



ИГРОМАНИЯ

**MARVEL'S
SPIDER-MAN**
ВЕТЕР В ВОЛОСАХ

DYING LIGHT 2
ПОСТЗОМБИАПОКАЛИПСИС

**THIS IS
THE POLICE 2**
ЭТА СЛУЖБА И ОПАСНА
И ТРУДНА

16+

BEYOND GOOD & EVIL 2 ИГРА ЗА ГРАНЬЮ

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 • HITMAN 2 • STONESHARD • CONQUEROR'S BLADE • CROWFALL
THE CREW 2 • MARIO TENNIS ACES • UNRAVEL TWO • JURASSIC WORLD EVOLUTION • PUBG
WARHAMMER 40 000: INQUISITOR — MARTYR • OCTOPATH TRAVELER • LUST FOR DARKNESS
WRECKFEST • ONRUSH • WARIOWARE GOLD • ADVENTURE TIME: PIRATES OF THE ENCHIRIDION



9 771560 258026 18009



106

PUBG НЕ УМИРАЕТ ПУЛЬС НОРМАЛЬНЫЙ!

04-29 В РАЗРАБОТКЕ

- 04 Beyond Good & Evil 2
- 08 Dying Light 2
- 10 Marvel's Spider-Man
- 12 Call of Duty: Black Ops 4
- 16 Hitman 2
- 18 Stoneshard
- 22 10 фактов о Conqueror's Blade
- 24 Crowfall
- 26 Nintendo Level Up Days



08

DYING LIGHT 2
ЗОМБИ НАШЕ ВСЁ

30-79 ВЕРДИКТ

- 30 The Crew 2
- 36 Mario Tennis Aces
- 40 Unravel Two
- 44 This is the Police 2
- 50 Jurassic World Evolution
- 54 Warhammer 40000: Inquisitor — Martyr
- 58 Octopath Traveler
- 62 Lust for Darkness
- 66 Wreckfest
- 68 Onrush
- 72 WarioWare Gold
- 74 Adventure Time: Pirates of the Enchiridion
- 78 Haimrik

80-87 ОБЗОР

- 80 The Awesome Adventures of Captain Spirit
- 82 Captain Toad: Treasure Tracker
- 84 Project Pastorate
- 86 Hyper Sentinel
- 87 Everspace: Encounters



12 CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
ТЕПЕРЬ ТЕБЕ НУЖНА КОМАНДА!



30 THE CREW 2
СЛИШКОМ АРКАДНО



44 THIS IS THE POLICE 2
ВСЕХ БЫ УВОЛИЛИ!

ПОСТЕРЫ

Marvel's Spider-Man
Dying Light 2

РЕКЛАМА

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

04

BEYOND GOOD
& EVIL 2
ЗВЕРУШКИ В
КОСМОСЕ**88-109** СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 88 Detroit: Become Human лучше, чем вы думаете
- 92 Топ-10 игр для дня ВМФ
- 96 Эволюция World of Warships
- 102 Лучшие танки «Проекта Армата»
- 106 PUBG отнюдь не умирает

110-111 КИНО

- 110 «Человек-муравей и Оса»

112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 112 AData SX8200NP с контроллером Silicon Motion

10

MARVEL'S
SPIDER-MAN
ДРУЖЕЛЮБНЫЙ
СОСЕД

В РАЗРАБОТКЕ



BEYOND GOOD & EVIL 2

ЭТО NO MAN'S SKY, КОТОРЫЙ МЫ ЗАСЛУЖИЛИ

РОДИОН ИЛЬИН

После представления сногсшибательного трейлера **Beyond Good & Evil 2** в рамках E3 2018 всех волнует главным образом одно: откуда взялась Джейд в приквеле BG&E?! Ведь она, по идее, ещё не родилась!

Увы, ответ остался неизвестным даже после закрытого пресс-показа геймплейного демо, проведённого продюсером Гийомом Брюнье. Зато разработчик поведал немало любопытного про другие вещи: например, про кооператив и три уровня локаций. Да, всю игру можно пройти с другом. Именно в таком онлайн-режиме журналистам показали, как устроены местные катакомбы – заброшенный храм под Городом Ганеши. В демке один из помощников Гийома играл за гибрида обезьяны (но это был не Нокс!), а второй – за девушку, похожую на Шани.

Но сперва немного предыстории.

