

## Marvel's Spider-Man

## WELCOME HOME\*

Genre: Action-Adventure Publisher: Sony Entwickler: Insomniac Termin: 12.8.2022 Sprache: Deutsch, Englisch  
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Spidey schwingt sich von der PlayStation auf den PC. Was fantastisch gelingt. Gute Spiele, sofern sauber portiert, verlieren auch in vier Jahren nichts von ihrer Faszination. Von Valentin Aschenbrenner



Ich habe furchtbare Angst vor Spinnen. Bei den kleinen haarigen Viechern mit ihren unverschämt vielen und dann auch noch langen Beinen läuft es mir eiskalt den Rücken runter. Kein Wunder, dass ich mich mit Spider-Man nie so recht anfreunden konnte. Der Wandkrabbler löst bei mir aus, worauf Batman eigentlich abzielt: pure Angst und vielleicht auch ein kleines bisschen Ekel. Das passt natürlich nur bedingt zum Image der »freundlichen Spinne aus der Nachbarschaft«, die sich seit 1962 durch die Welt der Comics, Filme und Videospiele schwingt.

Dabei habe ich es immer wieder versucht: mit Marvel-Heftchen, mit Animationsserien im Nachmittagsprogramm oder auch mit den großen Kinoabenteuern von Tobey Maguire, Andrew Garfield und zuletzt natürlich Tom Holland. Der Funke wollte aber trotzdem nie so recht überspringen. Dafür hat es letztendlich erst Marvel's Spider-Man und die Helden meiner Kindheit namens Insomniac Games gebraucht. Die Entwickler von Ratchet & Clank zauberten für mich ein Superheldenspiel mindestens auf demselben Niveau wie Batman: Arkham Asylum. Auch

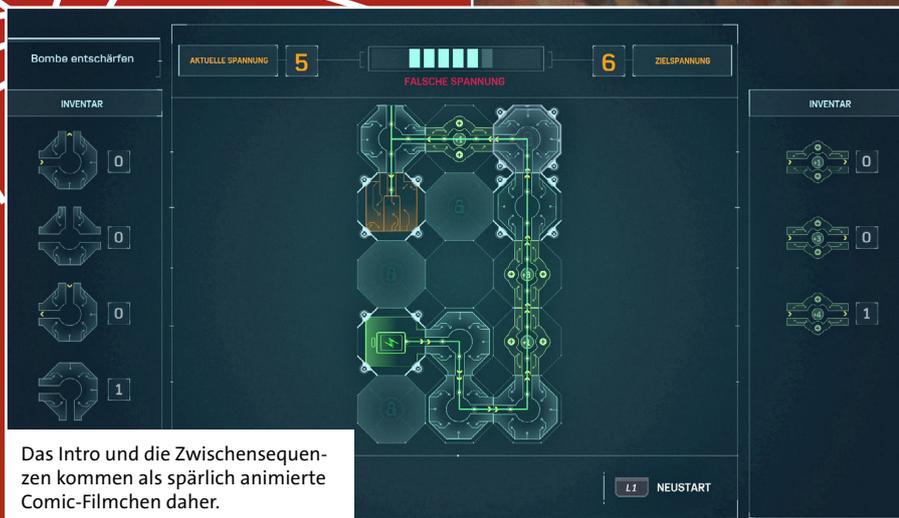
wenn man fairerweise sagen muss, dass Spider-Man nicht ganz so innovativ daherkam und sich von DCs Fledermaus ordentlich hat inspirieren lassen. Jetzt macht es Marvel's Spider-Man Sony's Kratos und Aloy nach: Er beendet seine PlayStation-Exklusivität und springt auf den PC. Ob sich Marvel's Spider-Man wie zuvor Horizon: Zero Dawn in einem Netz aus technischen Stolpersteinen verheddert? Das und was das Spiel grundsätzlich leistet, in diesem Test.

### Aus großer Lizenz folgt große Verantwortung

Spider-Man verzichtet darauf, den altbekannten Werdegang von Peter Parker zum Superhelden auf ein Neues wiederzukäuen. Insomniac Games geht einen anderen Weg. Onkel Ben bleibt also von einem weiteren Bildschirmtod und ich von der zigsten Version der »Aus großer Kraft folgt ihr wisst



Die Kämpfe sind kurzweilig und spektakulär anzusehen. Im Verlauf des Spiels bleibt die Herausforderung dank immer neuer Gagnetypen bestehen. Hier trifft Schienbein Gesicht.



