



MARVEL'S
**SPIDER-
MAN**

SONY | PS4 | 07.09.2018 | 50 EURO

ARACHNOPHILIA

von *Alessandro Saiko*

Das Abenteuer des durch den Biss einer radioaktiven Spinne zum Superhelden mutierten Peter Parker stellt einen wahren Triumph in Bezug auf Superhelden und das Erzählen einer guten Geschichte dar. Dabei war jegliche Skepsis durchaus berechtigt, sind doch die meisten Lizenzumsetzungen in der Historie der Computer- und Videospiele gelinde gesagt von bescheidener Qualität. Nicht so das jüngste Kapitel in der Geschichte des Spinnenmanns, denn mit *Insomniac Games* (»Ratchet & Clank«, »Sunset Overdrive«) und Publisher Sony steckt geballte Kompetenz hinter diesem Unterfangen. Das merkt der geneigte Freund des arachnophilen Studenten auch in jeder digitalen Faser dieses Spiels. Eine derart atemberaubend schöne Nachbildung von New York, genauer gesagt Manhattan, findet ihr kaum ein zweites Mal in einem Videospiele. So behände wie hier schwingt ihr euch mit Spider-Man über die majestätische Skyline der Stadt in kaum einer anderen Umsetzung der Lizenz. Am ehesten erreicht das legendäre »Spider-Man 2« von 2004 eine ähnliche Qualität. Doch nicht nur der stets mit einem flapsigen Spruch auf den Lippen führende Spider-Man ist Dreh- und Angelpunkt der Geschichte, sondern auch sein Alter Ego Peter Parker. In *Insomniac Games'* Interpretation des Superhelden bekämpft dieser bereits seit über acht Jahren das Verbrechen und hat dementsprechend bereits so einiges an Erfahrung darin gesammelt. Gemeinsam mit ihm

legt ihr regelmäßig die Maske ab und widmet euch euren Alltagsproblemen sowie sozialen Kontakten wie der guten Tante May oder Peters Ex-Freundin Mary Jane Watson.

EINE SPINNE ZUM ANFASSEN

Das komplizierte Netz aus Spider-Mans und Peter Parkers beider Beziehungen nebst täglicher Konflikte des Lebens ist es, was dieses Epos vom Rest des Superhelden-Einerleis abhebt. Die Geschichte ist überdurchschnittlich gut geschrieben, sie vermittelt gar so etwas wie eine Seele dank sympathischer Charaktere, welche einem schnell ans Herzen wachsen, und ist sich gleichzeitig auch nicht zu schade, wo nötig, einen Gang runter zu schalten. Nach einem harten Kampf Spideys verfolgen wir im Anschluss Peter Parker beim Besuch seiner Tante May und bemerken, wie bodenständig der junge Mann geblieben ist. Das schafft reichlich Raum zur Identifikation mit dem Protagonisten, macht ihn nahbar, greifbar. Ihr bekommt nicht einfach nur den übermächtigen Superhelden präsentiert, sondern einen Menschen mit all seinen Emotionen, Facetten und Eigenheiten, wie wir sie alle von uns selbst und unseren Liebsten kennen. Ironischerweise porträtiert das Spiel einige der bemerkenswertesten Momente seiner Erzählung durch die Augen von Mary Jane Watson, Peter sowie einem weiteren kräftelosen Charakters, statt durch die ikonischen, weißen Spinnenaugen des Superhelden.

Insomniac entschied sich für ein neues Narrativ im »Spider-Man«-Universum, statt auf ausgetretenen Pfaden zu wandern. Diese Entscheidung macht sich sowohl in der Handlung als auch dem Gameplay bezahlt. So flüpft Spider-Man aufgrund seiner eigenen Unsicherheit nicht gleich aus, nachdem er einen Widersacher vermöbelt hat, wie er es noch als Teenager tat. Stattdessen sehen wir einen Helden, welcher sich seiner Sache nicht nur sicher ist, sondern sein Handwerk dementsprechend auch souverän beherrscht. Wenn ihr das erste Mal die Kontrolle über ihn übernehmt, fühlt ihr euch schon im selben Moment selbst wie ein Superheld. Er strahlt geradezu Stärke und Selbstsicherheit aus. Dazu trägt die genial umgesetzte Schwingmechanik einen großen Teil bei.