ВНАЧАЛЕ БЫЛА ЭКСПЕДИЦИЯ

В прошлогоднем трейлере мы видели, как Дакини, капитан космических пиратов, отправляется на поиски загадочного портала Мокша, сокрытого в глубинах галактики. Существует множество легенд о Мокше, и одна из них гласит, что портал должен привести гибридов (полулюдей-полузверей) к «земле обетованной», где они будут свободны. Однако во время миссии Дакини бесследно исчезает.

Спустя ещё одну E3 мы узнали, что Шани, помогавшая раздобыть носитель



В ИГРЕ динамическая смена времени суток, а города будут расти и развиваться во время прохождения

с координатами для той экспедиции, теперь капитан на корабле Гада и намерена самостоятельно отыскать Мокшу. И вот мы видим, как легендарная команда исследует дальний космос за пределами Системы-3. Где-то в этот хронологический промежуток происходит та самая головокружительная погоня над ледяной поверхностью планеты из нового трейлера и сенсационная встреча со злейшим врагом – Джейд.

Игроку в роли капитана космических пиратов нужно раскрыть тайну исчезновения Дакини и Легендарной экспедиции (как её в итоге нарекли), а заодно разузнать, что же находится по ту сторону врат Мокша. Видимо, мы всё же доберёмся до заветной цели и даже пройдем дальше.

Разработчики обещают рассказать побольше об истории игровой вселенной: например, как самая первая экспедиция покинула Землю, как открыла Систему-3 и почему колонисты в конечном счёте стали бесплодными. Ведь мы уже знаем, что единственный для них способ выжить – клонировать себя и своих рабов-гибридов.

Beyond Good & Evil 2 – приключенческий ролевой экшен, так что сперва мы в редакторе создадим самого себя – клона. Каждый житель системы происходит от ДНК первых колонистов: вы вольны выбрать пол персонажа, расу, настроить внешность, принарядить героя и украсить татуировками по вкусу. При этом у всякого клона есть заданная цель и позиция в обществе:

ПО ВИЗУАЛЬНОЙ СТИЛИСТИКЕ
игра отчасти напоминает мультфильм,
эдакий рисованный sci-fi



БЫСТРО ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ПО ГОРОДУ помогут
перчатка, стреляющая крючком, и реактивный ранец



SOMA – спутник планеты Дьюус (Dyuus) и находится на синхронной орбите, так что одна её сторона всегда повернута к планете, а другая обращена в открытый космос



NPC будут относиться к игроку по-разному, в зависимости от пола и вида

например, обезьяноподобные существа – превосходные шахтёры, но некоторым из них удаётся сбежать и самим распорядиться своей судьбой.

Самый простой способ начать жизнь с чистого листа в Системе-3 – стать пиратом: в их сообществе люди и гибриды вместе живут и сражаются против рабства. Созданный герой де-факто станет таким же бунтарём.

УЧЁНЫЕ-ЖИВОДЕРЫ

Итак, два свежесгенерированных персонажа оказываются в мрачных тоннелях заброшенного храма, где оборудованы лаборатории для проведения экспериментов над гибридами обезьян. Здешние учёные состоят в культе Химеры – его члены посвятили себя злодейским научным изысканиям. Тут же можно отыскать «запчасти» для

гибридов, которые правительство попросту выбросило: когда рабу нездоровится, его проще заменить, чем лечить.

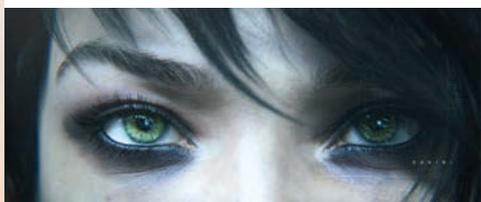
Пока герои осматриваются, Гийом уверяет публику в том, что кооперативный режим вовсе не обязывает игроков ходить друг за другом хвостом: вы всегда можете разделиться и заниматься разными делами. В этот момент два персонажа и впрямь разбегаются по разным залам, шаря в поисках полезностей и выбивая дурь из разрозненных последователей культа.