Das Intro und die Zwischensequenzen kommen als spärlich animierte Comic-Filmchen daher.

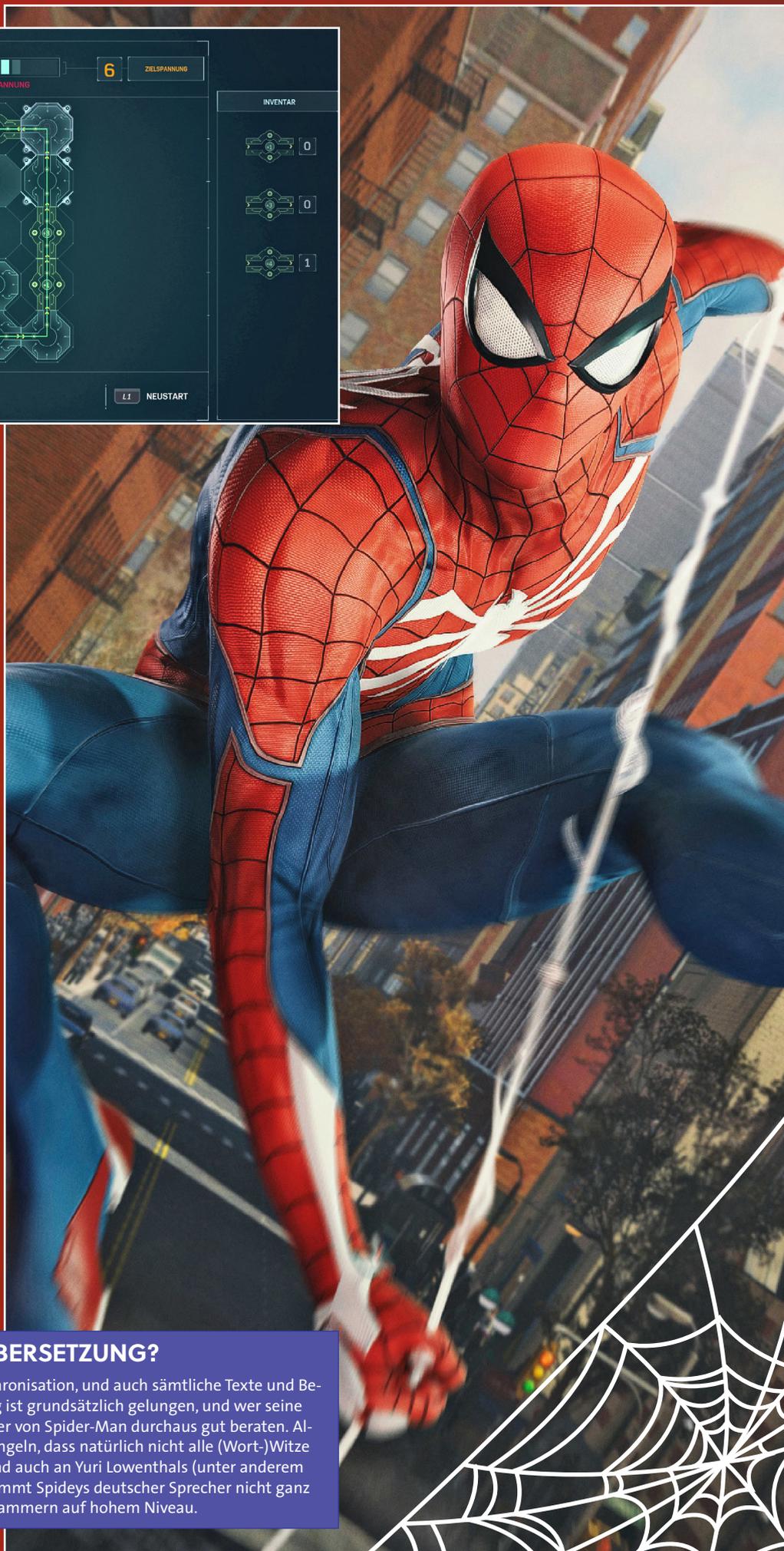
schon was«-Ansprache verschont. Tatsächlich erzählt Marvel's Spider-Man eine völlig neue und eigene Geschichte, eine dedizierte Vorlage aus dem Kino oder dem Comic-Regal gibt es nicht. Gleichzeitig wirft die Story vertraute Handlungselemente oder Charakterdynamiken nicht über Bord, sondern führt diese in spannende neue Richtungen. May Parker bleibt selbstredend Peters fürsorgliche Tante, Mary Jane Watson seine Liebe fürs Leben und Schurken wie Wilson Fisk, Electro, Hammerhead oder Taskmaster sind immer noch keine Fans der freundlichen Spinne aus der Nachbarschaft.

