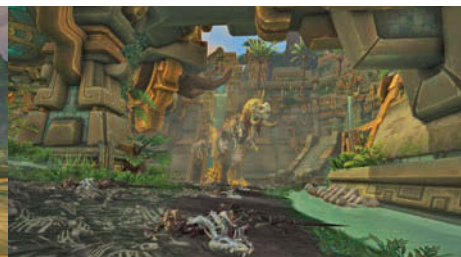
Да, теперь мы официально одолели всех кого можно, а некоторых и не по одному разу. Но эпоха на этом не закончилась. Ныне разработчики предлагают Орде и Альянсу... заняться друг другом. С одной стороны в конфликт вступает обиженная ещё Артасом Сильвана, с другой – потерявший отца Андуин Ринн. И оба собирают армии, чтобы покончить с противоположной фракцией.

ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Дополнение Battle for Azeroth по традиции предлагает для освоения новые земли, куда и переберутся все игроки старше 110-го уровня. «Потолок» поднят до 120-го, и недостающие уровни предлагается наби-



ЗАНДАЛАР явно навеян южноамериканскими мифами



ЛУЧШЕ динозавров могут быть только динозавры-умертвия!

вать в древнем королевстве троллей Зандаларе (Орда), а также на исторической родине Джайны Праудмур, в Кул-Тирасе (Альянс).

Локации эти очень разные по настроению. Зандалар – весёлое и яркое место: целый золотой город посреди цветущих джунглей, где бродят динозавры и даже динозавры-умертвия. Вокруг простираются болота с буйной растительностью и такой же живностью, а ещё пустыня с каньонами.

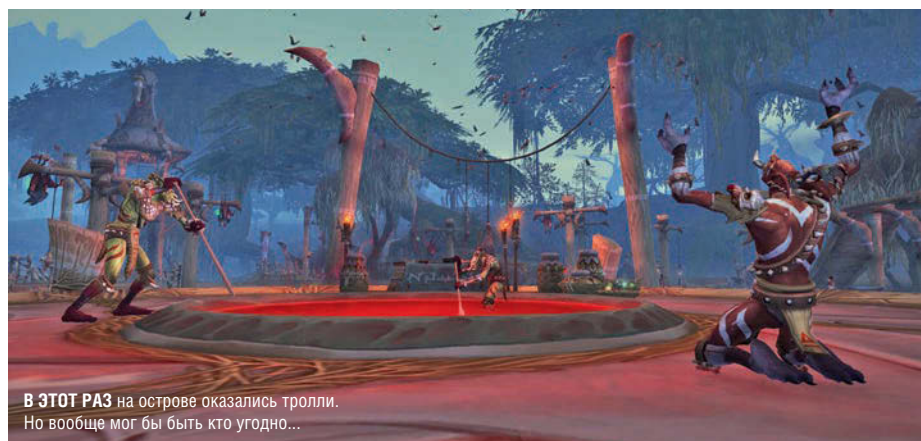
А вот Кул-Тирас – это, по большей части, мрачные леса и столь же хмурые горы. Ещё и дождит тут регулярно! Только северная

область карты худо-бедно зелёная и цветущая, но цветовая гамма всё равно куда мрачнее, чем у тех же Пандарийских лугов или даже окрестностей Штормграда.

Разработчики объясняют это тем, что и по сюжету настроение фракций будет сильно отличаться. За Альянс нас ждёт некая трагическая и очень личная история, в то время как Орда будет весело знакомиться с древними троллями. Впрочем, после завершения сюжетных веток можно будет наведаться за заданиями и на «чужой» континент, так что обе фракции как следует пропитаются и той и другой атмосферами.



ЗВЕРЬЁ в островных экспедициях будет сильнее обычных мобов с континента



В ЭТОТ РАЗ на острове оказались тролли. Но вообще мог бы быть кто угодно...

Новых рас или классов дополнение не принесёт. Но появятся так называемые «союзные расы», по три на фракцию. Умения у них будут чуточку отличаться от стандартных. Но доступны они станут только после выполнения определённых сюжетных заданий.

ПРОЦЕДУРНЫЕ ЭКСПЕДИЦИИ

На последней презентации игры в офисе **Blizzard** в Ирвайне разработчики показали, как работают «островные экспедиции» — новый вид приключений на троих человек. Самое важное в них то, что генерироваться они будут практически процедурно. То есть сами карты островов прорисованы вручную (пока говорят о шести разных локациях, но это может измениться), а вот их наполнение — противники, награды, боссы, квесты, тип местности, даже погода и время суток — каждый раз выбирается случайным образом. Скажем, в первый раз вы попадёте на остров, населённый мурлоками, и будете спасать потерпевших крушение моряков. Во второй вы уже окажетесь среди огров в поисках реликтов, а в третий будете срывать древний ритуал троллских чернокнижников.

И всё это — формально на одной и той же карте. Реиграбельность предельная!

Вторая фишка экспедиций — наличие полноценных вражеских ботов. То есть не обычных противников со знакомой моделью поведения «бить того, у кого агро выше», а управляемой искусственным интеллектом тройцы из фракции противника. Ведут они себя примерно как живые игроки на арене и прочих баттлграундах: активно маневрируют, используют разные умения, прикрывают друг друга, а что самое главное, делают всё это *непредсказуемо*. Эдакое сочетание PvP и PvE, которое поначалу заставляет поволноваться: нашу группу, привычную к обычным рейдам и инстансам, боты раскатывали раз за разом.

Впрочем, активным «пвпшникам» наверняка будет проще.

