

Spider-Man: Miles Morales

JUNGER SPINNER



Genre: Action-Adventure Publisher: Sony Entwickler: Insomniac Termin: 18.11.2022 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 10 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Nach Peter Parker schwingt sich nun auch Nachwuchs-Spidey Miles auf den PC und macht hier ein ähnlich gute Figur. Er bringt allerdings etwas zu wenig Netzflüssigkeit mit. Von Fabiano Uslenghi



Miles kann Bioelektrizität erzeugen und somit Feinde problemlos unter Strom setzen.

Spider-Man ist ein Held für alle! In Wahrheit war Spider-Man aber lange Zeit vor allem ein Held für Konsoleros. Denn während der Spinnenmann insbesondere auf den PlayStation-Konsolen Erfolge feierte, bekam er auf dem PC selten wirklich gute Umsetzungen spendiert. Doch das hat sich inzwischen geändert! Spätestens mit dem Release von Marvel's Spider-Man auf dem PC dürfen sich auch Spidey-Fans mit Heimrechner über eine mehr als würdige Version freuen. Peter

Parker hat sich also schon erfolgreich auf dem PC durch Häuserschluchten geschwungen. Doch es gibt ja noch (mindestens) einen anderen Spinnenmann! Und wer Insomniacs erstes Spiel erlebt hat, weiß natürlich auch, welchen: Der junge Miles Morales bekommt gegen Ende ebenfalls per Spinnenbiss die Fähigkeit, an Wänden zu kleben, und wagt sich nun wie sein großes Vorbild in sein erstes PC-Abenteuer. Dabei schlägt sich der Junge aus Harlem mit den lateinamerika-

nischen Wurzeln mindestens genauso gut wie Peter Parker. Legt dabei aber ein so hohes Tempo an den Tag, dass dem Zögling deutlich schneller die Puste ausgeht.

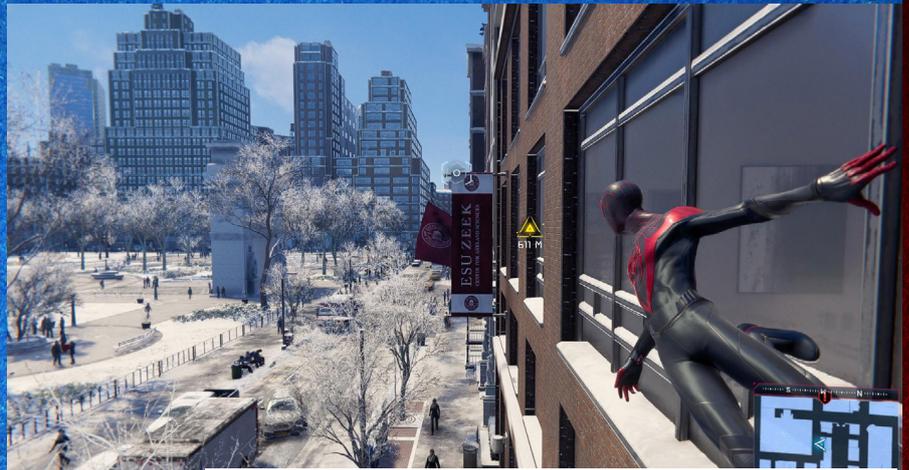
Große Fußstapfen

Auch wenn es dank Multiversum und zig Iterationen inzwischen gefühlt mehr als hundert Spider-Man-Varianten gibt, genießt kaum jemand in der Fanbase ein so großes Ansehen wie Miles Morales. Miles unter-

PORTIERUNGS-CHECK

Im Test von Spider-Man: Miles Morales sind keinerlei unerwartete Fehler aufgetreten. Es gab weder Abstürze oder Freezes noch sonstige Probleme wie Darstellungsfehler. Alles funktionierte so, wie es sollte. Was die Performance anbelangt, zeigt sich ein ähnlich solides Bild: Als Miles schwingen wir uns auf einer Radeon RX 580 ebenso sicher durch die Straßen von New York wie auf einer RTX 3070 oder gar einer RTX 4090. Wobei zur RX 580 zu sagen ist, dass sie die 60 FPS in Full HD samt mittleren Einstellungen in den von uns überprüften Szenen zu Beginn des Spiels nicht erreicht.