Peter Parker wischt in Marvel's Spider-Man schon seit acht Jahren in New York mit kriminellem Gesocks den Boden auf, hat die Schule längst hinter sich und verdingt sich als Wissenschaftler statt als Pizzabote. Sein neuer Job ist jedoch vergleichbar miserabel bezahlt, und zu altbekannten Geldnöten gesellt sich wie gewohnt das Problem, seine zwei Leben miteinander zu vereinbaren.

Hier brilliert Marvel's Spider-Man in einem Punkt, den vorangegangene Spiele sträflich vernachlässigt haben: Die Leben von Peter Parker und Spider-Man gehen Hand in Hand. Gewinnt der eine, zieht der andere den Kürzeren – und umgekehrt. Das verleiht dem Abenteuer eine wundervolle Dramatik und Tiefe. Gleichzeitig liefern spielbare Abschnitte als Mary Jane oder Miles Morales (in diesem Spiel allerdings noch ohne seine Superkräfte) völlig neue Perspektiven auf das (Über-)Leben in einem von Superhelden und Superschurken vollgestopften New York.

## WIE GUT IST DIE DEUTSCHE ÜBERSETZUNG?

Marvel's Spider-Man bietet eine deutsche Synchronisation, und auch sämtliche Texte und Beschreibungen wurden lokalisiert. Die Vertonung ist grundsätzlich gelungen, und wer seine Spiele lieber mit Übersetzung genießt, ist mit der von Spider-Man durchaus gut beraten. Allerdings komme ich nicht drumherum zu bemängeln, dass natürlich nicht alle (Wort-)Witze so gut zünden, wie es im Original der Fall ist. Und auch an Yuri Lowenthals (unter anderem der persische Prinz) charmante Performance kommt Spideys deutscher Sprecher nicht ganz heran. Dabei handelt es sich aber definitiv um Jammern auf hohem Niveau.



## DIE WICHTIGSTEN PERSONEN



Spider-Man: Jeff, ich bin da.

Yuri Lowenthal (der Prinz in Ubisofts Sands-of-Time Trilogie) mimt nicht nur einen verdammt guten Spider-Man, ...



... sondern einen genauso guten Peter Parker. Die deutsche Synchronisation ist aber auch ganz gut gelungen.



Peter kann nicht ohne MJ, und MJ nicht ohne Peter. Spider-Man erfindet die Dynamik nicht neu, aber die Chemie ist toll.



Miles darf erst Ende 2022 auf dem PC in sein eigenes Spidey-Kostüm schlüpfen. Hier ist er noch ein normaler Junge.

Spiel macht es so viel Spaß, sich von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer zu schwingen, in einen Sturzflug zu hechten, nur um sich in letzter Sekunde mit einem gesponnenen Seil wieder in die Höhe zu katapultieren. Überladen oder überfordernd wird das Movement von Marvel's Spider-Man trotz freischaltbarer Fähigkeiten nie, stattdessen fällt es auf eine paradoxe Art gleichzeitig rasant wie entspannend aus. Drücke ich nämlich die entsprechende Taste, spinnt Spidey ein Seil, an dem er sich so lange festhält, bis ich wieder loslasse. Somit habe ich die volle Kontrolle über die Geschwindigkeit sowie das Momentum seiner Luftakrobatik und segle entweder völlig entspannt durch die Straßen, um den Ausblick zu genießen, oder spinne in kurzen Intervallen, um immer schneller zu werden.

