

ИГРОМ  
2017

# ИГРОМ

16+

## 20 ЛЕТ ИГРОМАНИИ

ВСПОМИНАЕМ, КАК  
ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

## ТОП-100 ЛУЧШИХ ИГР

ДВАДЦАТИЛЕТИЯ

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ НА БОЛЬШИЕ ЭКРАНЫ

# ТЕРМИНАТОР 2

## СУДНЫЙ ДЕНЬ В 3D

UNCHARTED: УТРАЧЕННОЕ НАСЛЕДИЕ • XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN • SUDDEN STRIKE 4 • ASHEN  
BATTLE CHASERS: NIGHTWAR • PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE • FIFA 18 • БЛИЦКРИГ 3 • GET EVEN  
SERIOUS SAM'S BOGUS DETOUR • VALKYRIA REVOLUTION • DARKEST DUNGEON: THE CRIMSON COURT  
UNCHARTED 4: A THIEF'S END • DOOM • OVERWATCH • UNTIL DAWN • WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER  
XCOM 2 • THE WITCHER 3: WILD HUNT • METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN • BLOODBORNE

издательство **megua**



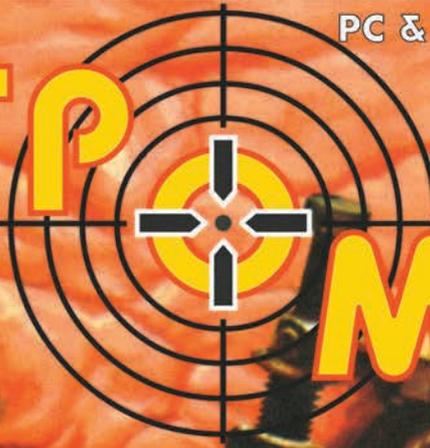
9 771560 258026 17009

PC & PlayStation Games Magazine

Сентябрь '97

журнал для любителей игр

ИГР



МАНИЯ

КАК НАЧАТЬ ИГРУ

ПРОХОЖДЕНИЯ

ПАРОЛИ, КОДЫ, СЕКРЕТЫ

НАМ ПИШУТ

ПОДРОБНЫЕ ОПИСАНИЯ  
САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ  
ИГР СЕЗОНА



239 НОМЕРОВ ТОМУ НАЗАД



# ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

## Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло  
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин  
Арт-директор Евгений Загатин  
Дизайн и верстка Денис Недылич, Герман Титов  
Обложка Иван Ефимов  
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло,  
Денис Недылич, Евгений Кирсанов  
Корректор Мария Луговская

## Объединенная редакция

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

## Издатель ООО «Игромедиа»

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

## ЗДРАВСТВУЙТЕ, ЛЮБИМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Поздравляю вас с нашим общим праздником – двадцатилетием журнала! Такой круглой даты не случилось уже лет десять. Это были непростые, но чудесные годы: мы много экспериментировали, росли над собой и развивались. И итог наших стараний – вот этот, особенный, двести сороковой номер.

Как вы уже наверняка заметили (если читаете журнал не в электронной версии), у нас новая бумага. Более толстая, плотная и белая. Скажу честно, я мечтал об юбилейном номере на такой бумаге чуть ли не с первого дня своего главредства (всегда пишу это слово с удвоенной «в», поскольку не понаслышке знаю, какой отпечаток эта должность накладывает на характер). И вот мечта стала былью! В этом, наверное, главная прелесть творческой работы – видеть, как твои желания становятся планами, а потом и реальностью. Хотя в процессе, безусловно, приходится сжигать много нервных клеток. Хорошо, что они хоть и медленно, но восстанавливаются.

Особенно много нервов и часов работы пришлось потратить на наш спецпроект, главный подарок для вас, дорогие читатели, – «Лучшие игры двадцатилетия». Полтора месяца редакция спорила, голосовала, креативила, писала тексты – в общем, работала на всю катушку, чтобы разобраться, какие игры за время существования нашего журнала были лучшими. В итоге мы написали о всех достойных, на наш взгляд, проектах – год за годом! Таких набралось почти три сотни! А еще мы сформировали официальный топ-100 лучших игр с 1997 по 2016 год по версии «Игромании». Читайте, возмущайтесь и присылайте свои личные топы игр на нашу почту: [post@mail.igromania.ru](mailto:post@mail.igromania.ru). Поздравления, кстати, тоже можете отправлять, нам будет приятно!

