

10 253  
2018

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ  
WWW.IGROMANIA.RU



# МАНИЯ

16+

**ATOMIC HEART**  
СТИЛЬНО И АМБИЦИОЗНО

**WE HAPPY FEW**  
КРИВАЯ УСМЕШКА

**PHANTOM DOCTRINE**  
ШПИОН, КОТОРЫЙ ЛЮБИЛ ХСОМ

## MARVEL'S SPIDER-MAN

ЛУЧШАЯ ИГРА ПРО ДОБРОДУШНОГО СОСЕДА

DYING LIGHT 2 • SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE • LIFE IS STRANGE 2 • FORTNITE: BATTLE ROYALE  
«WORLD OF WARCRAFT: БИТВА ЗА АЗЕРПОТ» • TWIN MIRROR • JAGGED ALLIANCE: RAGE!  
WARHAMMER: CHAOSBANE • WARHAMMER 40 000: MECHANICUS • IMMORTAL: UNCHAINED  
GENERATION ZERO • SHADOW OF THE TOMB RAIDER • «DESTINY 2: ОТВЕРГНУТЫЕ» • F1 2018



9 771560 258026

ISSN 18010



48

## WE HAPPY FEW АНТИУТОПИЯ ПОД ВЕЩЕСТВАМИ

**04-27** GAMESCOM 2018

**28-37** В РАЗРАБОТКЕ

- 28 Shadow of the Tomb Raider
- 32 Atomic Heart
- 36 Immortal: Unchained

**38-43** ОБЗОР

- 38 «Destiny 2: Отвергнутые»
- 40 Fortnite: Battle Royale



09

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE  
СОБСЕМ НЕ DARK SOULS

**44-87** ВЕРДИКТ

- 44 Marvel's Spider-Man
- 48 We Happy Few
- 54 Phantom Doctrine
- 60 Dead Cells
- 64 No Man's Sky Next
- 68 Yakuza Kiwami 2
- 72 F1 2018
- 76 Graveyard Keeper
- 80 Two Point Hospital
- 82 «World of Warcraft: Битва за Азерот»

**88-99** ИГРА МЕСЯЦА

- 88 Когда не можешь выбрать
- 90 Новые союзные расы «Битвы за Азерот»
- 94 Новые локации «Битвы за Азерот»

**100-107** СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 100 10 видеоигр из поп-культуры
- 104 Цензура и прочие прелести немецкого игростроя



**6** DYING LIGHT 2  
ИСТОРИЯ С ТРУПАМИ



**28** SHADOW OF THE TOMB RAIDER  
ТЕНИ СГУЩАЮТСЯ



**32** ATOMIC HEART  
РОССИЙСКИЙ ИГРОПРОМ ЖИВ?!

### ПОСТЕРЫ

Resident Evil 2  
Лей Радна

### РЕКЛАМА

Обложка	2
ООО «Игромедиа»	3
LG	4

182

«БИТВА ЗА АЗЕРОТ»  
НАС ОРДА! А НАС... АЛЪЯНС!



44 MARVEL'S SPIDER-MAN  
А ОН ХОРОШ!

### 108-112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 108 Как NVIDIA «заново изобрела компьютерную графику»
- 110 Тест ноутбука ASUS ROG STRIX Hero II GL504GM