Einen Haken hat die Sache aber dann doch: So fällt die musikalische Untermalung von Marvel's Spider-Man zwar grundsätzlich gelungen aus, wiederholt sich aber gerade in der offenen Spielwelt so oft, dass es relativ schnell nervt. Nachdem ich bereits 2018 meinen PlayStation-Spielstand auf 100 Prozent geprügelt habe, kann ich das immer gleiche Theme schlichtweg nicht mehr hören. Unterschiedliche Radiosender mit lizenzierte Musik à la GTA oder Cyberpunk wären ein absoluter Traum gewesen.

**Für ein paar Schellen ist immer Zeit**

Marvel's Spider-Man schafft übrigens ein kleines Kunststück, an dem viele andere Open-World-Spiele der vergangenen Jahre kläglich scheiterten: die Spielwelt mit allerlei Beschäftigungstherapien zu füllen, aber den Spieler damit nicht unmittelbar zu erschlagen. Wie Insomniac das anstellt? Die Antwort darauf ist erschreckend simpel: Anstatt gleich nach dem Prolog die Karte mit Icons für (Neben-)Missionen und Sammelobjekte vollzupflastern, schalte ich sie erst nach und nach frei. Das bedeutet, dass Marvel's Spider-Man selbst in den späten Spielstunden nicht der Content ausgeht und es mir immer andere Sachen zu tun gibt. Gleichzeitig gibt es so gut wie mit jedem Level-up oder Storyfortschritt eine neue Beloh-

**Die schönste Stadt der Welt (von oben)**

Apropos New York: Die Stadt, die niemals schläft, ist im Spiel so gelungen, dass sie locker als eigenständiger Charakter durchgehen könnte. Insomniac hat ein extrem vorlangengetreues und lebendiges New York geschaffen, in dem sich an allen Ecken und Enden Anspielungen auf die echte Welt und das Marvel-Universum finden lassen. So schwinde ich mich von Doctor Stranges Sanctum Sanctorum über den Times Square zu Jessica Jones' Privatdetektei bis zum Grand Central Terminal.

Der Zauber verfliegt aber ein klein wenig, wenn ich mich mal nicht von Gebäude zu Gebäude spinne, sondern wie ein Normalsterblicher durch die Straßen laufe. Am Boden der Tatsachen angekommen, ist nicht zu übersehen, dass das New York vor allem dafür gemacht wurde, es von oben und im Sturzflug zu betrachten. Immerhin kann ich auf die versuchten Umarmungen niedrig aufgelöster Passanten souverän mit einem High-Five reagieren. Gar nicht unangenehm. Alles kein Weltuntergang. Immerhin verbringe ich ohnehin nicht allzu viel Zeit dort unten, wenn ich gerade keine Verbrecher ver-

möbele oder Zivilisten aus misslichen Situationen rette. Gefühlt mehr als 90 Prozent von Marvel's Spider-Man setze ich nicht einen (Spinnen-)Fuß auf den Boden. Will ich auch gar nicht – und das liegt an der fantastischen Netzschwingmechanik.

Ich wage zu behaupten: Das Netzschwingen konnte Insomniac Games nahezu perfektionieren. In fast keinem anderen Spidey-



Die Nebenmissionen sind ziemlich abwechslungsreich geraten.

## SPIDEY IST NICHT GLEICH SPIDEY



Die unterschiedlichen Spidey-Anzüge variieren nicht nur im Look, sondern bringen (fast) immer einen spielerischen Kniff mit sich.



Mit vielen frei wählbaren Modifikationen lässt sich Spider-Man eurem persönlichen Spielstil anpassen.



Gadgets können im Kampf gegen eine Vielzahl an Feinden den entscheidenden Vorteil bringen. Da rein zu investieren, zahlt sich aus.