За всё время презентации прессу так и не подпустили к геймпадам, а потому я не могу сказать, как ощущается боёвка, но выглядит она скорее аркадной, нежели в духе того же «Ведьмака» или показываемой по соседству **Cyberpunk 2077**. Однако я заметил, что в тесных коридорах ставка делается в основном на ближний бой (меч и энергетический щит – идеальный выбор для таких спаррингов). В особо горячие моменты можно использовать усиления – в демо продемонстрировали «замедление» и «паралич». Первая способность включает slo-mo вокруг отдельно взятого врага (выглядит как сияющий купол), а вторая на время обездвиживает. Подобного рода усиления можно найти или купить.

Будет нечто похожее на камеру для исследования местности из первой BG&E – высокотехнологичное устройство Sryglass. Если просканировать противника, камера выдаст информацию про его оружие, усиления и другие полезные мелочи для про-



В ГОРОДЕ можно встретить даже туристов с фотоаппаратами – они обычно глазуют на какую-нибудь футуристичную индийскую статую



работки дальнейшей стратегии. К слову, сканировать можно и нужно не только врагов, но и освобождённых заложников: так куда проще решить, принимать ли новичка в команду. Да, к парочке, играющей в кооперативе, может добавиться и сопатриец под управлением ИИ.

ГОРОД ГАНЕШИ

После зачистки лабораторий герои выбрались на свежий воздух, а журналисты увидели Город Ганеши во всей красе – многогранный полис с футуристическими и в то же время типично индийскими (и другими восточными) мотивами в архитектуре. Согласно мифологии игры, когда самая первая космическая экспедиция обнаружила Сому, её поверхность напомнила переселенцам земли Индии. В итоге вдали от Земли зародилась «новая Индия», а столицу посвятили благожелательному божееству с головой слона – Ганеше.

У Сомы особая экосистема: на одной стороне богатая флора и фауна, леса и пустыни, на обратную же постоянно сыплются метеориты, образуя бесчисленное множество кратеров. Это породило ещё пуще эксплуататорское беззаконие в отношении гибридов: люди стали отпирать их за драгоценными минералами из метеоритов – по сути, на верную смерть, – обещая освобождение от рабства в обмен на редкий материал.

Всё это вылилось в изрядную социальную напряжённость и расслоение в обществе: в нижней части города – трущобы, где прозябают гибриды, а на верхних ярусах живут люди. Чем выше уровень, тем бога-



МАТЕРИНСКИЙ КОРАБЛЬ можно покинуть в любой момент и в любой точке пространства: скафандр с силовым полем и реактивный ранец не дадут персонажу погибнуть

че жители и помпезнее окружение: дорогие магазины, храмы, исполинские статуи с неоновой подсветкой и голограммами, огромные муралы на зданиях. Последние, кстати, могут предлагать сами фанаты Beyond Good & Evil: работы будут отбираться в сотрудничестве с компанией HitRecord Джозефа Гордона-Левитта, и те, что пройдут отбор, будут оплачены, а имена авторов – увековечены в титрах.

Мегаполис бесшовный – игрок волен двигаться куда глаза глядят. Следовать проторёнными маршрутами необязательно: любую пробку разрешается облететь снизу или сверху. В нашем распоряжении, по обещаниям Гиймо, будет уйма техники, но пока продемонстрировали только мощный и зверски быстрый хOVERбайк, он же воздушный мотоцикл, и упомянули истребитель. Именно на хOVERбайке герои прошлогогоднего трейлера, петляя, уходили от погони.

Но просто так кататься скучно. Чтобы продвинуться по сюжету – а BG&E2 ориентирована на сюжет, и это постоянно подчёр-

кивают, – нужно брать квесты у персонажей в разных частях города. Система хорошо знакома любому, кто играл в **GTA**: ключевые герои бессмертны, и их всегда можно найти в одних и тех же местах, а выполнять миссии дозволено в любом порядке.

Есть и масса внесюжетных занятий для тех, кто любит изучать каждый закоулочек: уже упомянутый Spyglass пригодится и для прогулок по улицам – поможет добыть новую информацию про город и персонажей. Например, можно просканировать и ограбить банк или попытаться атаковать полицейский участок, чтобы расширить команду материнского корабля-базы, вытеснив пиратов из заключения.

МАТЕРИНСКИЙ КОРАБЛЬ

Гигантский корабль, зависший в двухстах километрах над поверхностью Сомы, – это база игрока, его логово, а также гараж для техники поменьше. Мы будем возвращаться на материнское судно с заданием, прокачивать его (в демке космолёт кастомизиро-



КАТАТЬСЯ НА ХОВЕРБАЙКЕ предстоит под песни радиостанции «Радио Гепард». Некоторые композиции, как и внутриигровые арты, будут созданы поклонниками в соответствии с договорённостями со студией HitRecord



S H A N I



вроде тех, что в пустыне Наска в Перу. Кому же не захочется исследовать такую диковинку – однозначный «крючок» для игрока?

