08 2018 | 251
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

WORLD OF WARCRAFT
БИТВА ЗА АЗЕРОТ

CYBERPUNK 2077 • SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE • RESIDENT EVIL 2 REMAKE • **FALLOUT 76**
ANTHEM • BATTLEFIELD V • **METRO EXODUS** • HORIZON 4 • ORI AND THE WILL OF THE WISPS
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY • DAYS GONE • OVERKILL'S THE WALKING DEAD • RAGE 2 • AGONY
THE LAST OF US PART II • CONAN EXILES • HYRULE WARRIORS: DEFINITIVE EDITION • VAMPYR

9 771560 258026 18008
ИгроМедиа

96 VAMPYR
КУСЬ ИЛИ НЕ КУСЬ?

46 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
В ГРЕЦИИ ЕСТЬ ВСЁ!

04-67 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
E3 2018

68-77 В РАЗРАБОТКЕ
68 Rage 2
74 World of Warcraft: Battle for Azeroth

78-91 ВЕРДИКТ
78 Agony
84 Conan Exiles
88 Hyrule Warriors: Definitive Edition

92-101 ОБЗОР
92 Prey: Mooncrash
96 Vampyr

04 E3 2018
ИГРОВОЕ ЦУНАМИ

34 CYBERPUNK 2077
ИГРА ВЕКА

68 RAGE 2
ВТОРАЯ ПОПЫТКА

ПОСТЕРЫ

Cyberpunk 2077
Fallout 76

РЕКЛАМА

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

40 | FALLOUT 76
СТРОИТЕЛИ БУДУЩЕГО

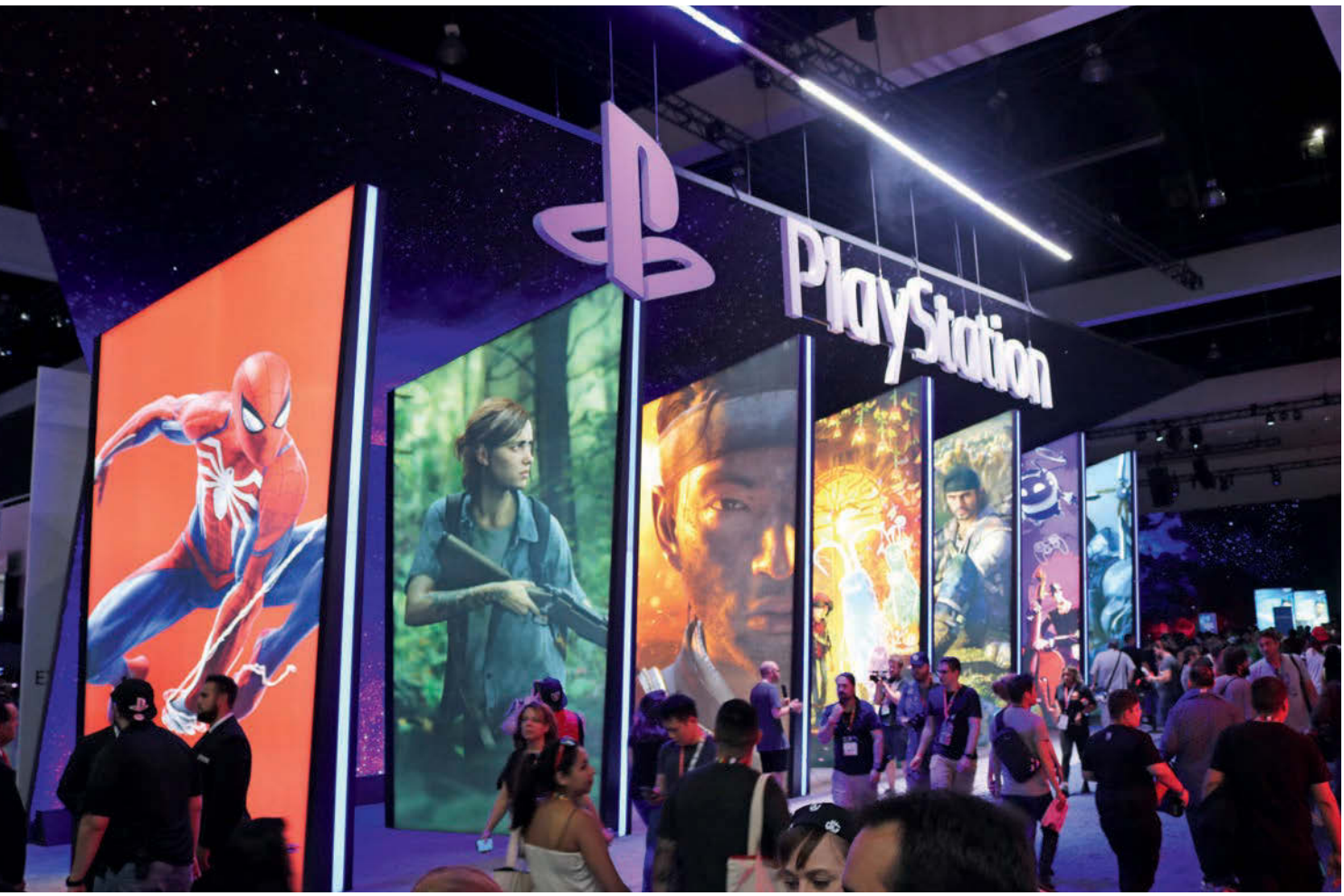
78 AGONY
ТОШНОТВОРНЫЙ АД

102–111 ИГРА МЕСЯЦА ВМЕСТЕ С LG
102 Источники вдохновения
104 Коллекция укусов
108 Что значит быть кровопийцей

112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
112 Gigabyte Aorus Gaming K3

74 WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

E3 2018



E3 2018

ИГРОВОЕ ЦУНАМИ

06 Конференция Electronic Arts
10 Конференция Microsoft
16 Конференция Bethesda
20 Конференция Sony
24 Конференция Ubisoft
27 Конференции Nintendo и Devolver
30 Sekiro: Shadows Die Twice