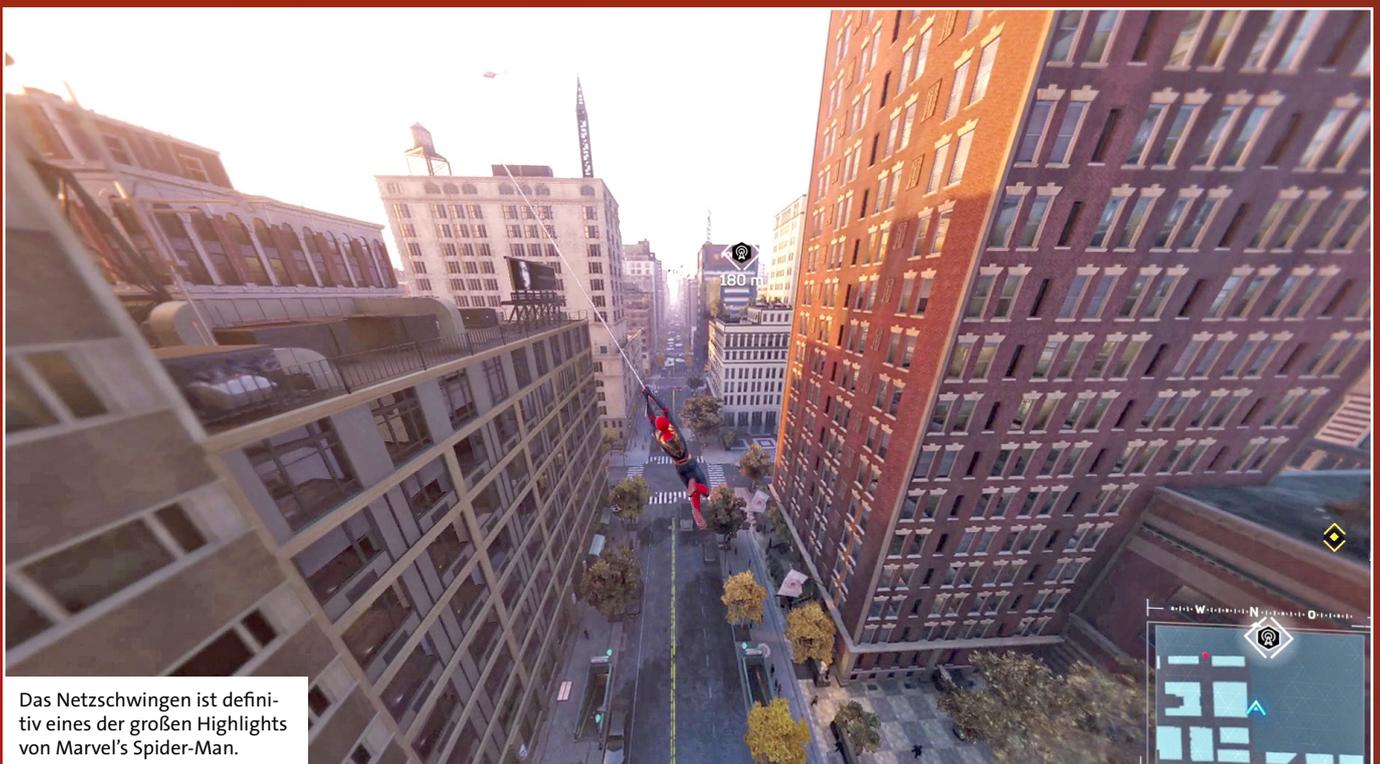


Freischaltbare Skills helfen Spidey primär im Kampf und beim Schleichen, aber auch bei der Fortbewegung durch die Open World.

nung in der Form einer Fähigkeit, eines neuen Anzugs oder eines nützlichen Gadget-Upgrades. Marvel's Spider-Man würzt seine spannende Story so zusätzlich mit reichlich Belohnungen und motiviert mich bis zum Schluss (oder den 100 Prozent), dass ich wirklich alles vom Spiel sehen will.

Das ist teilweise sogar richtig knifflig. Denn auf dem Weg durch die offene Spielwelt kommen mir mit zufallsgenerierten Verbrechen oder diversen Sammel- und Forschungsaufgaben genug Ablenkungen in die Quere. Mal wollen ein Halunke vermöbelt, mal ein Fluchtwagen gestoppt und mal Bom-

ben entschärft werden, hin und wieder muss ich auch Taskmaster eine Vorstellung bieten, mich an die Fersen von Black Cat heften oder die Umwelt retten. New York ist wirklich voll von abwechslungsreichen Beschäftigungen, die aber niemals aufgesetzt wirken und stets in den Kontext der Story passen. Das



Das Netzschwingen ist definitiv eines der großen Highlights von Marvel's Spider-Man.

