



16+

INJUSTICE 2

ГЕРОИЧЕСКИЙ ФАЙТИНГ

QUAKE CHAMPIONS
ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЁВКИ НА МОНИТОРЕ

ПОЧТИ ВСЁ О PREY
ЧАШКИ НЕ ТО, ЧЕМ КАЖУТСЯ

HEARTHSTONE VS GWENT
ГЕРАЛЬТ, НЕ ПОДВЕДИ!

ENDLESS SPACE 2 • SERIOUS SAM VR: THE FIRST ENCOUNTER • THE LITTLE ACRE • HEARTHSTONE
SHININESS: THE LIGHTNING KINGDOM • FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA • TEKKEN 7
KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 11.5 REMIX • PLANESCAPE: TORMENT — ENHANCED EDITION • THE SURGE
DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 • ГВИНТ: ВЕДЬМАК. КАРТОЧНАЯ ИГРА • WHAT REMAINS OF EDITH FINCH
FIRST STRIKE: FINAL HOUR • MARIO KART 8 DELUXE • THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND





ЗА СВОБОДУ

ЗА СЕМЬЮ

ЗА ПЛАНЕТУ

**ПЛАНЕТА
ОБЕЗЬЯН
ВОЙНА**

В КИНО С 13 ИЮЛЯ

РЕКЛАМА



16+



ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Когда пришла пора писать это слово главного редактора, я вдруг подумал, что весь окружающий нас мир создан в борьбе. Борьба лежит в основе эволюции, борьба формирует и определяет человеческое общество. Да и мы сталкиваемся с ней каждый день. Успешный подъем с кровати – результат тяжелой внутренней схватки. Готовый номер – результат борьбы с сотнями сложных обстоятельств.

Очень многие игры – едва ли не подавляющее большинство – посвящены именно борьбе. В шутерах мы стреляем, в стратегиях пытаемся превзойти интеллект, в ролевках рубим, даже в автосимуляторах стараемся обогнать всех соперников и добраться до финиша первыми. Но, пожалуй, самым забористым игровым жанром были и остаются файтинги. Спорт, стратегия, ловкость, противостояние один на один – в самом деле, в каких еще играх борьба протекает так остро и так ощутимо? Борьбе и собственно файтингам в этом номере отведено немало места.

Наша обложка, постер и целых 14 страниц посвящены новенькой **Injustice 2**, супергеройскому файтингу от создателей **Mortal Kombat**. В номер совсем чуть-чуть не поспела рецензия на **Tekken 7**, зато мы поставили превью, – не оставлять же вас совсем без этой замечательной игры!

О другого рода борьбе – за жизнь – повествует **Prey**. Этому мрачному научно-фантастическому триллеру мы выделили вторую сторону постера и целых двадцать страниц, чтобы обстоятельно обсудить оружие, врагов и альтернативно-исторический мир игры. Тему космоса продолжает рецензия на **Endless Space 2**, очень недурную космическую стратегию.

А еще в рамках этого номера мы решили поговорить о ККИ: обсудили **Magic: The Gathering**, **Hearthstone** и **Gwent**, ключевых игроков на сегодняшнем рынке. После небольшой передышки снова активно заработал «Железный цех», – очень советуем не пропустить интереснейшую статью о грядущих новинках от **Acer**. В молодом книжном разделе можно ознакомиться с фрагментом книги «Подлинная история GTA». Весьма любопытное чтение! Мало какой игровой серии раньше приходилось так отчаянно бороться за право на существование со всевозможными политиками и обеспокоенными общественниками.

Ну и как же без очередного нововведения? В этом номере у нас дебютирует комикс – свой собственный, придуманный и нарисованный специально для журнала. Многие старожилы, наверное, еще помнят, что раньше почти в каждом игровом журнале были комиксы. Вот мы и подумали, а почему бы не попробовать возродить эту славную традицию.

Приятного чтения!

Евгений Пекло

Следующий номер поступит в продажу 18 июля.