34 Cyberpunk 2077
40 Fallout 76
44 Metro: Exodus
46 Assassin's Creed Odyssey
52 Resident Evil 2 Remake
54 Anthem
58 Battlefield V
60 Forza Horizon 4
62 Ori and the Will of the Wisps
63 Days Gone
64 Overkill's The Walking Dead
66 Интервью с разработчиками The Last of Us Part II

ГЛАВНОЕ С EA PLAY

КАК НЕ НАДО ПРОВОДИТЬ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

В прошлом году конференция **EA PLAY** от **Electronic Arts** была... не самой удачной. В этом – не сильно лучше.

Battlefield V

Открывал конференцию **Battlefield V**, и после его презентации сложилось впечатление, что сейчас это далеко не самый важный для Electronic Arts проект. Нам не дали почти никакой новой информации и показали *ещё один трейлер без реального геймплея*.

Разработчики по-прежнему делали акцент на том, что не будет лутбоксов, а DLC и обновления достанутся всем обладателям игры бесплатно. Но, пожалуй, главная новость о Battlefield V следующая: с одним из дополнений в ней появится «королевская битва».

Однако и тут есть нюанс. На первой презентации выяснилось, что разрабочики только обсуждают этот режим, а дальше разговоров и прикидок дело у них не пошло. И вот спустя всего пару недель «у нас не получилось» превращается в уверенное «королевской битве быть» – видимо, негативная реакция сообщества вынудила EA надавить на разработчиков, и тем пришлось «переобуваться в воздухе». Когда этот режим наконец добавят – не похоже, что на старте, – и насколько он будет хорош, пока не понятно. Battlefield V очень хочет конкурировать на равных с **Black Ops 4**, но сейчас счёт в этом противостоянии явно не в пользу детища **DICE**.

ДУМАЛИ, мы шутим? Хоть бы один концепт-арт показали!