## MEINUNG

Valentin Aschenbrenner  
@valivarlow



Nachdem ich Marvel's Spider-Man bereits auf der PS4 auf 100 Prozent geprügelt hatte, habe ich mich ehrlich gesagt ein klein wenig vor diesem Test gescheut. Denn ich habe mich wirklich bis zum Erbrechen durch New York geschwungen, kriminelles Gesocks in seine Schranken verwiesen und dabei mehr Stunden in das Insomniac-Spiel investiert, als ich guten Gewissens zugeben möchte. Doch nach dem Start der PC-Version stellte ich mit Erschrecken fest, wie schnell ich mich wieder in dem Spinnennetz verheddert habe.

Nach vier Stunden hatte ich kaum etwas von der Story (wieder)gesehen, sondern war einfach nur damit beschäftigt, alte Rucksäcke einzusammeln und New Yorks Sehenswürdigkeiten abzufotografieren. Ich gebe der absolut fantastischen Netzschwingmechanik die Schuld! Denn selten hat die simple Fortbewegung durch eine Open World so viel Spaß gemacht wie in Marvel's Spider-Man. (Außer vielleicht in Mad Max, aber ihr wisst, wie ich zu Mad Max stehe.) Nach meinem New-York-Aufenthalt vor ein paar Jahren kann ich persönlich der Spielwelt natürlich noch ein klein wenig mehr abgewinnen, habe ich damit doch den direkten Vergleich, wie viel Liebe zum Detail die Entwickler in ihr Spiel haben fließen lassen. Dass Marvel's Spider-Man eine richtig gute Story erzählt, es sich bei Yuri Lowenthals Peter Parker um meine vielleicht liebste Spidey-Version handelt und das Prügeln wie das Schleichen gleichermaßen viel Spielspaß bieten, fällt hier natürlich zusätzlich ins Gewicht. Marvel's Spider-Man ist einfach durch und durch ein gelungenes Superheldenspiel, das zwar wenig wirklich neu und innovativ macht, aber dafür verdammt viel richtig.

Angenehme dabei: Viele der Nebenaufgaben kann ich ignorieren, sofern ich denn auch auf bestimmte spielerische Vorteile oder einfach nur einen neuen Spidey-Anzug verzichten möchte. Wirklich unfair oder frustrierend wird Spider-Man aber ohnehin nie, Quick-Time-Events oder Rätsel kann ich beispielsweise auch einfach ausschalten beziehungsweise überspringen, wenn ich mal keine Lust darauf habe.

Die von Batman: Arkham inspirierten Prügeleien und Schleichpassagen will ich aber ohnehin nicht verpassen, die machen dafür

## Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr euch in einer Open World verlieren wollt.
- ... ihr eine tolle Heldengeschichte erleben wollt.
- ... ihr Lust auf spielerische Tiefe habt.

## Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr das Batman-Kampfsystem über habt.
- ... ihr keine Lust auf Open-World-Aufgaben habt.



Der grafische Unterschied zwischen den Detailstufen »sehr niedrig« und »sehr hoch« ist gering, macht aber eine Menge in Sachen Performance aus.



schlichtweg zu viel Spaß. Bei dem grundsätzlich simplen Kampfsystem muss ich genau genommen nur mit einer Taste ausweichen und mit der anderen zuschlagen. Mittels Kontertaste im richtigen Augenblick parieren, geht natürlich ebenso, die zahlreichen Fähigkeiten sind jedoch irgendwann für den Kampf gegen richtig viele Gegner auf einmal unabdinglich. So kann ich meine Widersacher an die Wand kleben, mit einem Elekronetz schocken oder ihnen ihre Waffen aus den Händen reißen, nur um sie ihren Kollegen ins Gesicht zu pfeffern. Oft genug kann ich aber auch leise vorgehen und Gebiete muckmäusenstill und ohne nennenswerten Widerstand säubern.

Die Bosskämpfe in Marvel's Spider-Man sind wiederum ein ... nun, ein zweischneidiges Schwert: mal spektakulär inszeniert und spielerisch anspruchsvoll, mal erschreckend simpel, QTE-lastig und überraschend schnell vorbei. Genau wie mit den MJ- und Miles-Ab schnitten dürfte nicht jeder damit glücklich werden, gerade letztere sorgen im finalen Drittel der Handlung für Pacing-Probleme

und nehmen trotz des grundsätzlich spannenden Blickwinkels Tempo raus.