Цель любой экспедиции сводится к добыче азерита — «крови» планеты Азерот, выступившей после ранения гигантским мечом Саргераса. И у вас, и у ботов есть счётчик добытого ресурса; кто первый его заполнит, тот и увезёт трофеи с острова. А в зачёт идёт буквально всё: и выполнение задач, и трофеи с трупов, и победы над вражеской экспедицией, и просто добыча минерала из жил.

СТАРАЯ ДОБРАЯ СТРАТЕГИЯ?

Другой свежий режим, Warfront, ещё не показывали, но поведали о нём довольно много. Новое массовое поле сражений напоминает гибрид World of Warcraft с «простой» Warcraft: нужно строить базу и добывать ресурсы, а сорок живых игроков сами станут юнитами на поле боя. Но как именно всё будет реализовано, будет ли кто-то один стоять во главе и руководить прочими, можно ли будет каждому принимать свои стратегические решения, насколько большим будет влияние фактора случайности — это всё пока только продумывается в недрах Blizzard. Подробности ждите позже.

Зато известно, что событие будет общее не только для одного сервера, но и для всего региона (Европа, Америка, Азия) целиком — в отличие от того же озера Ледяных Оков и Тол-Барада. То есть если какая-то фракция победила в Warfront и отвоевала долину Арати, то все-все-все в регионе получают эту зону в своё владение, чтобы брать квесты и бить боссов.

При этом шанс на то, что Орда или Альянс навечно займут долину и не пустят туда противников, исключается. PvP тут несимметрично: фактически в Warfront играет только атакующая сторона. Соответственно, рано или поздно она справится с заданием, отвоеует поле боя — и опять настанет очередь противника.

Это значит, что раз в несколько дней или, скажем, условную неделю (над точным сроком владения долиной разработчики ещё думают) локация будет переходить из рук в руки гарантированно, и обследовать её смогут все. А чтобы получить право за неё сразиться, ресурсы придётся собирать всем миром (так когда-то уже делали для открытия Ан-Киража).

В общем, повод для возвращения в Азерот, как обычно, будет очень весомым. Да и ждать уже не так долго! ■



GWENT: THE WITCHER CARD GAME

МЫ ЗАПОМНИМ ЕГО ТАКИМ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

Как-то раз (а точнее, в «Крещении огнём») Геральт наблюдал, как краснотелы вместе с Персивалем Шуттенбахом резались в гвинт. Но те были настолько увлечены игрой, что не потрудились объяснить правила, поэтому последние в книге так и остались загадкой и для Белого Волка, и для читателей (хотя некоторые предполагают, что это был всего лишь любимый поляками бридж).

Не успело компьютерное воплощение знаменитой азартной игры полюбить поклонникам, как CD PROJEKT RED стали снова перекраивать своё детище: на этот раз нас ждёт настоящее игровое поле, возвращение усиления рядов из «Дикой Охоты» и частичная пеработка игровых режимов, достижений и системы вознаграждений.

Но после почти года открытого бета-теста, насыщенного кровопролитными кар-

точными дуэлями, в наших сердцах «Гвинт» останется прежним. А поэтому давайте осущим кружку махакамского эля и вспомним, каков он сейчас.

ДОЛОЙ РАНДОМ!

«Гвинт» отдалённо походит на прототип из основной игровой серии. Сохранив фракции, систему раундов и принцип — обойти соперника по очкам, — поляки полностью переработали карты и адаптировали их под классические ККИ вроде **Hearthstone** и **The Elder Scrolls: Legends**. По сравнению с ними, в «Гвинт» *начать* играть намного легче, поскольку всё сводится к пресловутому подсчёту очков без заморочек с маной, здоровьем и силой.

Куда сложнее — играть *хорошо*. Для этого придётся провести долгие часы за изуче-

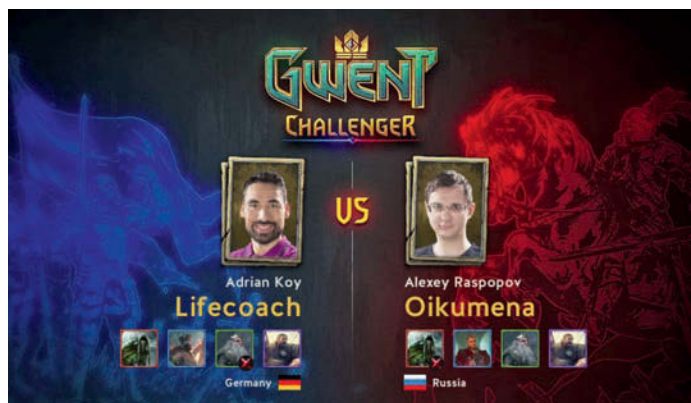
нием особых способностей юнитов, а также их комбинаций — последние дают хорошую синергию и наносят противнику ощутимый урон. Правда, до выигрышных сочетаний придётся дотумкать самому или, на худой конец, посмотреть «билды» в руководствах и у стримеров.

А сочетать есть чего. В распоряжении игрока от 130 до 150 карт каждой из пяти фракций и более ста шестидесяти нейтральных — вполне хватает для рабочей бета-версии. Карты бывают золотые, серебряные и бронзовые и различаются по иммунитету и активным способностям. Лидеры тоже стали частью колоды, теперь они присутствуют на поле наравне с остальными картами.

Сколотить набор только из «легендарок», как в **Hearthstone**, не выйдет — в гвинтовой колоде можно держать не более четы-



В «ГВИНТЕ» разработчики разнообразили погоду, добавили ловушки, эликсиры и заклятия



ИЗ HEARTHSTONE в «Гвинт» переметнулись и некоторые киберспортсмены. Самый именитый — немецкий игрок Адриан «Lifecoach» Кой