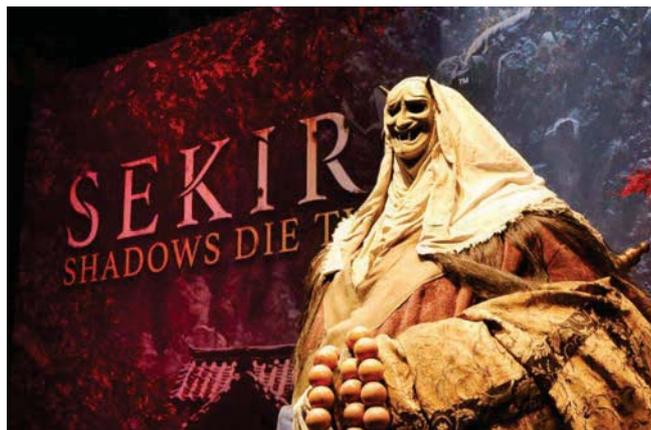
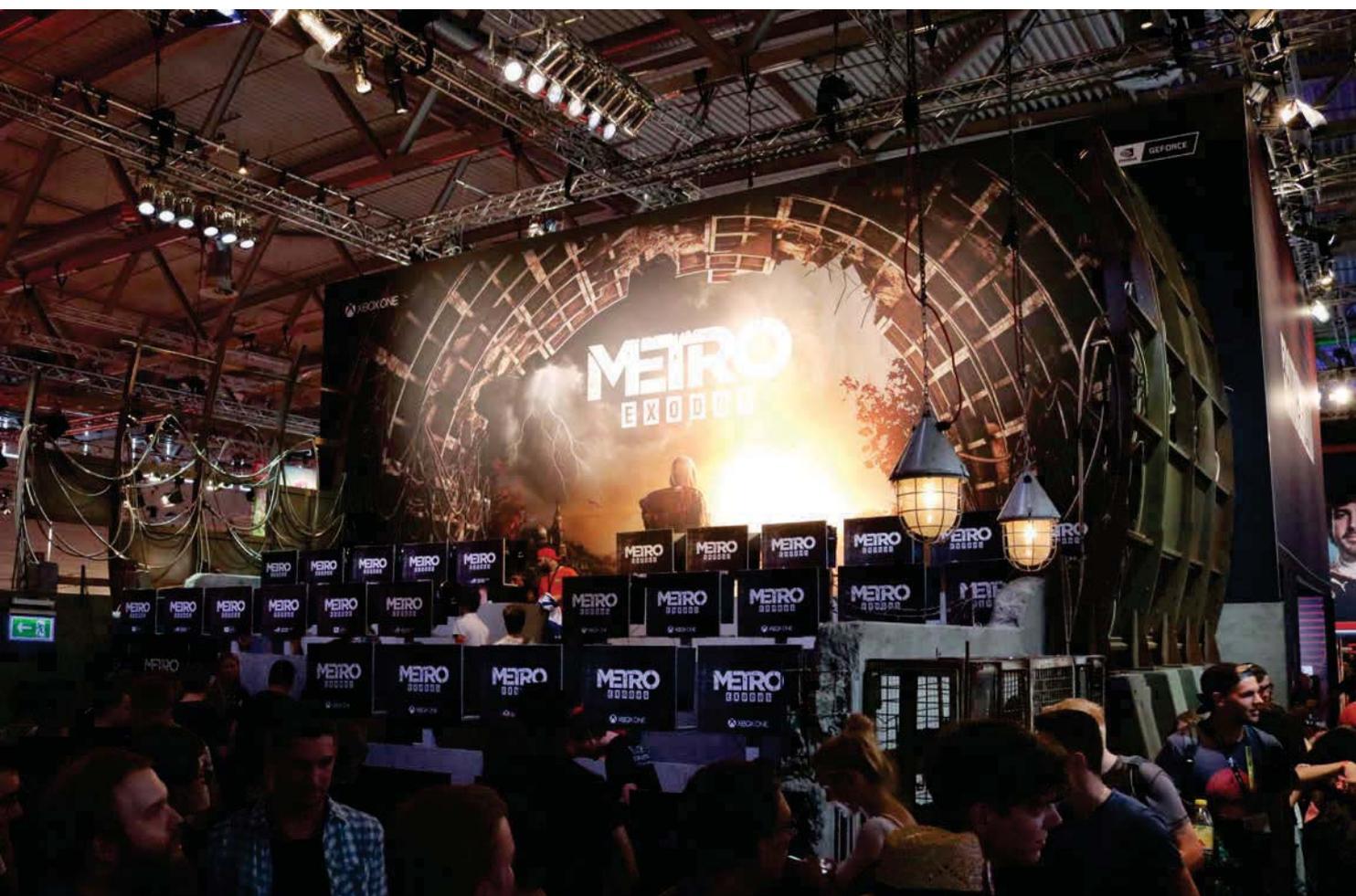


108 НОВЫЕ ВИДЕОКАРТЫ  
ОТ NVIDIA  
ГРАФОН БУДУЩЕГО?