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается 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 Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло,
Денис Недыпич, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Объединенная редакция

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

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исулов
Учредители журнала Евгений Исулов, 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, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

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 комплектах: 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», 1997-2017
Тираж 26 420

© Igromania, 1997-2017
Circulation 26 420

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



46

INJUSTICE 2
НЕСПРАВЕДЛИВОСТЬ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ

4-21 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 4 Quake Champions
- 8 Tekken 7
- 12 The Elder Scrolls Online: Morrowind
- 18 Divinity: Original Sin 2



4

QUAKE CHAMPIONS
ФРАГ МОЕГО ВРАГА

22-85 ВЕРДИКТ

- 22 Prey
- 42 Endless Space 2
- 46 Injustice 2
- 60 Mario Kart 8 Deluxe
- 66 The Surge
- 72 Serious Sam VR: The First Encounter
- 74 First Strike: Final Hour
- 76 What Remains of Edith Finch
- 80 The Little Acre
- 82 Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
- 84 Shiness: The Lightning Kingdom

86-89 ОБЗОР

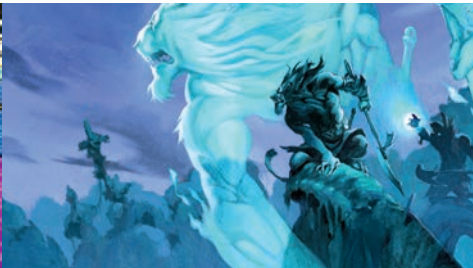
- 86 Planescape: Torment – Enhanced Edition
- 88 Kingdom Hearts HD 1.5 + 11.5 ReMIX

90-99 КНИГИ

- 90 В угоне. Подлинная история GTA



60 MARIO KART 8 DELUXE
В ПОГОНЕ ЗА ИДЕАЛОМ



100 MAGIC: THE GATHERING
ТЕХНОЛОГИИ «МАГИИ»



122 ИГРЫ, ВДОХНОВЛЕННЫЕ СЕРИАЛОМ
«ТВИН ПИКС»

ПОСТЕРЫ

- Injustice 2
- Prey

НАКЛЕЙКИ

- Игромания
- Quake Champions
- Prey
- Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia

РЕКЛАМА

- Обложка
- Двадцатый Век Фокс СНГ..... 2
- ООО «Игромедиа»..... 3
- ООО «Игромедиа»..... 4



221

PREY

КАК ЗАРАБОТАТЬ
КРУЖКОБОЯЗНЬ

100-131 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 100 «Магия» вне Хогвартса
- 106 Под знаком Мамонта
- 110 Hearthstone vs Gwent
- 114 Бельгийский сибиряк
- 118 Музей советских игровых автоматов
- 122 Духи маленьких городков
- 128 Достойны упоминания

132-141 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 132 Тест гарнитур Sades
- 134 Горячие новинки от Acer
- 137 Набор SVEN GS-9400
- 138 Ноутбук ASUS ROG G701VI
- 140 Разумный компьютер

142-143 ПОЧТА

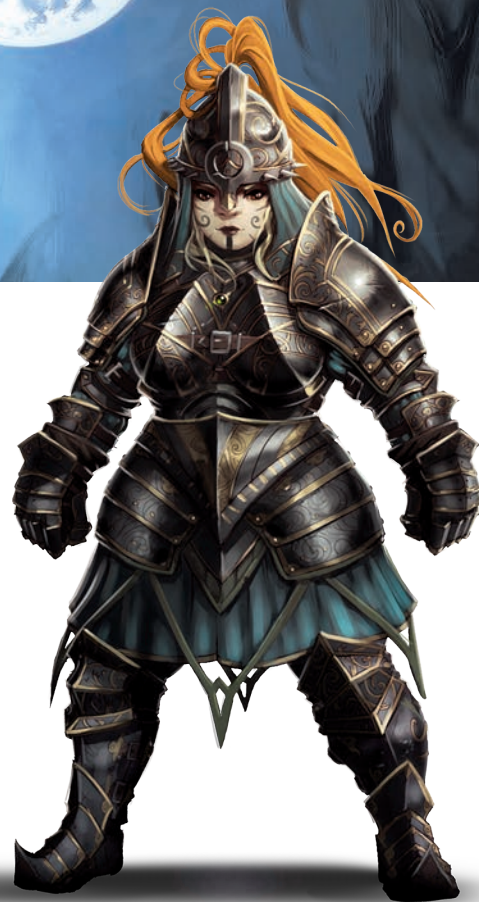
- 142 Почта «Игромании»

144 КОМИКС

- 144 Коллекция

18

DIVINITY:
ORIGINAL SIN 2
КТО ДАЛ ЕМУ
КУБИКИ?