И наконец, последнее, что показали, – это галактический перископ (Galaxy Viewer). По сути – навороченная карта, что позволит исследовать планеты и Сому, отмечая локации, где вы уже были, а также приближать камеру к интересным местам на поверхностях космических тел и увеличивать масштаб для полного обзора всей Системы-3 со звездой Сурья в центре. Масштабно и впечатляюще, как и ожидалось.

Дело – за реализацией.



вали под облик корабля Гада из ролика), комплектовать гибридами разных специальностей (от повара до электрика) и путешествовать от планеты к планете.

Разработчики поставили себе целью создать бесшовный геймплей без единого загрузочного экрана: чтобы игроки не чувствовали перехода между околоземными и космическими этапами и воспринимали игровой процесс как единое целое.

Космическую часть показали наиболее скупко (видимо, она ещё на ранней стадии разработки). Но планы уже грандиозные:

авторы хотят позволить игрокам высаживаться на всех планетах и спутниках, которые попадутся на пути. А это десятки и сотни космических тел!

Сразу вспоминается история с **No Man's Sky** и её безжизненной вселенной, где нечего делать, но в Ubisoft веры всё же несравнимо больше, да и ресурсы у них иные. Ну а мыслят разработчики в очень обнадеживающем направлении: надеются воссоздать дух космических приключений. К примеру, можно будет из космоса заметить на одной из планет загадочные рисунки

Пока Good & Evil 2 производит самое лучшее впечатление – для меня это отныне одна из самых ожидаемых игр Ubisoft. Да, это проект трудной судьбы, его анонсируют и начинают делать уже второй раз, но вера в успех французов живёт: столь масштабные космические приключения выходят нечасто. Однако раньше 2020 года ждать проект вряд ли имеет смысл. Думаю, на следующей E3 мы снова окажемся на закрытом показе. ■



ГОРОД за пятнадцать лет обрёл несколько фантазмагорического облика

DYING LIGHT 2

БУДЕТ ЛУЧШЕЙ В ИСТОРИИ ИГРОЙ ПРО ЗОМБИ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Ещё в 2011 году, в боевике **Dead Island**, польская студия **Techland** вывела собственную формулу успешного зомби-боевика: «открытый мир + упор на ближний бой от первого лица + много видов оружия и мертвецов». С тех пор команда продолжала допиливать концепцию, то застревая на месте (**Dead Island: Riptide**), то совершая мощный рывок (**Dying Light**). Но даже лучшие проекты поляков претендовали на звание не более чем неплохих экшенов на пару вечеров. А вот **Dying Light 2** имеет все шансы стать выдающейся игрой. Во всяком случае, её презентация на E3 была одним из самых приятных сюрпризов всей выставки.

НА ДВОРЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Место действия — некий неназванный европейский город, напоминающий Прагу. С начала эпидемии прошло пятнадцать лет. Этого хватило, чтобы цивилизация откатилась до средневекового уровня. Среди выгоревших высоток крутятся ветряная мельница, над проспектами натянуты подвесные мостики и хлипкие переходы, а монументальные старинные здания облеплены хибарами.

Электричество всё ещё в ходу, но стало огромной ценностью: ультрафиолетовые лампы отгоняют ночную нечисть. Частенько рядом с лампами на столбах висят и свежие



ЛЮДИ смогли оживить мёртвый город. Новые улицы пролегли прямо над старыми кварталами

трупы — местная власть вершит суд быстро и жёстко. Несогласные с диктатурой и прочие маргиналы сбиваются в банды, каждая со своими порядками и целями.

Именно на группировки завязана важная часть геймплея. Главный герой — а это, к слову, уже не Кайл Крейн — может брать квесты у любой и каждый раз немного изменяет игровой мир, помогая законникам, анархистам или уголовникам. На выставке наглядно показали систему, что просчитыв-

вает последствия принятых решений, — своеобразную паутину с сотней ячеек-событий.