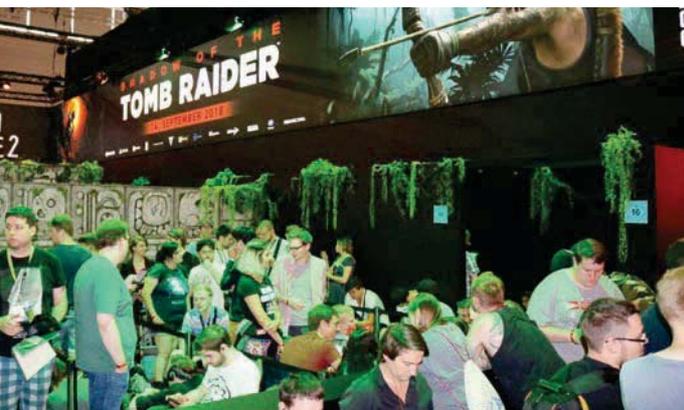
# 10 ИГР

## С GAMESCOM 2018

НА КРУПНЕЙШУЮ НЕМЕЦКУЮ ИГРОВУЮ ВЫСТАВКУ ПРИВОЗЯТ МНОЖЕСТВО ПРОЕКТОВ. МЫ ОТОБРАЛИ ДЕСЯТКУ ТЕХ, ЧТО ЗАЦЕПИЛИ НАС СИЛЬНЕЕ ДРУГИХ – САМИ ПО СЕБЕ ИЛИ КАКИМИ-ТО НОВЫМИ ПОДРОБНОСТЯМИ.



ФОТОГРАФИИ: **РОДИОН ИЛЬИН**



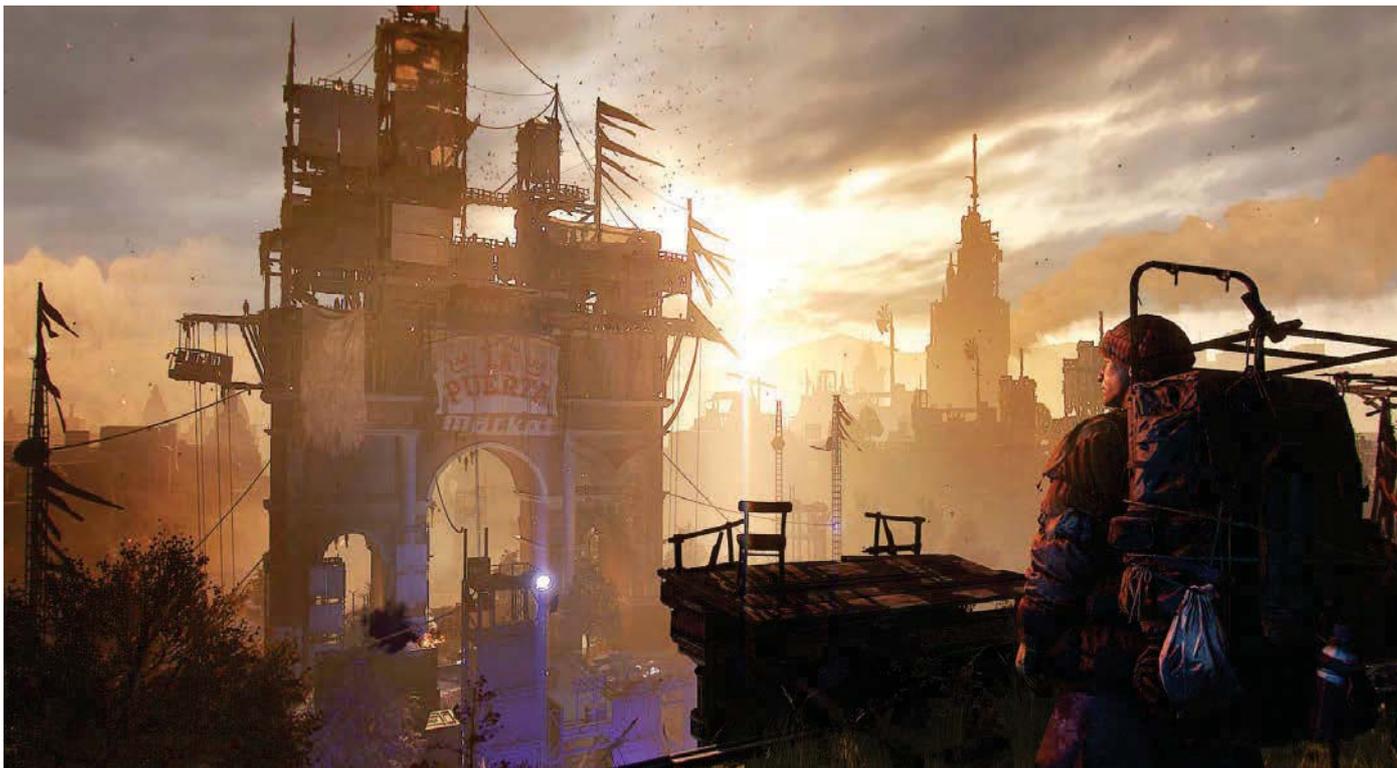
- 06** Dying Light 2
- 09** Sekiro: Shadows Die Twice
- 12** Life is Strange 2
- 14** Sinking City
- 16** Bee Simulator
- 18** Jagged Alliance: Rage!
- 20** Warhammer: Chaosbane
- 22** Warhammer 40 000: Mechanicus
- 24** Generation Zero
- 26** Twin Mirror