QUAKE CHAMPIONS

СКОРОСТЬ, ПУШКИ, РОКЕТДЖАМП

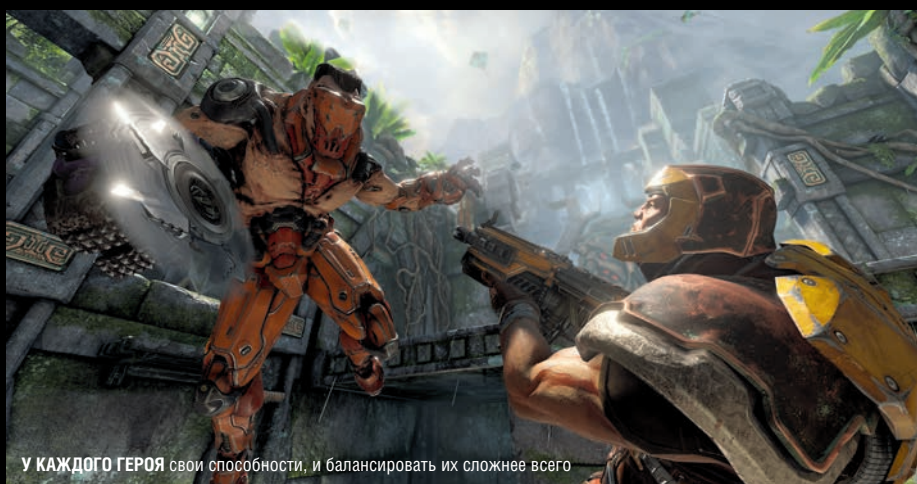
ДЕНИС КНЯЗЕВ

Только представьте: несетесь вы, значит, в распрыжке по узким платформам, хватаете возникший перед самым носом рельсотрон, метким выстрелом отправляете на тот свет одного врага, второго, третьего и... тут же наблюдаете, как вашего героя разрывает на кровавые ошметки (не)удачно прилетевшая ракета. В висках пульсирует, в груди как будто кто-то бьет в набат, — вы нервно ерзаете на стуле и тянетесь курсором к заветной кнопке «Respawn».

Будь на дворе конец 1990-х, эти строки принадлежали бы автору обзора новенькой **Quake 3: Arena**. Но сейчас 2017-й и речь идет о **Quake Champions**, игре от легендарной **id Software**. Что же все это значит? А это, друзья, значит, что Quake вернулась и как никогда прежде готова поспорить за звание главного мультиплеерного шутера на PC.

ПРИВЕТ ИЗ ПРОШЛОГО

За основу новой игры взяли именно третью часть, это видно невооруженным глазом. Первая же арена, на которую мы попали в ЗБТ, — ремейк классической карты Q3DM6, той самой, с колоннами, мостом и пачкой



У КАЖДОГО ГЕРОЯ свои способности, и балансировать их сложнее всего

трамплинов по периметру. Но гораздо важнее, что сотрудникам **id Software** удалось в точности воссоздать игровой процесс, знакомый всем, кто в начале двухтысячных проводил часы в компьютерных клубах. Самое основное в **Quake Champions** — ваш навык: точность, скорость реакции, знание

карты и встроенный в мозг таймер, отсчитывающий секунды до появления парящих в воздухе иконок.

Эти иконки — оружие, здоровье, броня или временный бонус, увеличивающий урон, — тоже привет из прошлого. Они возникают на карте, исчезают, если их подо-

СЛЕВА ВНИЗУ лежит броня, а правее — песочные часы, ускоряющие восстановление особых навыков



ЕСЛИ ВЕРИТЬ внутриигровой мифологии, это око древнего бога Кталхи, наблюдающее за игроками



брать, и затем восстанавливаются. Прочие болтаются себе спокойно до поры до времени, а вот за пушки уже в начале раунда разгорается жаркая битва — никому не хочется встретить противника с ракетометом, имея на руках лишь гвоздестрел.

И главное — эмоции все те же. Все, кто играл в Quake 3: Arena, помнят, как за мгновение до выстрела из рельсотрона задерживали дыхание и резко выдыхали, если смертоносный луч пришелся прямо во врага. При стрельбе в Quake Champions делаешь то же самое, и это относится не только к рельсотрону. Вражеские ракеты заставляют то и дело наклоняться, сидя в кресле, а дробовик вынуждает подбегать как можно ближе к противнику и всадить побольше дробин в его тушку.