Отбили у бандитов водонапорную башню — нить повествования прошла одним путём. Заключили с грабителями мирный договор — совсем иные события и их результаты. На улицах, к примеру, может появиться бесплатная кристально чистая вода, но попутно увеличится количество озлобленных бродяг, стянувшихся сюда со всей округи. Разработчики утверждают, что

ЧЕСТНЫЕ ПОЕДИНКИ
окончательно вышли
из обихода



ЭПОПЕЯ С ЗОМБИ началась фактически с тропического рая в Dead Island

при любом выборе мы уткнёмся в результат собственных действий. Однозначно «хороших» вариантов попросту нет, и часто игра будет ставить нас перед дилеммой: поступить плохо или омерзительно.

На E3 Dying Light 2, ко всеобщему удивлению, представлял сам Крис Авеллон, создатель **Planescape: Torment**, **Fallout 2** и **Icwind Dale** (и ещё уймы крутейших ролевых игр!). Причём, как выяснилось, в Techland он не какой-то приглашённый консультант, а нарративный дизайнер проекта. То есть именно Авеллон отвечает за то, чтобы вся эта система с выборами и их последствиями работала не формально, а на деле – влияя на геймплей и историю. К тому же в команду создателей перешли сценаристы третьего «Ведьмака», ответственные за сюжетную линию Кровавого Барона. Мощное пополнение, мягко говоря.

ДЖАЗ И МРАКОБЕСИЕ

Также Techland бережно переносит в продолжение три главных элемента первой игры: паркур, драки с применением холодного оружия и важность цикла «день-ночь».

Акробатика выглядит по-прежнему прекрасно, хотя разработчики обещают сделать более удобное и интуитивно понятным. Главный герой демонстрирует чудеса ловкости, не сбавляя темпа. В ролике нам показали, как он уходит от погони, ловко проскальзывая в окно, и перепрыгивает улицу, оттолкнувшись от фонарного столба. Затем бегун съезжает по стене высотного здания, разрезая ножом ткань рекламного плаката.

Драки с бандитами в Dying Light 2 будут жёсткими и быстрыми, во многом похожими



ОПОЛЧЕНЕЦ
вооружен копьем.
Патроны, видимо, давно закончились



ПО ЭТОМУ РЕКЛАМНОМУ ПЛАКАТУ можно быстро соскользнуть вниз. Был бы нож под рукой...



ГАРАНТИРОВАННЫЙ СПОСОБ
доказать правоту в споре

на то, что было, к примеру, в **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Местные вооружены копьями, дубинками и всякими кустарными секирами, собранными из того, что нашлось в подворотнях.

Будут и зрелищные контекстные расправы: в демонстрации герой, ухватившись за перекладину над дверным проёмом, мощно бьёт обеими ногами несчастного бандита. Возросшая интерактивность позволит швырять в неприятеля тяжёлые предметы или быстро обзавестись оружием, вырвав, к примеру, из земли дорожный знак.

Смена времени суток, как и в первой игре, крайне важна для геймплея: ночью мутанты обретают почти что демоническую силу и пытаются добраться до человеческой плоти с удвоенным энтузиазмом. Возможно, в сиквеле будет сюжетно обыграно та самая ультрафиолетовая защита, ведь именно благодаря ей выжившие смогли прийти в себя и организовать в какое-ни-

какое сообщество. Ночью наверняка будет происходить всё самое страшное.

Таким образом, игра чётко делит круг задач и противников в соответствии с суточным циклом. Днём мы выполняем квесты и имеем дело с людьми, после заката – выживаем и сражаемся с зомби. Разработчики, кстати, упомянули, что мертвецы стали опаснее. За прошедшие годы упыри, видимо, эволюционировали.



Techland утверждают, будто нелинейность их проекта так высока, что каждый геймер получит именно свой, неповторимый, игровой опыт. Заявление настолько же громкое, насколько стандартное, – всё это мы слышали от рекламщиков уже десятки раз. Однако участие Криса Авеллона и команды «Ведьмака» побуждает верить словам поляков. Напрасно или нет, узнаем в следующем году. ■



MARVEL'S SPIDER-MAN

ПОРАЖАЕТ МАСШТАБОМ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

UInsomniac Games прекрасное портфолио: не похожие друг на друга серии **Spyro**, **Ratchet and Clank** и **Resistance** закрепили за студией репутацию разработчика, способного сделать увлекательным буквально что угодно. А сейчас мастера из Insomniac завершают работу по лицензии Marvel: нас ждёт история одного укушенного пауком юноши — только для PS4.