# DYING LIGHT 2

## РАССКАЖЕТ О МЕРТВЕЦАХ, СВОБОДЕ И РАСТАМАНАХ

СТЕФАН ИСМАИЛОВ, ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ



**D**ying Light 2 ещё на E3 привлекла внимание даже тех, кто в глаза не видел первую часть и вообще к зомби-хоррорам относится прохладно. Проект, который создаётся под надзором самого Криса Авеллона (**Fallout**, **Planescape: Torment** и много чего ещё), тут же записали в топ самых ожидаемых игр ближайших лет. Так что презентацию нового творения студии **Techland** на **gamescom 2018** предвкушали уже все игровые СМИ.

### Кто друг, кто враг, а кто просто так

Увы, на немецкой выставке поляки показывали всё ту же демку с E3, однако поделились уймой новых подробностей. Напомним, что история стартует через пятнадцать лет после того, как люди проиграли борьбу с вирусом. Прежнего мира больше нет. Вымышленный европейский город стал последним приютом для всех уцелевших. И, разумеется, для головорезов всех мастей.

Фракция миротворцев руками в ежовых рукавицах поддерживает в поселении порядок. Патрули помогают с истреблением нечисти, убивают или изгоняют куда подальше преступников, кормят голодных. Занятые ими районы становятся безопаснее, но за это надо платить полным повиновением. За малейший проступок игрок рискует оказаться на виселице вместе с остальными несогласными.



Вторая крупная группировка напоминает трейсеров под началом Харриса Брекена из оригинальной игры. Это заядлые любители паркура и технических дел мастера. Промышляют сбором хлама и ресурсов, нужных для починки транспорта и постройки всякого полезного вблизи своих лагерей. За это, собственно, и получили название – «мусорщики» (или «падальщики»). Им не чужды ни кражи, ни грабежи, а вот лезть на власти в открытую мародёры не любят. Их главный интерес – прибыль, так что, подружившись с ними, вы получите доступ к чёрному рынку.

Ну а третья каста – чистой воды растаманы. Им подконтрольны парники и лаборатории по производству всяких запрещённых веществ. По дружбе они могут



**ХОЧЕШЬ ВОДЫ?**  
Занимай своё место  
в очереди!

**ВОТ ТАК**  
расправляются с неугодными

обеспечивать героя мощными стимуляторами, которые повышают, к примеру, выносливость.

## Всем не угодишь

На примере локации с заброшенным бассейном разработчики пояснили, как в игре работает разрекламированная свобода выбора. Если принять сторону мусорщиков, спустя несколько недель здесь будет построен небольшой завод по выработке топлива. Это изрядно упростит доступ ко всякому транспорту. Впоследствии падальщики смогут починить ещё и разрушенный мост, ведущий в отрезанную часть города. Вроде бы хорошо, но ведь не просто так его сломали? Вдруг в той области таится что-то пострашнее ходячих мертвецов?