Ihr seid durch die unkomplizierte Steuerung augenblicklich in der Lage, auf höchst beeindruckende Weise Manhattan mit diversen akrobatisch waghalsigsten Manövern zu durchqueren. Von einem Seil zum nächsten schwingt ihr euch an Wolkenkratzern vorbei oder lauft diese senkrecht hinauf, stößt euch von Kanten mit Höchstgeschwindigkeit in Asphaltklüften, dreht dabei eine Pirouette, nur um kurz vor dem Aufprall ein Seil zu verschießen, um so mit Karacho an den staunenden Gesichtern der Passanten vorbeizufliegen. Diese kommentieren das Geschehen dabei sogar gerne lauthals und sind sich auch nicht zu schade, nach einem Selfie mit dem kostümierten Spinnenmann zu



Die Nebenaktivitäten wie Straßenverbrechen sind anfangs kurzweilig, werden aber schnell repetitiv.



Antagonist Mr. Negative wirkt anfangs unscheinbar, erweist sich jedoch als äußerst facettenreich.

fragen, solltet ihr euch einmal mit ihm unters Volk mischen.

SUPERHELD UND SUPERHIRN

Meist führt die Erkundung der Stadt abseits der Story zu zahlreichen Nebenaktivitäten, welche Spider-Man bei erfolgreicher Absolvierung mittels Erfahrungspunkten im Level aufsteigen lassen. Natürlich dürft ihr mit besagten Punkten euren Protagonisten aufwerten, neue Fähigkeiten erlernen lassen und ihn so deutlich stärker und vielseitiger machen. Spider-Man ist nicht nur ein Veteran in seines Handwerks, auch Peter Parker beweist sich als fähiger Erfinder in seinem regulären Job bei niemand geringerem als Otto Octavius (aka Dr. Octopus). Habt ihr erst einmal das Abenteuer beendet, darf sich Spider-Man dank der zahlreichen selbstentwickelten Gadgets seines Alter Ego Peter zur Gattung der nahezu unschlagbaren Superspinnen zählen. Beispiel gefällig? Mit nur einem Tastendruck können ganze Gruppen an Opponenten unter Strom gesetzt oder aber in die Luft geschleudert werden, wo sie dann in einer Stasis festhängen.

Das Erlangen neuer Gadgets fühlt sich unglaublich befriedigend an und beweist, dass Insomniac dieses Handwerk, nicht zuletzt dank »Ratchet & Clank«, gemeistert hat. Nicht nur Gadgets lassen sich entwickeln und aufwerten, auch bedeutsame Verbesserungen für die zahlreichen Anzüge Spider-Mans dürft ihr freischalten. Neben dem ikonischen Standardanzug bietet das Spiel zahlreiche Alternativen wie den »Iron Spider«-Anzug, um nur einen zu nennen. Dieser verbessert nicht nur euer Angriffsrepertoire, sondern bietet auch (in Anlehnung an »Marvel's Iron Man«) einen hilfreichen KI-Assistenten.

KLEINE SPINNE GANZ GROSS

Die meisten der Hauptmissionen bieten großartig gestaltete Kämpfe, welche die Umgebung vorbildlich, gerade auch in Bezug auf die Gegnerplatzierung, mit einbeziehen. Das gibt euch genügend Spielraum zur Nutzung all der Möglichkeiten des ausgefeilten Kampfsystems, seien es die mannigfaltigen Kombosangriffe oder aber die Gadgets und Fähigkeiten der Anzüge. Darüber hinaus lässt sich die Umgebung aber auch direkt ins Kampfgeschehen implementieren. So könnt ihr euren Widersachern zahllosen Plunder mithilfe eurer Netze über die Rüste ziehen, sie an Wände kleben oder an die Decke hängen.