И пока тело вспоминает все соответствующие рефлексy, в памяти всплывают знакомые приемы: распрыжка, стрейфджамп

и, конечно, ракетджамп, который без помощи трамплина отправит вашего героя куда-нибудь на верхотуру. Ну и бесконечное движение, куда уж без него. Стоять на месте в Quake Champions нельзя — взорвут, распилят, пригвоздят. Во время движения от гибели тоже ни один игрок не застрахован, но на бегу словить ракету в лоб куда сложнее.

ПРЫЖКАМИ ПО ПЛАТФОРМАМ

В бета-версии Quake Champions нашлось место трем аренам — ремейку Q3DM6, его здесь прозвали Blood Covenant, древнему храму Ruins of Sarnath и величественному замку Burial Chamber.

Первая карта уже прошла проверку временем, и к ней претензий быть не может. С двумя другими тоже все в порядке. Обе арены спроектированы в соответствии с местным игровым процессом: длин-

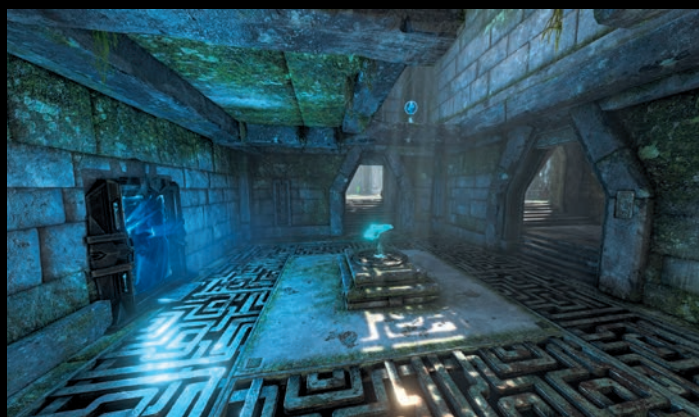
ные коридоры и масса платформ для распрыжки, трамплины и множество всяческих выступов, позволяющих достигнуть цели, не сворачивая с траектории. Да и выглядят уровни достойно, в духе серии. Чего только стоят лавовые водопады, кровавые ручьи и огромный вращающийся глаз, прикованный к земле цепями.

Quake Champions вообще выглядит здорово, и отчасти это заслуга наших соотечественников, студии **Saber Interactive**, отвечающей в том числе и за графический движок игры. Эффекты, костюмы чемпионов, каждая деталь на том или ином стволе — всё это напоминает нам о том, что когда-то игры id Software были законодателями графической моды.

ОРУЖИЕ — ВАШ ЛУЧШИЙ ДРУГ

Пострелять в Quake Champions удастся из пулемета, гвоздемета, дробовика

ИНТЕРЕСНО, А ПОМОГАЕТ ЛИ доска этому парню получать меньше урона от ракетджампов?



и ракетницы, а также молниемета и рельсо-трона. Вдобавок есть пила — для случаев, когда закончились патроны или противник подбежал к вам слишком близко. И тут вот какая штука: в качестве начального оружия можно выбрать один из первых трех ство-

лов и в дальнейшем подобрать на карте его улучшенную версию. Другими словами, если вы возродились с дробовиком в руках, не следует с довольным видом пробегать мимо иконки дробовика же — у этого ствола урон будет побольше.

Чего-то не хватает? Верно, куда-то подевались плазмаган, гранатомет и BFG. В ближайшее время мы вряд ли их увидим, хотя сами разработчики гордо признаются, что у них в запасе есть еще несколько сюрпризов. О чем именно идет речь, сказать сложно. Зато уже сейчас можно догадаться, почему в id Software решили отказаться от трех классических видов оружия. Дело в том, что и без того придется многое в новой игре балансировать.

НАПРОЛОМ

Сейчас Quake Champions едва ли можно назвать идеально сбалансированным шутером, иначе не проводили бы столько бета-тестов. Но характеристики оружия и тайминги иконок — еще не самая сильная головная боль, с этим авторы справляются отлично. Куда больше вопросов вызывают девять чемпионов, каждый со своим уникальным навыком.