ЖИЗНЬ ПИ

В новой игре Питер Паркер, как и следовало ожидать, много и эффектно дерётся и демонстрирует фантастические трюки. Всё это мы уже видели не раз: превосходная **Ultimate Spider-Man** (2005) от команд **Beenox** и **Treyarch** (авторов нескольких **Call of Duty**) выдавала подобный геймплей щедрыми адреналиновыми порциями. А в игре от Insomniac в числе навыков Паука появится зрелищный паркур с пробежками по стенам и скольжением по офисным столам. Свежо, хотя корневой механикой паркурные фокусы не станут.

Ещё свежее — возможность поиграть за Питера без яркого костюма и маски. Внутреннюю часть геймплея Паркер просто ходит по городу в обычной одежде, общается с NPC и плавно двигается по сюжету. Правда, частенько приходится спешно переодеваться: юношу преследуют непри-



ятности. Но сногшибательная новость в другом: судя по всему, нам позволят поиграть и за Мэри-Джейн! Такого мы раньше точно не видели.

К слову, основной сюжет в **Marvel's Spider-Man** самостоятелен: он не взят из обширной библиотеки комиксов и не повторяет истории голливудских экранизаций. В области сценария студия Insomniac тесно сотрудничала с командой Marvel, и нарратив строили общими усилиями.

Паркер столкнётся не только с обычными криминальными элементами, но и с суперзлодеями — убернегодяев из комиксов в новой игре мы увидим множество. Обязательно будут Скорпион, Мистер Негатив, Кингпин, Носорог, Стервятник (недавняя роль великолепного Майкла Китона), Электро и ещё один пока неведомый злодей. А вот союзников из стана супергероев мы, скорей всего, не увидим. В упомянутой **Ultimate Spider-Man** засветились Фантасти-



ПАРКЕР в гражданской одежде. Уникальное для геймдева зрелище...



ОБЩИЙ НАСТРОЙ ИГРЫ будет мрачнее того, к которому привыкли юные фанаты Паука



ПАРКЕР НЕ ГНЁТ пальцы попусту

ческая четвёрка и Росомаха, но в Insomniac считают, что герой должен быть один.

ПАУК В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Действие Marvel's Spider-Man развернётся в Нью-Йорке. И открытый мир, по словам разработчиков, будет попросту огромным. По сравнению с **Sunset Overdrive**, предыдущей «песочной» работой студии, размер игровой карты увеличится в четыре-шесть раз, а вся обширная территория откроется для исследования сразу.

Творческий директор проекта Билл Роузман рассказал, что город в Marvel's Spider-Man не копирует реальный Нью-Йорк — это скорее фантазия на тему Большого Яблока. На карте марвеловского NYC появятся культовые места из комиксов, а весь мегаполис пропустят через фильтр супергеройского сеттинга: при создании декораций разработчики ориентировались в первую очередь на графические романы о Человеке-пауке.

Кроме того, уже давно ходят слухи о том, что Marvel хотят создать единую игровую вселенную по аналогии с «Мстителями». Но, когда на E3 журналисты попытались спросить Роузмана о связи игры от Insomniac с **The Avengers Project**, чьим издателем выступит **Square Enix**, творческий дирек-

тор Marvel's Spider-Man начал вести себя подчёркнуто скрытно. Это неспроста! Что ж, ждём новостей о кроссовере.

УДАРЫ В ПРЫЖКЕ

А что насчёт собственно геймплея: акробатики на паутине и зрелищных драк?

С полётами в Marvel's Spider-Man всё будет прекрасно. Разработчики рассказывают, что для паутины на зданиях расположили точки, за которые можно зацепиться. И точек этих так много, что все скачки и раскачивания совершаются едва ли не интуитивно: игроку не придётся нащупывать скриптовый крючок, чтобы выстрелить в него нитью, — достаточно просто задать направление движения.

А вот из боевых навыков Человека-паука команда Insomniac выжала, кажется, всё до последней капли. Каких только чудес супергеройского кунг-фу не демонстрирует Паук! Питеру в игре двадцать три года — он уже не пубертатный подросток, так что и дерётся более жёстко, если сравнить с детскими шлепками Тома Холланда из последних «Мстителей».