УВЕРЕНЫ, вы хотели именно такую Command & Conquer...

Star Wars Jedi: Fallen Order, Command & Conquer: Rivals и Sea of Solitude

Слухи подтвердились: новый проект по вселенной «Звёздных войн» от **Respawn Entertainment**, которые сделали обе части **Titanfall**, действительно находится в разработке! В **Star Wars Jedi: Fallen Order** нам предстоит играть за джедая, а сюжет будет освещать период между событиями третьего и четвертого эпизодов саги, когда за джедаями охотились бойцы Империи. У такого события анонс должен быть на уровне **Battlefront II**... но что сделали EA? Попросили ведущую перекинуться парой слов с разработчиком, сидящим в зале, даже на сцену ради этого анонса не выходили! Спасибо, что хоть не ограничились заметкой в Facebook!

И подобный modus operandi характерен для всей конференции EA. «Худшая компания США 2012 и 2013 годов» просто не может или не хочет понять, что

СОЗДАТЕЛИ BATTLEFIELD V: «Уговорили, будет вам королевская битва!»

же интересно игроку. Ещё один пример – **Command & Conquer: Rivals**. EA опять вызвала негодование, ведь Rivals – мобильная игра, а её показу уделили больше времени, чем Battlefield V.

Нет, возможно, Electronic Arts права в *долгосрочной перспективе* и за мобильными играми будущее, но не стоит выпускать продолжение культовой стратегии на телефонах, и тем более не стоит показывать его на E3 дольше, чем AAA-шутер! Не тот масштаб ещё. Раздражённые фанаты вполне прогнозируемо пошли вымещать свой гнев на трейлере проекта – дизлайками.

А ведь не будь там наклейки C&C, можно было бы разглядеть очень любопытную механику, по сути – полноценный перенос всех элементов RTS на экран мобильного телефона. Вот вам сбор ресурсов, вот постройки, вот позиционирование армии, вот зачаточная экономика, вот почти бесконечный потенциал для стратегий развития – и всё это без огромной карты и громоздкого микроконтроля!

На фоне настолько неудачных решений по-настоящему интригующие проекты, связанные с EA, воспринимаются не с восторгом, а с подозрением, что это очередной трюк по замаливанию грехов или вытягиванию денег. Взять хотя бы **EA Originals**. После грандиозного успеха **A Way Out** – два миллиона игроков в первые две недели! – менеджеры компании уверились, что инди-сектор может быть прибыльным.

На бумаге – отличный вариант. Большая компания, которая выросла и добилась успеха, помогает неизвестному инди-разработчику выбиться в люди, чтобы его заметили, и притом никак не вмешивается в творческий процесс. Вот только над этими проектами теперь нависает тень EA. Поэтому отношение к **Sea of Solitude**, чьих разработчиков компания взяла под свою опеку, волей-неволей складывается скептическое. Хочется верить, что напрасно, но это же Electronic Arts – тут просто не может обойтись без подводных камней!

Unravel Two

Что всё-таки смогло приятно удивить, так это релиз **Unravel Two**, состоявшийся сразу после показа игры на конференции. С одной стороны, это душевный сюрприз и вау-эффект. Кроме того, это доведение до идеала тенденции, заданной **Bethesda** несколько лет назад: анонсировать игры максимум за год до их релиза. Не приходится разворачивать огромную пиар-кампанию, а потом отвечать за невыполненные обещания или, того хуже, за отмену проекта.

Презентация же с застенчивым разработчиком – ох, любят боссы EA выгонять на сцену скромных создателей инди-проектов! – была, возможно, самым светлым пятном мероприятия. Вот такими и должны быть сиквелы: не просто двойная порция того, чем запомнился оригинал, а полноценное развитие идей, выход на совершенно новый уровень. И возможность не грызть себе полгода ногти в ожидании релиза – очень приятный бонус.