Um flüssig spielen zu können, müssen wir auf das Preset »Niedrig« oder »Sehr niedrig« wechseln. Hier stimmen die offiziellen Systemanforderungen offenbar nicht ganz mit der Realität überein – zumindest nicht ohne den Skalierer FSR, der optional angeboten wird. Zum Einsatz kam übrigens der aktuelle Radeon-Treiber 22.11.1, der bereits auf die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft optimiert sein soll. Die RTX 3070 hingegen liefert in 4K bei höchsten Einstellungen ohne Raytracing und Nvidias proprietäres DLSS zielgenau mit 60 Bildern pro Sekunde ab. Besonders interessant ist außerdem der Blick auf die RTX 4090. Wenig überraschend kommt das GeForce-Flaggschiff mühelos mit 4K und höchstem Detailgrad zurecht. Selbst wenn Raytracing ins Spiel kommt, braucht es kein DLSS, um deutlich über 60 FPS zu liefern. Schalten wir DLSS, genauer gesagt das RTX-40-exklusive DLSS 3 (Modus Qualität) samt Frame Generation hinzu, geht es auch schon mal in Richtung 200 FPS und gelegentlich sogar darüber hinaus – in 4K mit Raytracing, wohlgemerkt. Und das ohne spürbare qualitative Einbußen.



Selbst mit niedrigen Einstellungen (oben) kann sich Miles Morales sehen lassen. Unterschiede gibt es vor allem bei der Reflexion im Glas, der Menge an Menschen auf der Straße und der Darstellung von Details in der Ferne.



scheidet sich dabei zwar dank seines multikulturellen Hintergrundes recht stark vom Original aus Queens, weist im Grunde aber doch viele Gemeinsamkeiten mit Peter auf.

So muss auch Miles erstmal den Tod seiner Vaterfigur verdauen, bevor er sich als maskierter Vigilant auf Verbrecherjagd begibt. Außerdem kommt er aus einfachen Verhältnissen, besitzt aber einen brillanten Geist und technologischen Sachverstand. Diese Umstände werden im Spiel schon direkt am Anfang deutlich, sodass ihr nicht zwangsweise den direkten Vorgänger gespielt haben müsst. Es trägt aber natürlich ein wenig zur emotionalen Verbundenheit bei, da Miles bereits im ersten Spider-Man von Insomniac eine relevante Rolle spielt. Ein Jahr später muss der Held in Ausbildung alleine die Ordnung im winterlichen New York aufrechterhalten, während Peter sich mit Mary Jane für einen Urlaub nach Europa absetzt.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr bereits den Vorgänger mochtet.
- ... ihr sowohl Story als auch Action wollt.
- ... eine Open World auch mal kompakt sein darf.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine wirklich umfangreiche Spielwelt erwartet.
- ... ihr Superheldengeschichten doof findet.
- ... euch Open-World-Aufgaben langweilen.

Genau wie Peter!

Alles in allem folgt Miles dabei dem gleichen Alltag wie Peter. New York ist eine famose und äußerst lebendige Kulisse, die er mittels Netzschwung durchquert. Allein die stilvolle Fortbewegung ist dabei schon ein Grund, wirklich jeden Winkel der schneebedeckten Stadt zu erkunden. Zu entdecken gibt es neben den Missionen der Hauptstory zwar nur recht repetitive Aktivitäten, etwa das Auffinden von Zeitkapseln, Verbrecherquartieren oder Kisten voller Material, doch das belohnende Freischalten jeder Menge

Kostüme und das unterhaltsame Gameplay lassen dabei keine Langeweile aufkommen. Es macht einfach immer wieder Spaß, dank des flüssigen Kampfsystems und der akrobatischen Einlagen Gangster zu vermöbeln.

Besser als Peter!

Miles Morales ist allerdings nicht einfach nur ein Spin-off, das neben einer neuen Geschichte und einem neuen Helden das exakt gleiche Spielerlebnis bietet wie der Vorgänger. Und das liegt in erster Linie daran, dass Miles andere Spinnenkräfte hat als Peter. Na-



Kostüme lassen sich mit Modifikationen verbessern, aber es gibt keine Spezialfähigkeiten mehr.