Если поддержать миротворцев, то вскоре на месте бассейна появится тренировочная площадка для ополченцев и проведения турниров. Оттачивая навыки, можно побороться за титул чемпиона. Только не стоит забывать – даже в тёмные века слава разносится быстро. Городские бандиты тут же захотят отыскать новоявленную звезду и проверить, насколько вы круты.

Ну а если поможете «ботаникам», на отвоеванной территории тут же расцветёт новая плантация дурмана. Допинг можно будет достать чуть ли не на каждом углу, только местная шваль тоже не будет им брезговать. Готовьтесь к дракам с одуревшими бандитами, что

не чувствуют боли. Короче, примкнув к любой фракции, вы получите как новые бонусы, так и новые проблемы.

Другим примером стала водонапорная башня, которую опять же показывали в трейлере ещё на E3. На её крыше вас встречают двое бандитов, которые взяли территорию под контроль. В ходе разговора выясняется, что с предыдущим послем они расправились жестоко и без сожалений. И тут вы можете либо поиграть в Карателя, либо сторговаться с головорезами.

Последствия решений, кстати, необратимы. В первом варианте миротворцы добивают оставшихся бандитов и вводят в районе военное положение. У вас есть безопасный хаб, но чуть что – казнь без суда и следствия. Во втором случае область вокруг водонапорной башни так и останется во власти анархии, зато можно



**В ИГРЕ**  
почти не останется мест,  
на которые нельзя взобраться



ЛОКАЦИЯ с заброшенным бассейном...



...В РУКАХ мусорщиков



...ПОД ВЛАСТЬЮ миротворцев



...НА ЭТАПЕ производства стимуляторов



будет хорошо подзаработать на продаже чистой воды. Авторы добавили, что вся представленная ситуация – результат предыдущего выбора: игрок мог не получить этого поручения от миротворцев, да и бандитов в том месте могло вообще не быть.

## Руби-кромсай

Заражённых, как и прежде, можно повстречать днём на улицах, хотя в большинстве случаев они предпочитают дожидаться заката в тёмных уголках. Помимо дремлющих тварей, заброшки таят множество ценностей, но даже при свете солнца разграбление домов не будет лёгкой прогулкой за лутом. А уж когда наступит ночь, лучше вообще держаться где-нибудь на крыше, чтобы видеть, откуда к вам лезут голодные упыри.

Основной акцент в боёвке останется на холодном оружии. Арсенал расширится благодаря различным

видам дубинок, железок, ножей и топориков, которые, конечно же, можно модифицировать и по мере необходимости чинить. Предпочитающие не лезть на рожон могут испытывать разные луки и арбалеты. А вот огнестрела тут не сыскать – новое средневековье всё-таки.



По словам разработчиков **Dying Light 2** никогда не заставляет игрока принимать то или иное решение – поступайте как заблагорассудится. Можно стать местным Судьёй Дреддом, можно отыгрывать Макса Рокатански или же вообще удариться во все тяжкие, качаться стимуляторами и помогать анархистам погружать умирающий мир в пучины хаоса. Если обещания правдивы, то можно с уверенностью говорить, что новое творение Techland – не просто очередная игра про зомби, а нечто гораздо большее. ■

# SEKIRO:

## SHADOWS DIE TWICE

### ХОККУ О СМЕРТИ

СТАНИСЛАВ ЛАВРЕНЮК, ЛЕВ ЛЕВИН



Разработчики из **FromSoftware** удивили всех, когда вместо продолжения **Bloodborne** анонсировали совершенно новую игру. Да, в **Sekiro: Shadows Die Twice** чувствуется фирменный стиль Хидэтаки Миядзаки – геймдизайнера и руководителя студии. Однако проект совершенно не похож на предыдущие творения мастера. Изначально разработчики из FromSoftware собирались сделать продолжение **Tenchu**, но со временем игра вышла за рамки этой серии.

Мы опробовали её демоверсию и готовы поделиться впечатлениями.

#### Кровавая история

Sekiro: Shadows Die Twice – не очередная итерация **Dark Souls** про Японию, как могло показаться по геймплейному трейлеру с прошедшей E3. В ней есть знакомые черты, но и отличий хватает.