Immer wieder übernehmt ihr die Kontrolle über Mary Jane oder einem weiteren Charakter. Das geschieht wohl bedacht und fühlt sich nicht konstruiert an, da diese Abschnitte homogen ins Gesamtbild integriert wurden. Das Gameplay passt sich den neuen Protagonisten an und unterstreicht in MJs Fall auch, dass sie eine hervorragende investigative Journalistin ist. Die Sequenzen des anderen Charakters, welchen ich hier bewusst nicht namentlich erwähne, sind sogar

einige der schockierendsten des gesamten Spiels. Zwar hatte ich meine helle Freude mit diesen Charakteren, da sie dank solider Schleichmechaniken sowie Puzzles eine gelungene Abwechslung darstellten, dennoch habe ich am liebsten die Geschicke von Spidey gelenkt.

Die offene Welt ist mit Aktivitäten übersät, wenn auch nicht in solch einem überwältigenden Ausmaß wie so manches Ubisoft-Spiel. Ein Glück! Trotzdem stellt sich leider auch in Insomniacs »Spider-Man«-Interpretation bei einigen dieser Nebenaktivitäten schnell Repetition ein. Die immer selben Tasten drücken, um ein mit Verbrechern besetztes Fahrzeug zu stoppen, nutzt sich nun einmal schnell ab, ebenso wie das Einfangen von Tauben. Die Taskmaster-Herausforderungen hingegen stellen eine gute Möglichkeit dar, eure Fähigkeiten auf die Probe zu stellen. Großartig fand ich Black Cats Foto-Missionen ganz im Stile des Wimmelbild-Klassikers »Wo ist Walter?«. Die Stadtaktivitäten sowie Harry Osborns Forschungsmissionen stellen schlussendlich die schwächsten Vertreter ihrer Zunft dar. Auch die Kampfarenen, von denen es schlichtweg zu viele gibt, nehmen insbesondere gegen Ende des Spiels überhand.

FAZIT

In Anbetracht dessen, dass »Spider-Man« eine ganz besonders persönliche Geschichte für Peter Parker darstellt, ist es spannend zu beobachten, dass ausgerechnet er selbst den Ursprung für einige seiner schlimmsten Widersacher darstellt. Auf gewisse Art bildet das Spiel sogar den Ausgangspunkt für manche seiner Opponenten ab. Hierfür widmet Insomniac diesen ausreichend Aufmerksamkeit auf dem Bildschirm und verknüpft diese auf brillante Weise mit Peters Leben. Mr. Negative dürfte vor der Veröffentlichung dieses Spiels kaum jemandem geläufig gewesen sein, der sich nicht ohnehin mit dem »Spider-Man«-Comic-universum auskennt. Das hat sich spätestens jetzt geändert. Dabei stellt er eine andere Art des Bösen dar, als ich sie bislang gewohnt war. Sein bewegendster Moment manifestiert sich in einer äußerst verstörenden Szene innerhalb der Hauptstory, die ich hier nicht spoilern möchte. Wie »Batman: Arkham Asylum« zuvor hebt »Spider-Man« die Messlatte für künftige Umsetzungen der Lizenz deutlich an. Das Spiel vermittelt mir das Gefühl, dass ich all das machen kann, wozu Spider-Man imstande ist. Insomniac gelingt das Kunststück, Peter und die restliche Besetzung ebenso im Gedächtnis zu verankern wie Spidey selbst. Das Abenteuer fesselte mich von Anfang bis Ende durchgängig, abgesehen von manch repetitiver Nebenaktivität, und lässt mich so bereits ein Sequel herbeisehen. | **AS**