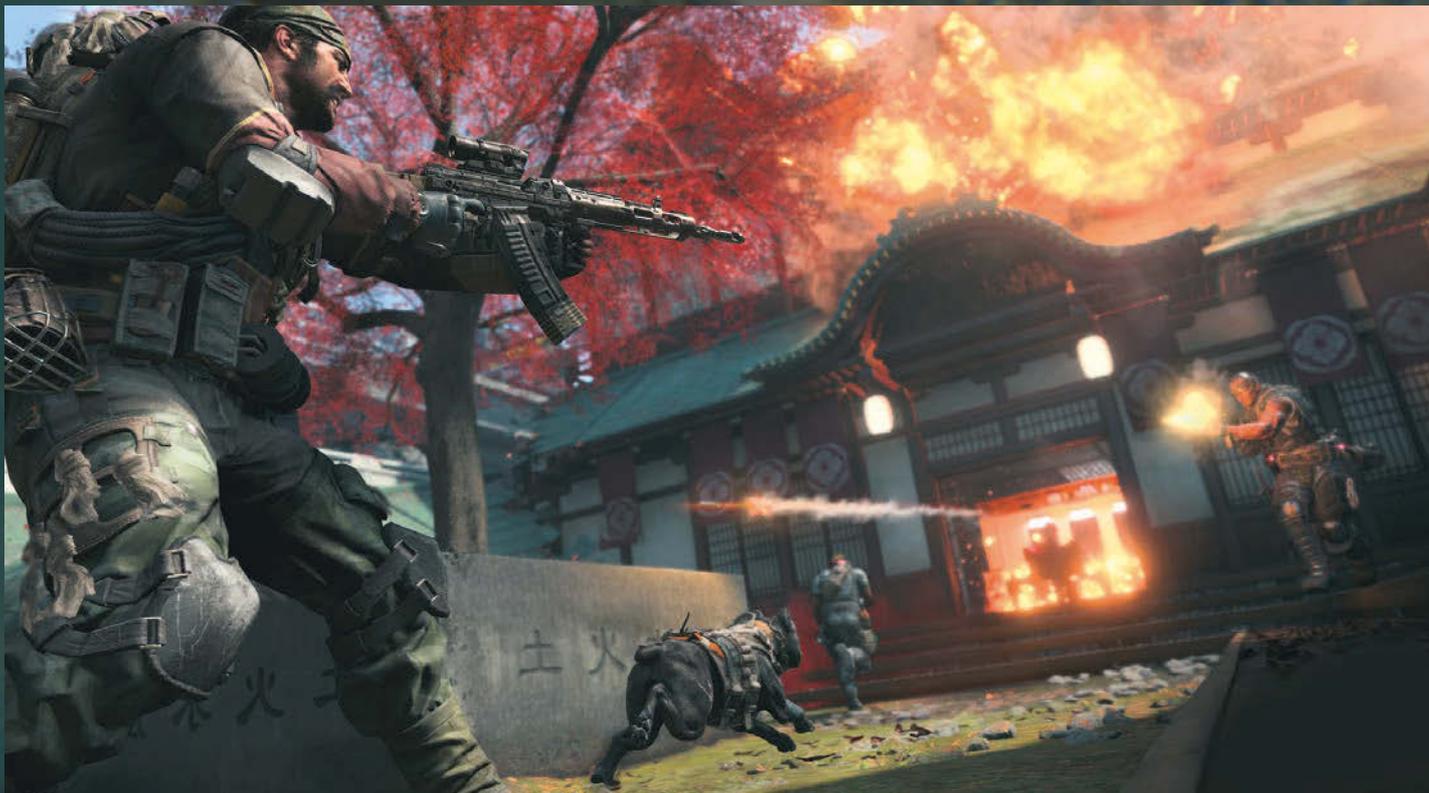
В Marvel's Spider-Man Паркер бьёт врага ногами и руками, нападает в лоб и со спины, на земле и в воздухе. Он отталки-

вается от стен и колонн, цепляет паутиной предметы окружения, чтобы швырять ими в злодеев, а в одной из продемонстрированных сцен даже вырвал из лап преступника полицейский щит — после чего тяжёлый снаряд, раскрученный на паутине, оглушил сразу троих недоброжелателей. Отдельно отметим грамотное и ненавязчивое использование замедления: slo-mo включают буквально на пару секунд именно тогда, когда нужно выделить удачную хореографию драк.

