На большие экраны кинотеатров всего мира вышел фильм «Новый Человек-паук. Высокое напряжение», сиквел свежей экранизации популярного супергеройского комикса от режиссера Марка Уэбба. Для геймеров это значит, что у них появилась очередная возможность почувствовать себя в роли «дружелюбного соседа» в красно-синем трико.

По мнению автора данного обзора, первый фильм был достаточно нудным, именно этот недостаток съемочная команда попыталась исправить во втором. Несмотря на прерывистый темп, картина вышла довольно динамичной, интересной и эффектной. Чего стоят только удивительные сцены полетов героя. Разработчики из компании Beenox так же попытались сделать игру по мотивам второго фильма несколько лучше своего предыдущего проекта, совместив сюжет игры с историй фильма, и создав новую систему полетов на паутине: это первый элемент игрового процесса, с которым сталкивается игрок.

**А мне летать охота**

И тут начинается самое «интересное». Даже самые ярые поклонники Человека-Паука не могут взять героя под свой контроль. Обычный полет превращается в судорожные попытки понять, какую именно из кнопок нажимать нужно в этот момент. А все дело в реализме, который совсем не нужен в комиксах. Впервые в истории игр о Пауке, для каждой руки у нас отдельная кнопка, а паутина обязательно должна физически прицепиться к чему-нибудь.

Каждый, кто хоть раз представлял себе подобного супергероя в реальной жизни, понимал, что так полетать не получится даже в городе с огромным количеством небоскребов: то между ними слишком большое пространство, то небоскреба просто нет, то мешают необычные архитектурные решения. И каждый раз, когда паутине не за что прицепиться, Питер Паркер в шутливой форме нам об этом сообщает. Чувство юмора «паучка» весьма посредственное, а вариантов незатейливых реплик всего 4, так что очень скоро герой начинает раздражать. Так же, как и управление. Если на консолях его можно назвать удобным, то на PC приходится нажимать три кнопки на клавиатуре и одну на мышке. Добавьте сюда постоянные чередования левой и правой, «A» и «D», и получите мучения, вместо наслаждения полетом.

Впрочем, после нескольких часов, проведенных в игре, к этому получается привыкнуть. Полеты становятся красивыми, Паук выполняет тот маневр, который захотел сделать игрок, а крутой поворот на перекрестке ощущается всем телом. Но хватит ли терпения дождаться этого момента? Не все поклонники Человека-Паука терпеливы настолько, что бы самозабвенно отдаться постижению управления в The Amazing Spider-Man 2.

Все мы прекрасно знаем, что помимо фантастического хобби перемещаться по Нью-Йорку, раскачиваясь на большой и липкой паутине, Человек-Паук обладает эффектной способностью «надирать врагам задницы». С удовольствием он делает это и в новой в игре.

Рот при этом у Питера Паркера задействован в схватке в той же степени, как и его кулаки. Нет, это не то о чём вы подумали, просто паучок имеет вредную привычку комментировать чуть ли не каждый удар. Правда, в отличие от блистательных боевых навыков, его красноречие осталось на уровне диалогов первого Diablо: шуток мало, шутки скучные и видимо повторение — мать учения.

**Безобразная простота**

Внимание, любители одной кнопки мыши! Вы будете в восторге! Что бы справиться с толпами опаснейших врагов Человека-Паука, вам понадобится лишь закликать их до смерти. Совершенно непонятно, как команда, которая создала прекрасную боевую систему в игре Spider-Man: Shattered Dimensions, попыталась выдать это издевательство над указательным пальцем за качественную механику сражения. Кликать по левой кнопке мыши мы будем долго, нудно, много и всё время, тем более, что разнообразие врагов оставляет желать лучшего. Система улучшений боевых способностей тоже деградировала. Классическое дерево навыков из ролевых игр было представлено несколькими паучьими сетями в той самой Spider-Man: Shattered Dimensions, а здесь мы получаем линейное развитие боевых умений, которое минимально влияет на разнообразие игрового процесса.

Обещанное пересечение сюжета игры с экранизацией тоже вышло боком. И без того скучнейшая история о борьбе с Амбалом и загадочным убийцей преступников выглядит сумбурно из-за абсолютно бессвязных вставок некоторых сцен из фильма. Образы Зеленого Гоблина и Электро остались нераскрытыми, сражения с ними начинаются внезапно, а победная стратегия выглядит нелепо и глупо. Возникает ощущение, будто бы эти моменты вставили в самый последний день разработки игры, а потому боевые сцены с этими двумя боссами выглядят забагованными и недоделанными.

**Злодеи, с которыми не хочется сражаться**

Остальные злодеи даже в комиксах обычно остаются второстепенными, а потому и здесь ничего интересного от них даже ожидать не хочется. К какому бы из боссов мы не приближались, все равно придется бить одних и тех же головорезов или наемников. Финальные битвы выполнены не так плохо, но банально. К примеру, Амбала нужно заставить протаранить Паука, а в последний момент уклониться от атаки. Пока враг отходит от оглушающего столкновения со стеной, наш супергерой должен успеть нанести серию ударов. Такой способ победы над боссом применяется чуть ли не в каждой второй игре. Классика, выполненная без какого-либо отклонения от стандарта, заставит вас скучать.

Открытый мир ограничили микроскопическим участком Нью-Йорка, наполненным однообразными и унылыми побочными заданиями, которые каким-то образом должны влиять на мнение общества. Но об этом можно забыть — даже будучи угрозой для населения, по мнению прессы, наемники беспокойства Паучку не доставят.

Если на вас никто не обращает внимания в жизни, и поэтому вы решили поиграть в The Amazing Spider-Man 2, надеясь стать значимой личностью в виртуальном мире, то вас постигнет разочарование. Прохожие вообще не замечают парня в странном костюме, бегающего по проезжей части.

Но не все так плохо. Есть кое-что интересное в этом проекте, но только для настоящих фанатов этой вселенной. Может постеры и фигурки не привлекут ценителей графических новелл, но вот полноценные выпуски комиксов разных годов и серий и целая коллекция костюмов из альтернативных миров придутся по нраву поклонникам. Каждый из образов обладает тремя пассивными бонусами, которые можно «прокачивать», набирая опыт. Особым подарком станет костюм Доктора Октавиуса в теле Питера Паркера — Superior Spider-Man, но открыть его будет нелегко.

Как и следовало ожидать, игра-спутник фильма не смогла даже близко подобраться к высокому уровню качества. Ее трудно причислить к разряду середняков. Но, экранизация комикса сделала свое дело, и проект попал на первую строчку европейских чартов. Всех «счастливых» обладателей The Amazing Spider-Man 2 ждет полное разочарование.