MEINUNG

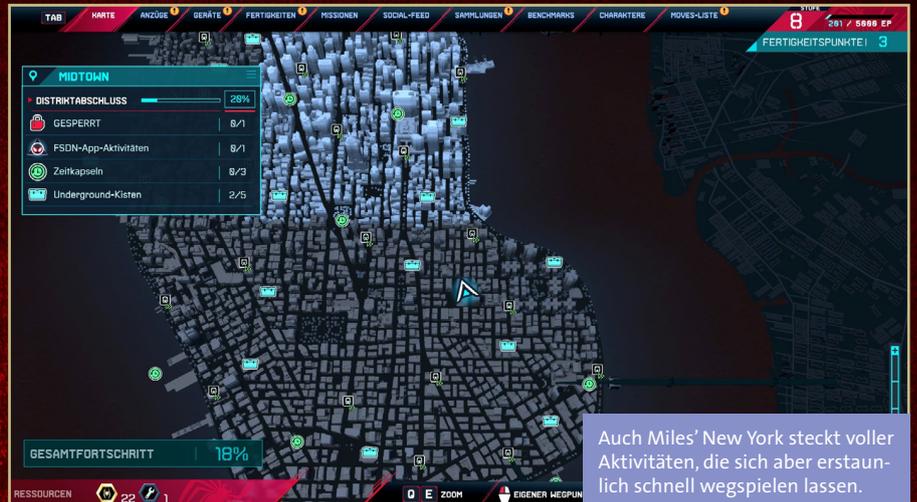
Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Eigentlich bin ich ja ein Langweiler und mag den klassischen Spider-Man immer noch am liebsten. Mit Miles Morales hatte ich allerdings trotzdem einen Heidenspaß. Denn ob nun Peter, Miles oder sonst wer unter der Maske steckt, spielt am Ende des Tages gar keine so große Rolle. Vor allem dann nicht, wenn das Kern-Gameplay so famos geraten ist wie im Fall der Spider-Man-Spiele von Insomniac. Es wird schlicht niemals langweilig, mit Anlauf vom Dach eines Hochhauses zu springen und mit dem Gesicht nach vorne mehrere hundert Meter in die Tiefe zu stürzen, nur um dann kurz vor dem Aufschlag ein Netz an eine Wand zu kleben und sich akrobatisch um die nächste Ecke zu schwingen. Bewegung und Kämpfe sind so stilsicher, so flüssig und so grandios choreografiert, dass ich Stunden in dieser Welt verbringen kann. Auch dann übrigens, wenn es in der Welt eigentlich gar nicht mehr so viel mehr zu tun gibt, als Verbrecher zu jagen.

Und dieser Punkt ist in Miles Morales überraschend schnell erreicht, was normalerweise eigentlich gar nicht so dramatisch ist. Aber wenn man bedenkt, dass hier im Grunde Vollpreis erwartet wird und es neben Miles' bioelektrischen Kräften nicht so viele Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger gibt, finde ich das schon ein wenig irritierend. Miles Morales ist keineswegs ein schlechtes Spiel, zum Normalpreis würde ich es euch aber nicht unbedingt ans Herz legen. Außer es geht euch wirklich so, dass ihr selbst ohne Nebenquests und Aktivitäten noch sehr lange auf eigene Faust durch das winterliche Manhattan turnen könnt.

türlich kann er ebenfalls an Wänden kleben, mit seinem Spinnensinn Gefahr spüren und dank selbstgebauter Netzwerfer Feinde komplett einspinnen. Nur bleibt es nicht dabei. Schon früh lernt Miles, dass er zusätzlich einen besonderen Bezug zu Elektrizität hat. Miles kann mit seinen Händen mächtige



Auch Miles' New York steckt voller Aktivitäten, die sich aber erstaunlich schnell wegspielen lassen.



Der Skill-Baum ist ruckzuck gefüllt, oft schaltet man direkt mehrere Fähigkeiten auf einmal frei.

grelle gelbe Stromimpulse abgeben. Ähnlich wie die Finisher der Komboleiste lädt sich Miles' »Batterie« auf, wenn er Feinde trifft und erfolgreich Angriffen ausweicht. Die Ladungen könnt ihr dann in Spezialangriffe stecken, die sowohl Explosionen auslösen als auch Feinde unter Strom setzen. Die Gadgets der Schurken des Hauptbösewichts müssen oftmals mittels dieser Stromschläge sogar erst deaktiviert werden, damit Miles einen Backpfeifensturm entfachen kann.

Leiser als Peter

Das klingt nicht nur mächtig, sondern spielt sich auch so und ergänzt die ohnehin schon

rasanten Kämpfe um eine zusätzliche Ebene. Zu leicht werden die Schlägereien gegen oft dutzende Feinde gleichzeitig dadurch aber nicht. Anders sieht es da beim Schleichen aus. Denn Miles kann sich einfach mit Haut, Haaren und Maske unsichtbar machen. Auch das geht nur begrenzt, aber nimmt trotzdem einiges an Härte aus den ohnehin schon nicht allzu fordernden Schleichpassagen.

Eine ganz besondere Stärke von Miles ist außerdem sein Umfeld. Immerhin lebt er in Harlem, das zum größten Teil latein- und afroamerikanisch geprägt ist – eben wie Miles selbst. Dabei zeigt die Darstellung der Menschen, ihrer Musik und ihrer direkten Verbindung zu ihrem Helden eine nochmal spürbar andere Seite von New York. Auch die Story ist eine ganze Ecke persönlicher und etwas »kleiner« gehalten, dabei allerdings kein bisschen weniger intensiv.