НЕСМОТРЯ на заточенность под мультиплеер, всю игру можно будет без проблем пройти одному

Anthem

Безусловно, главный герой на EA PLAY – **Anthem**. Проект, который всем своим видом кричит, что он не похож на другие игры, но в действительности всё равно выглядит как гибрид **The Division и Destiny** с лёгким налётом **Titanfall**.

Что же это в итоге такое? Anthem – сюжетоориентированный мультиплеерный боевик. Основной идеей было создать новый мир с новыми персонажами, но так, чтобы при этом можно было бегать с друзьями, а история не осталась где-то на обочине. Разработчики считают, что в других проектах это происходит из-за смешения в одних локациях нарративной и геймплейной составляющих. Поэтому сотрудники Bioware условно поделили мир на две части – внешнюю агрессивную среду и *хаб*. В первой мы будем выполнять задания вместе с друзьями, а в хабе будет доступен только одиночный режим. Именно здесь будет развиваться основной сюжет Anthem.

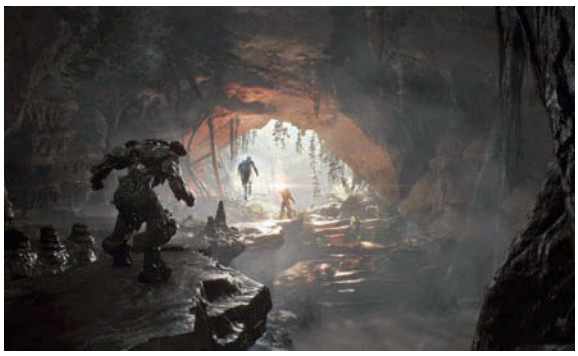
Таким образом разработчики хотят комбинировать сюжет, характерный для одиночной игры, с кооперативным геймплеем. Будет ли это работать? В теории – вполне может. BioWare умеют создавать отличные миры и рассказывать захватывающие истории. И совместное решение боевых задач во время вылазок, по идее, мешать погружению не должно.

Всё упирается исключительно в то, смогут ли *все* участники операции получать одинаковый игровой опыт, чувствовать себя главными действующими лицами, влиять на историю в равной степени. Или всё-таки король один, а его спутникам отводится роль команды поддержки, которая выезжает на сафари во славу гринда и манчкинизма?

В этом случае погружение наверняка пострадает: вот вы только что в хабе общались с NPC о том, как спасать планету, а спустя пять минут уже в миссии трещите с сопартийцами о том, что хорошо бы успеть пройти этап за полчаса, потому что им завтра на работу.

Немного настораживает и модель распространения. Разработчики заявили, что Anthem станет игрой-сервисом. Это значит, что проект будут поддерживать долго, постоянно обновляя и дополняя. При этом нас уверяют, что игроки уже на старте получат полноценную историю, им не придётся ждать или покупать DLC для её завершения. Здесь возникает больше всего вопросов: в чём тогда состоит концепция сервиса, если игрокам сразу дадут всё? Нам, конечно, обещают систему, в которую будет легко встраивать новые истории и сюжетные ветки, но как это реализуют, особенно в условиях отсутствия PvP?

Кроме того, пока не очень понятно, как именно EA планирует зарабатывать на игре. Мы знаем, что нас ждёт разовая покупка и платные косметические



ВСЕГО В ИГРЕ четыре типа экзокостюмов – «Рейнджер», «Колосс», «Шторм» и «Перехватчик». Костюм – это класс, и для его смены не нужно создавать нового персонажа

улучшения – никаких лутбоксов и pay-to-win, – но для игры-сервиса с многолетним жизненным циклом этого недостаточно.

Неужели на скинах к костюмам можно зарабатывать достаточно, чтобы годами держать на плаву амбициозный проект? Едва ли. Так что платные DLC кажутся самым реалистичным путём развития. Впрочем, есть вариант, при котором они достанутся игрокам за так.