## Die Vorzüge der PC-Version

Die Fortbewegung und die Kämpfe funktionieren übrigens auch mit Maus und Tastatur überraschend gut. Wer mit der Standardtastenbelegung nicht zufrieden ist, kann sich dank großzügiger Anpassungsmöglichkeiten ein komplett eigenes Set an Befehlen zusammenpuzzeln. Langfristig würde ich aber dennoch den Gebrauch eines Controllers empfehlen, immerhin gibt es dafür sogar ganz offiziell DualSense-Support. Gerade im späteren Spielverlauf wird es nämlich gerne mal krampfzig, wenn neue Skills immer exotischere Tastenkombinationen erfordern und mehr unterschiedliche Gegnervarianten auf einmal vermöbelt werden wollen. Langfristig macht Marvel's Spider-Man einfach mehr mit der Bedienung Spaß, für die es ursprünglich konzipiert wurde.

Dafür hat die PC-Version ganz andere Vorzüge: Wenn ich nicht alle Grafikeinstellungen auf das Maximum drehe, komme ich mit



Marvel's Spider-Man ist auch ohne Ultrawide-Monitor ein echter Hingucker. Wer einen besitzt, sollte aber unbedingt davon Gebrauch machen.

moderaten Anforderungen davon und kann trotzdem eine konstante Bildrate von 60 FPS mitsamt hoher Weitsicht und Raytracing genießen. Und oh Junge, ist New York mit Ultrawide-Monitor und entsprechendem Support gleich doppelt so schön anzusehen! Allerdings gibt es bei schnellen Kameraschwenks hin und wieder unschöne Nachladeeffekte. Dafür sind die grundsätzlichen Ladezeiten auf dem PC superkurz.

Marvel's Spider-Man ist natürlich wie sein Protagonist nicht frei von Fehlern. Über die kleinen Mängel und Unstimmigkeiten lässt sich in Anbetracht des stimmigen Gesamt-

konzepts allerdings guten Gewissens hinwegblicken. Selbst dann, wenn ihr wie ich Spinnen bis auf den Tod nicht ausstehen könnt. Das war schon 2018 zum Release auf der PlayStation 4 der Fall, und jetzt bekommen endlich auch PC-Spieler die Möglichkeit, eins der besten Superheldenspiele seit Batman: Arkham Asylum und/oder Arkham City selbst zu erleben.

Alleine wegen der gelungenen Story, des fantastischen Movements und der mit spaßigen Aufgaben gefüllten Open World ist Marvel's Spider-Man einen Blick wert. Auch für Arachnophobiker. ★



Die Ladezeiten sind auf dem PC so kurz, dass man die kleinen Einblendungen fast verpasst.

## MARVEL'S SPIDER-MAN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 4160 / FX-6300  
GTX 950 / Radeon RX 470  
8 GB RAM, 75 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5-4670 / Ryzen R5 1600  
GTX 1060 / Radeon RX 580  
16 GB RAM, 75 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ⊕ beeindruckende Grafik ⊕ gelungene Redesigns
- ⊕ lebensechte Gesichtsanimationen ⊕ starke Sprecher
- ⊖ Soundtrack wiederholt sich

### SPIELDESIGN



- ⊕ fantastisches Movement ⊕ Kampfsystem ⊕ Missionen kinoreif
- ⊕ Nebenmissionen abwechslungsreich
- ⊖ Perspektivwechsel nehmen Tempo raus

### BALANCE



- ⊕ immer neue Gegnertypen ⊕ vier ausgewogene Schwierigkeitsgrade
- ⊕ spielerische Tiefe ⊕ viele optionale Hilfen
- ⊖ Bosskämpfe teilweise anspruchlos

### ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ Geschichte mit viel Herz ⊕ sympathisches Ensemble
- ⊕ ein New York zum Verlieben ⊕ viel Liebe für Vorlage
- ⊕ Sammelobjekte erzählen Geschichte

### UMFANG



- ⊕ Story 15 Stunden lang ⊕ drei Story-DLCs enthalten
- ⊕ riesige Open World ⊕ Vielzahl an Kostümen und Gadgets
- ⊕ New Game Plus

### FAZIT

Spannende Story, spaßiges Gameplay, wunderschöne Open World: Spider-Man ist nicht nur für Marvel-Fans ein Traum.