В целом мы делали этот номер с оглядкой на всю историю журнала – поэтому вы не встретите в нем рубрики «Косплей», зато увидите, что превьюшки собраны в старом добром разделе «В разработке». И так уж совпало, что в августе двадцать лет исполнилось и Судному дню из «Терминатора 2», а самому Железному Арни стукнуло семьдесят. И еще культовый фильм возвращается в прокат – отреставрированный под 4K и переведенный в 3D. По этому поводу мы украсили Терминатором и обложку, и наш постер, – если вы с 1990-х мечтали о таком у себя дома, то вот он, ваш шанс! Кстати, не пропустите наши статьи в разделе «Кино», они прямо пропитаны девянотыми.

Еще хочется отметить статью про жуткие игровые спойлеры от Алексея Корсакова. Она очень веселая, познавательная, но если вы боитесь спойлеров – вам не стоит ее читать. Так что сами решайте – или побороть страх, или пропустить все веселье.

Оставайтесь с нами! И, конечно, играйте только в лучшее!

**Евгений Пекло**

Следующий номер поступит в продажу 26 сентября.

[peklo@igromania.ru](mailto:peklo@igromania.ru)

## Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова  
([odnakova@igromania.ru](mailto:odnakova@igromania.ru))  
Менеджеры Анастасия Елагина,  
Ярославна Михайлова, Мария Королева  
Тел./факс (495) 730 4014

## Распространение

Юлия Поржежинская ([yulia@igromania.ru](mailto:yulia@igromania.ru))  
Тел./факс (495) 231 2364  
e-mail [vozvrat@igromania.ru](mailto:vozvrat@igromania.ru)

## Подписка

Редакционная подписка:  
Магазин/Журналов.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](http://ural-press.ru) и «Прессинформ» [pinform.spb.ru](http://pinform.spb.ru)

## Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32  
Тел./факс (495) 231 2364  
e-mail [editorsite@igromania.ru](mailto:editorsite@igromania.ru)

## Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу [mobile@igromania.ru](mailto: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 «Вива-Стар»  
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3  
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017 © Igromania, 1997-2017  
Тираж 25 330 Circulation 25 330

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

**VIVASTAR**  
ИНТЕРПРЕСС EXPRESS



94

СПАСИБО  
КОННОРАМ ЗА ЭТО!  
20 ЛЕТ СУДНОМУ ДНЮ



**56** UNCHARTED: УТРАЧЕННОЕ НАСЛЕДИЕ  
И БЕЗ ДРЕЙКА МЫ НЕ СДРЕЙФИМ

**4-55 ИГРОМАНИИ 20 ЛЕТ**

- 04 Нас поздравляют
- 06 История Игромании
- 10 Лучшие игры двадцатилетия по годам
- 52 Топ-100 игр двадцатилетия

**56-77 В РАЗРАБОТКЕ**

- 56 Uncharted: Утраченное наследие
- 62 XCOM 2: War of the Chosen
- 66 Pillars of Eternity 2: Deadfire
- 68 Sudden Strike 4
- 70 FIFA 18
- 72 Ashen
- 74 Battle Chasers: Nightwar
- 76 LawBreakers

**78-87 ВЕРДИКТ**

- 78 Блицкриг 3
- 80 Get Even
- 84 Serious Sam's Bogus Detour
- 86 Valkyria Revolution

**88-93 ОБЗОР**

- 88 Darkest Dungeon: The Crimson Court



**4** ИГРОМАНИИ 20 ЛЕТ!  
НА ПОЛВЕКА МОЛОЖЕ ШВАРЦЕНЕГГЕРА



**66** PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE  
ИЗОМЕТРИЯ НЕПОБЕДИМА



**130** НЕ ЧИТАЙТЕ ЭТУ СТАТЬЮ!  
ОСТОРОЖНО, СПОЙЛЕРЫ

**ПОСТЕРЫ**

Терминатор 2: Судный день в 3D  
Ведьмак 3: Дикая Охота

**НАКЛЕЙКИ**

Игромания  
Grand Theft Auto V  
Half-Life  
The Last of Us

**РЕКЛАМА**

Обложка  
OOO «Игромедиа» ..... 2  
OOO «Игромедиа» ..... 3  
LG ..... 4

621

XCOM 2:  
WAR OF THE CHOSEN  
ОПЯТЬ СПАСАТЬ  
ПЛАНЕТУ

**94-107** КИНО

- 94 Спасибо Коннора за это!
- 98 Шварценеггеру – семьдесят!
- 102 Боевые искусства в фильмах