Возможно, с помощью Anthem EA хочет побудить игроков оплачивать **Origin Access Premier** – премиальную подписку, которую компания анонсировала на конференции. Главное её отличие в том, что с ней игрокам станут доступны все игры EA, включая Anthem, Battlefield V и FIFA 19. И если развитие детища BioWare завязано именно на финансирование через Access Premier, то это весьма остроумный ход. По сути, у нас будет игра с регулярной оплатой в условиях рынка, где нет места такой модели распространения.

Только представьте: вместо ежегодной покупки очередной части FIFA, Battlefield или оплаты следующего DLC для Anthem вы просто продлеваете подписку на всё разом. Это будет работа на поле Netflix и крупных производителей софта: мы уже привыкли регулярно отдавать им деньги, получая взамен полный доступ ко всему ассортименту. Сериалы от EA меняются год от года не так уж сильно, но покупать новые части всё равно приходится. Логично сделать одну игру и обновлять её ежегодно, а деньги отбивать подпиской. Куда дешевле для разработчиков и удобнее для пользователей.

■■■

В EA, похоже, плоховато представляют себе, как показать свои игры так, чтобы зрители остались довольны. Важную информацию приходится вычитывать между строк, второстепенным проектам уделяют больше времени, чем основным, а трейлеры и показы геймплея «успешно» заменяют разговоры на отвлечённые темы.

Впрочем, в этом году было хоть чуточку, но интереснее, чем в прошлом. Глядишь, к 2025 году дорастут до уровня презентаций **Devolver**! ■

КОНФЕРЕНЦИЯ MICROSOFT

САМАЯ НАСЫЩЕННАЯ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

ГОВОРЯТ, что в новой Battletoads будет локальный кооператив на троих

На **E3 2017 Microsoft** разметали конкурентов мощнейшей презентацией, а в этом году подняли планку ещё выше: конференция получилась такой плотной, что рассказывать про каждый из полусотни показанных проектов нет решительно никакого смысла. Остановимся на самом интересном и тенденциозном.

Покажите класс

Чтобы провести лучшую конференцию, Microsoft нужны громкие анонсы, и своих эксклюзивов им пока явно не хватает, поэтому они приглашают (или даже покупают) сторонних разработчиков. Этот год не стал исключением, и, хотя почти все игры уже засветились перед выставкой, публика пребывала в экстазе.

И правда, сложно удержаться от восторга, глядя на **Devil May Cry 5**: демоны, ультрахаризматичные герои, настоящий японский экшен с грамотно поставленным slo-mo – долгожданный анонс ни капельки не разочаровал. Да это натуральная **Devil May Cry 4** на стероидах! Центральным персонажем игры будет герой прошлой части Неро, потерявший свою демоническую руку, место которой теперь занимают протезы. Последние для него изготавливает очаровательная Нико, гиперактивная девушка с безумной улыбкой. Данте в трейлере тоже успел засветиться, и он, к слову, ещё один играбельный персонаж.

Не стал неожиданностью новый анонс от **FromSoftware**. Мы, правда, надеялись на **Bloodborne 2**, а получили совершенно новый тайтл – **Sekiro: Shadows Die Twice**. Разработчики отклонились от фэнтези

СРЕДНЕВЕКОВАЯ ЯПОНИЯ нежданно-негаданно входит в моду

к псевдореализму с мистическими элементами – кажется, им пришлась по нраву **Nioh**. Действие развернётся в переосмысленной Японии конца XVI века. Главный герой – талантливый синоби на службе у своего хозяина. И у него тоже есть очень важный для игрового процесса протез руки – как у Неро!

Честно говоря, по трейлеру Sekiro больше всего напоминает японскую версию Bloodborne. Боёвка строится вокруг схваток на мечах, а вместо огнестрельного оружия – разные приспособления для протеза. В трейлере засветился крюк-кошка, с помощью которого можно забраться на здания или притянуть врага к себе... а то и себя к врагу! Благодаря крюку боёвка и передвижение по миру могут стать куда динамичней. Возможно даже, что такой вертикальный геймплей ляжет в основу каких-нибудь интересных стелс-механик.