Сюжет разворачивается в Японии под конец периода Сэнгоку: смутное время, когда страна буквально захлебнулась кровью из-за клановых разборок. Играть предстоит за опытного ниндзя, которого называют Секиро. В переводе с японского это означает «Однорукий волк». Прозвище точно характеризует главного героя: сражаясь с таинственным самураем в начале игры, Секиро лишается руки и оказывается на грани смерти. Чудом выжив, он становится на путь мести.



Вместо потерянной конечности протагонист обрёл механический протез. В него можно встроить всякие гаджеты: например, крюк-кошку, с помощью которого он способен вмиг запрыгнуть на крышу, дерево или другую поверхность. Правда, за всё подряд зацепиться не получится, крюк вонзается лишь в места, отмеченные маркером. Однако при должной сноровке можно прыгать по крышам, словно Ниндзя-Бэтмен из глубокого средневековья.

Хидэтака Миядзаки хочет, чтобы игроки могли «убивать разумно». Такой подход позволяет использовать

**СЕКИРО**  
способен совершать серию прыжков с помощью крюка. Главное – найти за что зацепиться!

**ДРАТЬСЯ НАМ ПРИДЁТСЯ**  
в основном с людьми.  
Впрочем, в здешних  
головорезах не осталось ничего  
человеческого



**КАК И ПОЛОЖЕНО**  
ниндзя, Секиро прячется  
в тени и нападает из-за угла



не только весь арсенал главного героя, но и окружающее пространство. Например, забраться повыше, чтобы оценить обстановку и продумать стратегию. Конечно, можно переть напролом, но гораздо интереснее использовать все способности Секиро. Тем более что в игре есть полноценный стелс.

Главный герой может использовать систему укрытий: притаиться в высокой траве, повиснуть на уступе или подкараулить врага за углом, чтобы затем тихо убить его. А когда мы спрыгнули с крыши и одним ударом уложили неприятеля, в голове невольно возникли ассоциации с **Assassin's Creed**. Комбинируя стелс и полеты с помощью крюка, можно разобраться со слабыми противниками до того, как те вообще что-то смогут понять.

А в нижнюю часть крестовины геймпада вынесена кнопка «подслушать». В демке нам не удалось ею воспользоваться, поэтому зачем она нужна, пока не понятно. Но, видимо, пользоваться ею мы будем часто — не зря же ей выделили место на контроллере. Возможно, так мы будем больше узнавать о сюжете или получать важную информацию о противнике.

## О боевой системе

По-тихому всю игру пройти не получится. Кроме обычных врагов мы встретили и мини-боссов, и огромных

тварей, куда ж без них. На gamescom нам довелось сразиться с облаченными в тяжелую броню самураями-генералами. Таких противников скрытно не одолеть. Во-первых, они более живучие, чем рядовые бандиты. Во-вторых, попробуй к ним подкрадись!

Темп сражений кажется очень быстрым, даже в сравнении с **Bloodborne**. В отличие от Охотника из Ярнама, у Секиро нет шкалы выносливости, зато есть стойкость. Чем больше ударов мы блокируем, тем быстрее этот показатель падает. Когда стойкость опустится до критической отметки, Секиро откроется для удара, а враг проведёт кровавое фаталити.

Хорошая новость в том, что показатель стойкости есть и у противников. Чтобы его снизить, нужно вовремя ставить блоки и наносить удары. Когда шкала врага обнулится, можно зрелищно добить его.

Кроме стандартного оружия мы вольны использовать и протез со встроенными гаджетами. Уже упомянутый крюк пригодится, если вы захотите быстро подлететь к противнику или запрыгнуть на ближайшую возвышенность, чтобы передохнуть во время сражения. Также в протез встроены топор, которым хорошо разбивать вражеские щиты. Факел тоже можно использовать как оружие, поджигая им врагов вблизи. Наконец, в аугментированной конечности спрятаны сюррикены и другие расходные предметы.