Многие механики основаны на стелсе и контратаках, и здесь новый Spider-Man уже напоминает о серии **Arkham**: вместо лобовых атак Питер вылавливает одиночных врагов и бережно обездвигивает их паутиной. Впрочем, за сходство с играми серии Arkham ругать команду Insomniac не хочется: речь идёт скорее о заимствовании удачных геймплейных идей, нежели о слепом подражании.



У ребят из Insomniac получается очень большая игра — нас ждёт, пожалуй, самое масштабное приключение Питера Паркера в мире видеоигр. И увидим мы его уже скоро: релиз назначен на сентябрь 2018 года. ■



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

ЗАМЕТНО ПОВЗРОСЛЕЛА

СЕРГЕЙ КАНУННИКОВ

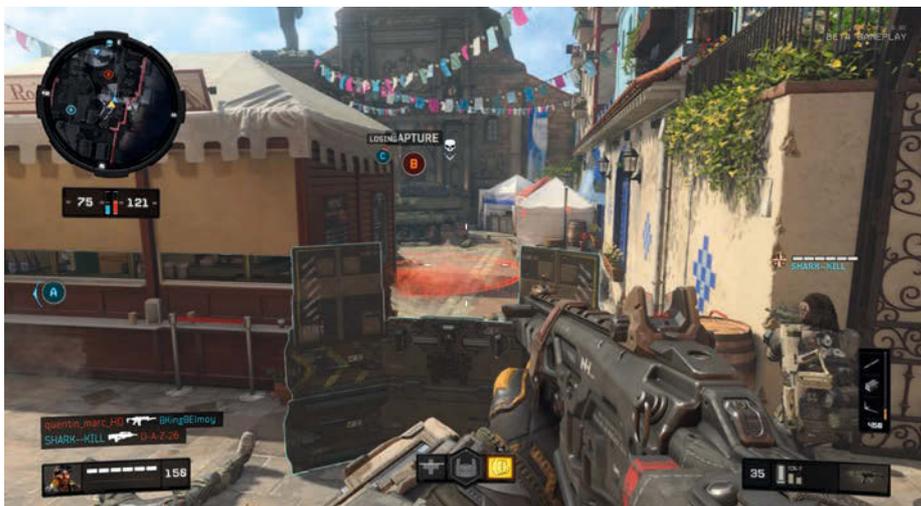
Black Ops 4 должна открыть новые горизонты для франшизы **Call of Duty**. Она намерена и занять своё место в нише тактических шутеров, и конкурировать с **Fortnite** и **PUBG**. Режим «королевской битвы», **Blackout**, можно будет опробовать только в сентябре, а первый этап «обычного» мультиплеерного бета-теста уже закончился.

И стало видно, что самые занятные идеи **Black Ops 4** – в мелочах. Разработчики изменили почти все механики, и все новшества направлены на то, чтобы сделать игру более тактической и соревновательной.

ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

Помимо традиционных забав вроде **Domination** и **Hardpoint**, в бете можно было опробовать одну из новинок: **Control**. В ней игрокам нужно по очереди защищать и атаковать две локации на карте. Именно на примере этого режима студия **Treyarch** чётко показывает, чего хочет добиться от игры.

Разобшённые атаки, использование способностей невопад и панические попытки быть везде и сразу – верный путь к поражению. Без связи и хотя бы минимального тактического планирования успеха не добиться, разве что вам сильно повезёт с командой случайных игроков. В **Call of Duty** это непривычно: такой координации требовал разве что режим **War**



БАРРИКАДА в правильном месте может выручить всю команду

в **WWII**. Причём акцент на планирование слабых действий виден и во многих других аспектах **Black Ops 4**.

Например, есть такое важное изменение: во всех режимах, кроме **TDM** и **Kill Confirmed**, команды теперь состоят максимум из пяти человек. Это снижает масштабы хаоса, но повышает ответственность каждого члена команды. Даже один неумелый игрок может стоить победы всей группе.

БОЕВАЯ МЕХАНИКА

Механика передвижения тоже изменилась. Теперь, как говорится, снова «boots on the ground», больше никаких прыжковых ранцев. Но удобство перемещения сохранилось: персонаж ни за что не «цепляется» против вашей воли, делает лихие подкаты и бодро залезает на уступы и в окна. Сохранив интенсивность боёв, разработчики избавились от сумбура джетпаков и забе-