После выхода **Dark Souls III** в некоторых западных СМИ появились новости, что Хидэтака Миядзаки ненавидит сиквелы и вообще устал от жанра soulsborne. Отсюда возникло недопонимание: якобы следующая игра FromSofware не будет походить на предыдущие творения студии.

На самом деле это не так: Миядзаки спокойно относится к сиквелам и понимает их важность. Да, он действительно говорил, что у Dark Souls в ближайшее время не будет продолжения. Однако это не значит, что следующая игра, разработкой которой он будет руководить, не окажется хардкорной action RPG в мрачном сеттинге. Именно такой и будет Sekiro.

Издателем игры выступит **Activision** (делайте ставки, не окажется ли PC-версия в лаунчере Blizzard!), а релиз намечен на 2019 год.

А вот анонс **Dying Light 2** стал полной неожиданностью, причём эффект только усилился, когда после демонстрации трейлера на сцену вышел Крис Авеллон.

Знаменитый геймдизайнер рассказал о главном нововведении: отныне все принятые решения будут иметь последствия, и таких моментов в игре сотни. И не как в **Fallout**, когда нам уже *после прохождения* рассказывают, что произошло с деревушками и героями, а буквально у нас на глазах. Обеспечили город бесплатной водой – и в нём станет куда зеленее от растений. Привели к власти тиранов – на каждом втором столбе будет раскачиваться тело. В общем, паркур про зомби неожиданно запрыгнул на территорию недавней **Detroit** – и очень грациозно.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ АНОМАЛИИ, разработчики из Киева, огромные локации… Как теперь отличать Metro от S.T.A.L.K.E.R.?

Были и другие неожиданные анонсы. Некоторые и про игры-то почти ничего толком не сообщили, но всё равно сорвали овации, потому что как тут не хлопать, когда тебе показывают **Battletoads**? Проект представили тизером, и не просто без единого геймплейного кадра – нам даже персонажей в актуальной графике не показали!

А вот файтинг **Jump Force**, напротив, только персонажей и демонстрировал – и каких! Собрать в одной игре героев самых популярных аниме, от **«Наруто»** до **«Тетради Смерти»**, – сильный концепт. Интересно, как именно Ягами Лайт будет расправляться с противниками: просто записывать их в Тетрадь?

Получается, что утечки не особенно портят впечатление от презентаций – при условии, что про игру говорят хоть что-нибудь *помимо* факта её разработки. Та же Battletoads не заставила бы нас скакать от радости, как это делают её персонажи, если б о проекте было известно заранее.

Приёмыши

Новые трейлеры к уже анонсированным проектам были один другого лучше. Публику растрогали геймплейные ролики **Ori and the Will of the Wisps** и **Tunic**, приятно порадовали новые трейлеры **Crackdown 3** и **We Happy Few** и покорило видео **Metro Exodus**, про которое нельзя просто упомянуть вскользь.

Ролик что есть мочи показывает многообразие мира «Метро», и, стоит признать, у него это отлично получается. Сложно поверить, что весь процесс записан на одном уровне, – настолько различны окружение и погода. Также в трейлере промелькнула кастомизация оружия, которая искренне радует. Похоже, что почти любой ствол можно будет настроить как угодно прямо на ходу, а не только у торговцев, как в предыдущих частях.

С каждым новым роликом «Метро» всё больше походит на **S.T.A.L.K.E.R.** И это вроде как и хорошо – мы успели соскучиться по «нашему» постапокалипсису, – но только до определённой степени. Потому как на этот раз в трейлере промелькнула *электрическая аномалия*, которая вообще никак не укладывается в сеттинг «Метро». Надеемся, впоследствии этому найдётся хорошее объяснение.

Кстати, выяснилось, что игра выходит 22 февраля 2019-го, одновременно с **Anthem** и **Days Gone**... Ох, кому-то точно придётся двигать релиз!

Разумеется, далеко не каждый из полусотни представленных на конференции проектов был новым или