**108-141** СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 108 Как обстоят дела у Nintendo Switch
- 112 Свежие игровые скандалы
- 116 Путь Хидэо Кодзимы
- 126 Жемчужины стимпанка
- 130 Восемь самых гадких спойлеров в играх
- 136 Как пережить зомби-апокалипсис

**142-143** ПОЧТА

- 142 Почта Игромании

**144** ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 144 Тест портативной акустики SVEN PS-250BL

52

ТОП-100  
ЛУЧШИХ ИГР  
ДВАДЦАТИЛЕТИЯ  
ПО ВЕРСИИ  
ИГРОМАНИИ



# «ИГРОМАНИЯ» ПРИНИМАЕТ ПОЗДРАВЛЕНИЯ «С ДВАДЦАТИЛЕТИЕМ, МАМА!»



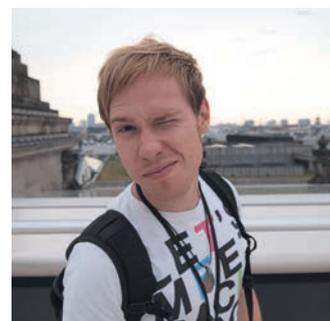
**Денис Давыдов,**  
один из первых главных редакторов «Игромании»  
«Игромания» с момента рождения постоянно меняется. Улучшается, ухудшается, снова улучшается. Проигрывает в одном и выигрывает в другом. Выигрышей было больше, чем поражений. 20 лет... Каждый номер журнала – это как прожитая жизнь для его сотрудников. Год – двенадцать номеров, а не месяцев. Двенадцать жизней в год. Наполненных счастьем, горечью, идеями, поиском, свершениями, утратами... и снова свершениями. Пусть так будет и дальше.



**Олег Клаповский,**  
вице-президент GOG.com  
Мы рады поздравить журнал и всех его читателей с праздником! 20 лет – это действительно много, особенно для индустрии компьютерных игр, которая развивается бешеными темпами. Желаем «Игромании» оставаться на передовой и хотим поблагодарить всех, кто когда-либо работал в издании, за статьи, рецензии, обзоры игр, которые были сделаны за все это время.



**Marcin Momot,**  
комьюнити-менеджер CD PROJEKT RED  
Я хочу поздравить всю «Игроманию» с двадцатилетием от имени студии CD PROJEKT RED. Журнал «Игромания» был с серией «Ведьмак» с самого начала. А это много значит! Хотя все и начиналось с бумажной версии, теперь семья выросла, в нее влились веб-сайт, социальные сети и канал YouTube. Благодарим вас за то, что вы везде есть и что сближаете игроков и разработчиков, рассказывая обо всем, что имеет отношение к играм. Еще сто лет вам! Поздравляем!



**Стас Давыдов,**  
звезда YouTube и просто хороший парень  
«Игромания» – она как мама игровая. Когда-то рассказывала мне сказки про такие крутые игрушки, которые мой комп даже не попытался бы потянуть. С двадцатилетием, мама! Хорошо, что ты еще такая молодая.



## Ice-Pick Lodge, российская студия-разработчик

Так уж сложилось, что в истории студии Ice-Pick Lodge «Игромания» когда-то выступала в роли вроде как злодея. Из всех отечественных игровых изданий, пожалуй, именно вы ярче и жарче всех помогли нам освещать работу над новым «Мором», – но, как в том анекдоте, аудитории в память врезалась низкая оценка, поставленная «Мору» старому.

А мы сами, наоборот, уважаем критический настрой, да и чем строже была первая встреча, тем ценнее нынешние теплые отношения.

Заслышав слово «Игромания», мы невольно хватаемся за воспоминания о лихих временах, когда в «контру» и Warcraft 2 играли сугубо по клубам, а вместо игры подчас довольствовались лишь тем, чтобы почитать чье-нибудь чужое прохождение (разумеется, в текстовой форме). Но на самом деле – верим, что вы не теряетесь и перед лицом современной придирчивой аудитории, готовой с полпинка уйти либо подкасты слушать, либо стримеров смотреть.

Верим, что вы продолжите расти и меняться, но никогда не перестанете любить игры.

В конце концов, отечественный игровой пейзаж без «Игромании» представить очень трудно – и совершенно не хочется.