**САМОЕ ВРЕМЯ**  
использовать крик для тактического отступления

**ДОБИВАНИЯ В ИГРЕ**  
будут очень кровавыми. С их помощью разработчики стараются показать жестокость того времени



## Японская мифология

Помимо бронированных самураев в демоверсии были и менее человеческого вида противники. Один из них – великан, раб вражеского клана. По крайней мере, при встрече здоровяк был закован в кандалы. Он способен быстро сократить дистанцию и впечатать героя в ближайшую стену – да ещё больно пинает Секиро ногами.

А за пределами крепости из демоверсии живёт огромный змей. Чтобы его разглядеть, придётся прятаться в кустах, потому что если задержаться у твари на виду, она бросится в атаку. Разработчики сказали, что в рамках демонстрации этот зверь нам не по зубам, но в будущем и его можно будет убить.

Вам, наверное, не терпится узнать, сколько раз придётся умереть, чтобы пройти игру до конца. Ответ – очень много. Концепция смерти в Sekiro: Shadows Die Twice обретает совершенно иной формат: здесь есть точки возрождения (вместо костров – загадочные идо-лы), но главный герой может восстать из мёртвых прямо на поле боя! Правда, с очень небольшим запасом

здоровья, и если вы не одолеете противника и во второй раз – умрёте окончательно.



Sekiro: Shadows Die Twice кажется очень знакомой, но в то же время самобытной и ни на что не похожей. Приятно видеть, что Миядзаки-сан не стал заложником славы Dark Souls и ещё способен удивлять игроков. Скрестим пальцы и будем надеяться, что новая игра от FromSoftware займёт почётное место рядом с признанными хитами студии. ■

# LIFE IS STRANGE 2: ТЕПЕРЬ ПРО МАЛЬЧИКОВ

ДАРЬЯ БУДАНОВА



**Н**а немецкую выставку gamescom 2018 издатель **Square Enix** привезли целых два геймплейных фрагмента **Life is Strange 2**. Рассказываем, на что похожа следующая история от французской студии **Dontnod Entertainment**.

## Герои

Эмоциональную нагрузку в этот раз не стали отдавать на откуп женским персонажам: новый сюжет расскажет о братьях Диас, живущих в Сиэтле вместе с отцом. Ребята напоминают Уилла и Джонатана Байерсов из **Stranger Things**: взрослеющий Шон не особенно ладит со сверстниками и неохотно выбирается на вечеринки, а младший Дэниэл вечно секретничает и то и дело попадает в переделки, из которых его вызволяет старший брат.

Играть предстоит за Шона. Он любит зависать со своей подругой Лайлой, рисовать скетчи и слушать музыку – кстати, теперь можно ей подпевать! При этом половина этих активностей органично вписывается в основную геймплей, что делает прохождение куда динамичнее. Но привычные моральные выборы куда не делись: к примеру, можно признаться отцу в своих сомнительных (выпивка и травка) планах на вечер и неожиданно получить сорок баксов на карманные расходы за честность.

## Завязка

Большой фрагмент геймплея, показанный на выставке, демонстрирует как раз завязку сюжета: пока Шон планировал, что будет делать вечером на Хэллоуин, Дэниэл решил напугать соседского задиру своим костюмом, но не рассчитал силы и запачкал его одежду краской. Услышав крики, Шон выскочил разобраться, в чём дело, спор перешёл в драку – и здесь нам выбора не дают: старший брат в любом случае толкнёт соседа, а тот неудачно приземлится позвоночником на камень и умрёт на месте.

Дальше события развиваются в духе шекспировских трагедий: сцену замечает молодой полицейский, миглом выбирает правых и виноватых и наставляет на детей пистолет. А тут из дома как раз выскакивает отец мальчиков и бросается на их защиту. Напуганный полицейский, не зная, кого ему вязать первым, теряет контроль над ситуацией и случайно (или всё-таки нет?) пускает пулю прямо в грудь мужчине. И тут происходит нечто, напрямую связанное с новой сверхъестественной темой сезона: всё вокруг взрывается, полицейский отлетает в сторону, а Шон падает без сознания.

Первое, что он видит, подняв голову, – сразу три трупа (отец, полицейский и сосед) и младший брат, по-прежнему лежащий в обмороке. Где-то на фоне уже надрываются полицейские сирены, и Шон прини-