Ни о каком разделении на классы речи не идет — это вам не **Overwatch**. Все чем-

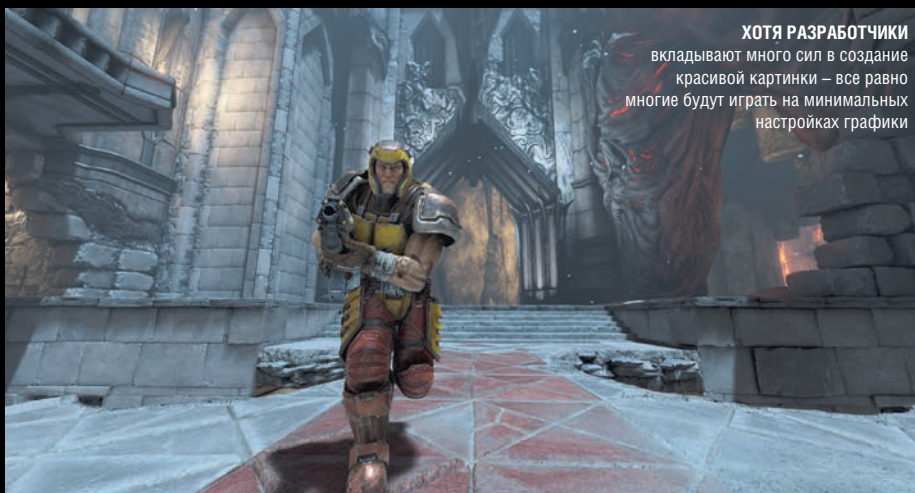


НАСТОЯЩИЙ КВАКЕР не только помнит, где на уровне лежит какая пушка, но и знает, сколько секунд осталось до ее респауна

пионы находятся в более или менее равных условиях, стреляют из одинаковых стволов и все как один с визгом разлетаются на части при попадании ракеты. И вот сейчас у всех поклонников Quake 3: Arena возник вопрос: «Что значит — в более или менее равных условиях?» Именно: более или менее, да не в равных.

Проблема в тех самых уникальных навыках. Рейнджер, к примеру, умеет телепортироваться в любую точку на арене: герой бросает перед собой светящуюся сферу и при повторном нажатии особой кнопки перемещается туда, где эта сфера находится (навык работает как транслокатор из **Unreal Tournament 3**). Или вот Галена, разбрасывающая на пути врагов тотемы, работающие как мины. Пока ничего экстраординарного, верно? Но дальше уже сложнее. Никс становится невидимой, Визор видит всех врагов сквозь стены, ну а Скейлбирер просто сносит все живое на бегу, когда активирует способность «Напролом».

Эти навыки не бесконечны, они работают ограниченное время, а затем медленно восстанавливаются. Но, во-первых, восстановить их можно и быстрее (с помощью бонусов), во-вторых, умелому квакеру хватит и трехсекундного «волхака», чтобы получить заметное преимущество над врагами. Про «Напролом» вообще молчу: стычки со Скейлбирером чаще всего кончаются применением этого навыка, и увернуться или избежать удара попросту невозможно.



ХОТЯ РАЗРАБОТЧИКИ вкладывают много сил в создание красивой картинки — все равно многие будут играть на минимальных настройках графики

Понятно, что в любительских матчах проблем с балансом почти не замечаешь: все бегают, стреляют, радуются. Но Quake Champions открыто претендует на популярную киберспортивную дисциплину, для которой подобный дисбаланс недопустим.



Quake Champions будет условно-бесплатной. По умолчанию всем игрокам доступен один чемпион, Рейнджер, а остальных можно арендовать за внутриигровую валюту или купить навсегда за реальные деньги. Про тех, кто не любит покупать героев

постепенно, разработчики тоже не забыли — при желании можно приобрести весь комплект персонажей и забыть о таком понятии, как free-to-play. Правда, от сундуков все равно никуда не деться: в ящиках (покупаются как за реал, так и за валюту) можно отыскать скины, нашивки и прочую косметику. Никаких плюшек, нарушающих баланс, по словам создателей, не будет (куда уж больше).

Когда выйдет полная версия Quake Champions, авторы не говорят. Да им спешить и некуда: с игрой все отлично, осталось разобраться с балансом. Тогда и о покорении киберспортивных высот впору будет задуматься. ■