## Екатерина Пташкина, «Мир фантастики»

Не будь «Игромании» – не было бы «Мира фантастики», а не будь «Мира фантастики» – в моей жизни все было бы совсем иначе и наверняка не так интересно. Уже за одно это можно пожелать журналу еще как минимум два десятка лет процветания. А еще за то, что при упоминании этого слова знакомцы и незнакомцы начинают уважительно кивать и предаваться приятным воспоминаниям. Скажу честно, я не заядлый геймер, но существование этого журнала все равно греет мне душу. To infinity and beyond, ребята!



## Battlestate Games, разработчики Escape from Tarkov

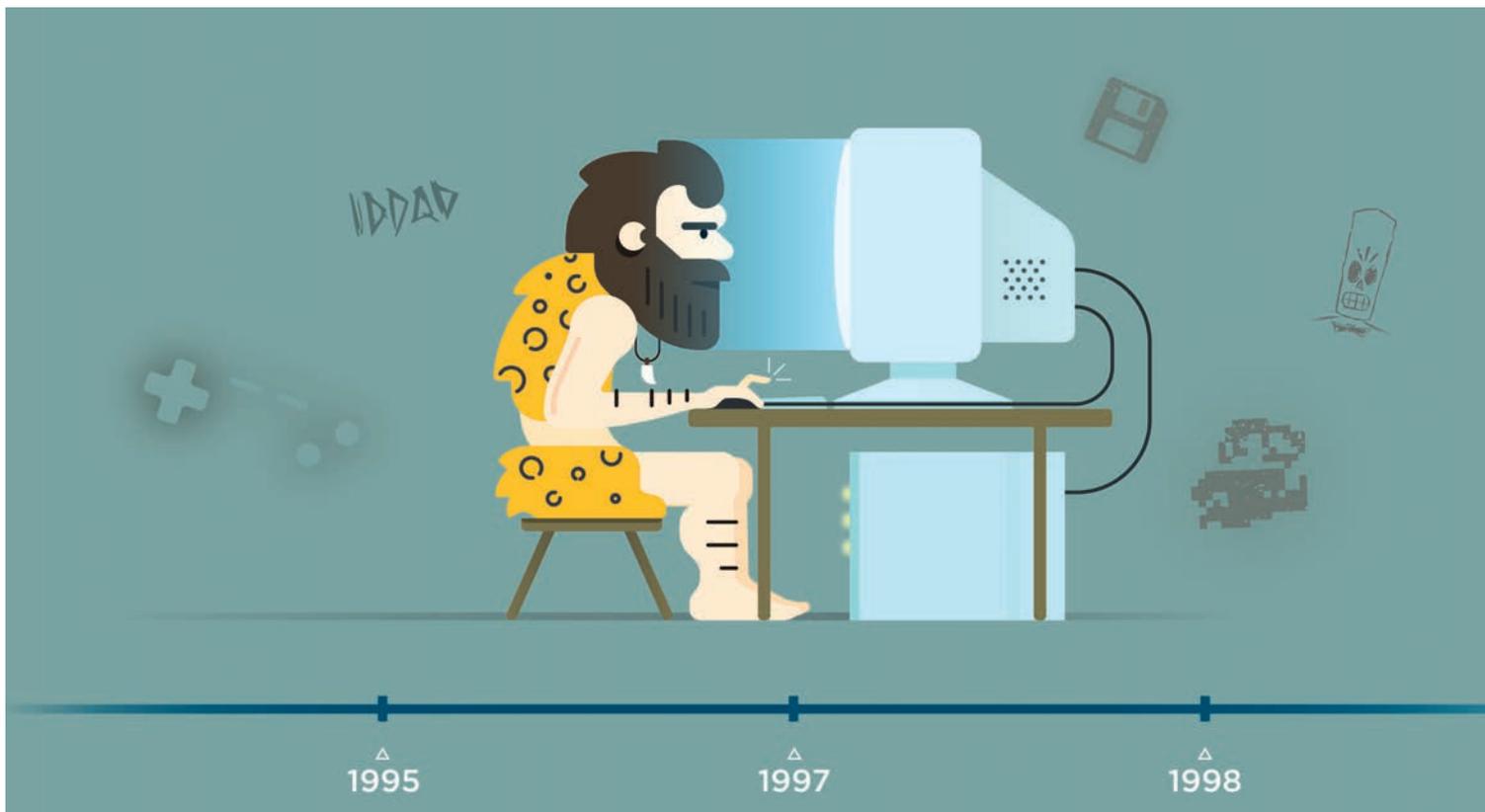
От имени Battlestate Games поздравляем вас с юбилеем! Двадцать лет, как ни банально это прозвучит, только начало – и для людей, и тем более для компаний. Молодость была бурной и славной, но впереди ждут новые вызовы. Желаем вам, чтобы они обернулись новыми победами!



## Kalypso Media Group, разработчик и издатель «Игромания», поздравляем с 20-летием!

На протяжении двух десятилетий журнал остается одним из наиболее авторитетных и известных российских игровых изданий. Вас любят и ценят как читатели, так и представители индустрии. Попасть на обложку «Игромании» всегда считалось престижным как среди разработчиков игр, так и издателей.

От всей души поздравляем редакцию «Игромании» с юбилеем и хотим пожелать дальнейших творческих успехов!



# ИСТОРИЯ «ИГРОМАНИИ»

ОТ ДРЕВНЕЙШИХ ВРЕМЕН ДО НАШИХ ДНЕЙ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЕВ, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, МИХАИЛ ШЕВКУН, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

«Игромании» исполняется 20 лет. Нам есть что вспомнить и есть чем гордиться. Пришло время завести «Делориан» и пронестись через все этапы большого пути.

## Древние времена

1995. Начало

Началось все в 1995 году, когда в России только-только возникло такое явление, как игровая журналистика. На прилавках магазинов уже лежали культовые, но ныне

не существующие издания – «Магазин игрушек» (позднее Game.EXE) и «Великий Дракон», а по телевизору крутили передачи «Dendy – Новая реальность» и «От винта!».

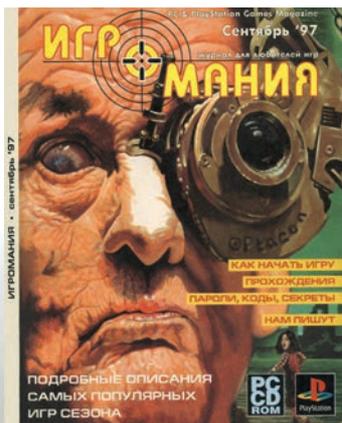
Игры 1990-х были отнюдь не так дружелюбны к пользователю, как современные проекты. Новичок, запустив какую-нибудь стратегию или квест, мог ступешаться и даже не понять, что от него, собственно, требуется. Помочь в такой патовой ситуации могли книги с советами по прохождению, паролями и секретами. Именно их изданием и занялись Александр Парчук и его компаньон Евгений Исупов (ныне директор издательского дома «Игромедиа»).

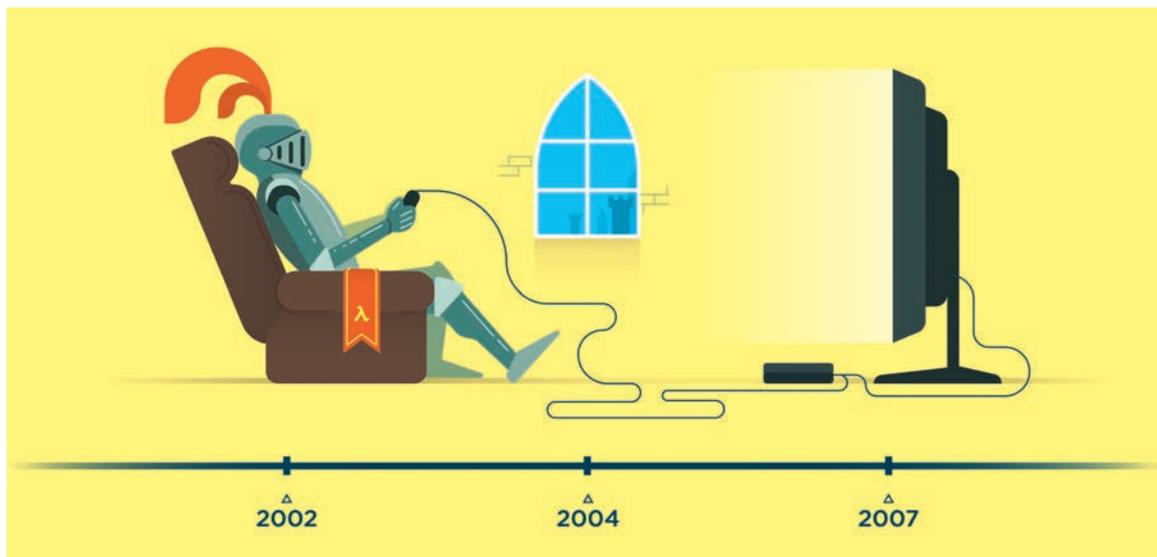
Информацию об играх добывали из сети самостоятельно, переводили материалы с западных ресурсов, а о том, какие новинки сейчас популярны, узнавали от продавцов в игровых магазинах. Также использовали технические средства: находили товарища, который не умел писать, но разобрался в видеоиграх, подключали приставку к видеомэгнитофону и давали микрофон с самодельным микшером – человек играл и записывал комментарии на кассету, а редактор на основе записи создавал материал. Книги пользовались популярностью, а со временем было решено перейти к формату ежемесячного журнала. Так и родилась «Игромания».

Первый выпуск «Игромании» увидел свет в сентябре 1997 года. От тех же книг с гайдами он отличался только форматом, но это было частью выбранной стратегии. Рынок печатного игрожура тогда был почти полностью поделен, а потому новое издание долж-

ВОТ ТАКИМИ ЧЕРНО-БЕЛЫМИ томиками изначально выходил «ЛКИ». И не только он!

ОБЛОЖКА первого номера «Игромании». Героев надо знать в лицо!





ЛКИ! Как много теплых воспоминаний связано с этим журналом!

## 1998. Создание сайта igromania.ru

Конец девяностых – не то что заря интернета в России, а скорее темный предрассветный час. Но уже тогда было решено, что «Игромания» непременно должна быть в сети. Сайт [igromania.ru](http://igromania.ru) был зарегистрирован меньше чем через год после выхода первого номера – 1 июля 1998-го. Изначально портал создавался с простой и прагматичной целью – продвигать журнал и исследовать аудиторию. Начиная с 2003 года на форуме каждый месяц читателей спрашивали, понравился ли им свежий номер, что, по их мнению, следует изменить, что убрать, а что добавить. Отчасти именно пользователи интернета определяли облик и содержание издания. Со временем на сайте появлялось все больше контента, помимо перепечатанных статей из «Игромании». Посетители могли найти демоверсии проектов, патчи, трейнеры, ролики и массу всего другого.

В 2006-м сайт начал публиковать собственные рецензии на игры. Не все помнят, но изначально шкала оценок у портала была своя – пятибалльная. В 2009 году сайт переходит на новый движок, в результате чего меняется до неузнаваемости, а его популярность стремительно растет. Уже в 2012-м портал [igromania.ru](http://igromania.ru) можно было уверенно назвать самостоятельным авторитетным интернет-изданием. Таким он остается и сегодня. Каждый день мы публикуем материалы на темы, которые интересны геймерскому и гиковскому сообществу СНГ. Игры, фильмы, телесериалы, комиксы – об этом и многом другом рассказывают наши авторы.

## Средние века

### 2002. Создание журнала «Лучшие компьютерные игры»

В конце 2002-го в печать ушел журнал «Лучшие компьютерные игры», который стал своеобразным перерождением одноименной серии книг, выходявшей с 1998 года.

Этот проект состоялся во многом благодаря Андрею Ленскому, также известному как Ричард Псмит, который был главным редактором нового издания. Это был уникальный человек, способный, не отрываясь от разговора, написать статью страниц на тридцать, отредактировать еще три, а потом уехать на игру «Что? Где? Когда?» в соседний город, чтобы к утру вернуться обратно на работу. Говорят, что USB-хотак, который бежит в колесе тем быстрее, чем быстрее печатаешь на клавиатуре, скончался у него от усталости на третьи сутки.

но было чем-то выделяться из общего потока. Ставку решили сделать на прохождения. Если другие издания просто рассказывали о новых проектах, то «Игромания» еще и помогала разобраться в тонкостях геймплея.

Около двух лет журнал держался выбранного направления, периодически корректируя курс, пока в двухтысячном не началась пора больших перемен и экспериментов. Было решено не просто занимать удобную позицию, но идти в наступление – «Игромания» должна стать лучшим журналом о видеоиграх в России! Стартовал период поиска выхода на самую широкую аудиторию. Новые рубрики появлялись и исчезали, авторы писали едва ли не все, на что хватало выдумки, – к примеру, многостраничные эссе о несуществующей организации DOOM или словарь начинающего квакера (так в ту пору называли фанатов Quake 3). Только к 2002 году издание обрело привычную форму: новости, превью, обзоры, «Железный цех» и т.д.

### НЕДОСТИЖИМАЯ ВЫСОТА

В июле 2008 года тираж «Игромании» составил 240 498 экземпляров. Таких показателей никогда не было и никогда уже не будет ни у одного печатного игрового издания на постсоветском пространстве.