Schlechter als Peter

Noch schöner wäre es nur, wenn in diesem Fall kleiner nicht auch kürzer bedeuten würde. Doch genau das ist der Punkt, an dem Miles Morales deutlich ins Straucheln gerät und vor allem im Vergleich zu seinem Vorbild das Nachsehen hat. Spider-Man: Miles Morales ist einfach unglaublich kurz. Die Hauptstory lässt sich locker in fünf bis sechs Stunden abschließen, wenn ihr schon Erfahrung aus dem Vorgänger mitbringt. Wer die (sehr unterhaltsamen) Nebenaufgaben und



In der Nachbarschaft von Miles wohnen offenbar viele Spider-Man-Fans.

Gerade die Kämpfe können hektisch werden, da wird die Steuerung via Tastatur und Maus schnell hakelig.



Es macht einfach Spaß, sich durch das detaillierte New York zu schwingen.



Miles lenkt Rhino durch den Untergrund, per Gamepad lenkt sich dieser Ritt leichter.



Es ist Weihnachtszeit, und es schneit, Spidey muss sich trotzdem mit Bösewichten prügeln.



Open-World-Aktivitäten mitnimmt, kommt vielleicht auf zehn Stunden reine Spielzeit. Man saust sogar derart schnell durch den Fähigkeitenbaum von Miles, dass sich kein Skill darin so recht verdient anfühlt.

Wie gut ist die PC-Version?

Auf unseren Testsystemen macht die PC-Version von Miles Morales eine gute Figur. Wie schon beim Vorgänger profitiert der PC von der grafischen Überarbeitung, die Insomniac für die PS5 vorgenommen hat. Falls ihr also entsprechende Hardware euer Eigen nennt, dürft ihr Miles Morales auf höchsten Einstellungen samt Raytracing in 4K und in Ultra-wide genießen. Doch selbst wenn euer PC eher schwach auf der Brust ist, könnt ihr dieses Action-Juwel zum Laufen bringen. Es ist natürlich niemals komplett auszuschließen, dass auf bestimmten Systemen diverse Probleme auftreten können. Uns sind beim Test aber keinerlei Abstürze, Grafik-Bugs oder Soundschwierigkeiten aufgefallen.

Spinne vs. Maus

Was allerdings eher suboptimal ausfällt, ist die Steuerung mit Maus und Tastatur. Miles Morales lässt sich auf diese Weise prinzipiell schon kontrollieren, und gerade die so unheimlich wichtige Bewegung via Netzleine durch die Gassen von New York funktioniert einwandfrei. Allerdings werdet ihr euch in den Kämpfen irgendwann doch ein Gamepad zurückwünschen. Spider-Man ist ein Spiel, in dem es um Kombos und eine schnelle Abfolge von Bewegungen geht. Auf der Tastatur hat das zum Teil extrem krampfhaftes Tastenhämmern zur Folge. Das klappt wenn, dann nur mit niedrigerem Schwierigkeitsgrad. Andernfalls solltet ihr ein Gamepad zur Hand nehmen, zumal auch am PC die adaptiven Trigger des Dualsense der PS5 unterstützt werden, was sowohl das Schwingen durch die Häuserschluchten als auch die Kämpfe nochmal eine ganze Ecke intensiver macht. Wie ihr letztlich als Miles durch New York hüpfet, ist aber ganz euch überlas-

sen. Lohnen wird sich der Ausflug auf jeden Fall – auch wenn ihr damit nicht unbedingt sonderlich lange beschäftigt sein werdet. ★

SPIDER-MAN MILES MORALES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4160 / AMD FX-6350
GTX 950 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 75 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4670 / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / Radeon RX 580
16 GB RAM, 75 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 beeindruckende Grafik 👍 Gesichter mit Emotionen
👍 extrem flüssige Animationen 👍 filmreife Inszenierung
👍 sehr stimmungsvoller Soundtrack

SPIELDESIGN



👍 erfüllende Schwungmechanik 👍 dynamisches Kampfsystem
👍 Nebenmissionen 👍 gut integrierte Fähigkeiten
👍 rückständiges Open-World-Design

BALANCE



👍 jeder Kampf knifflig 👍 neue Gegner mit neuen Tricks
👍 anspruchsvolle Bosskämpfe 👍 Schwierigkeitsgrade
👎 Schleichpassagen ein wenig zu leicht

ATMOSPÄRE / STORY



👍 gute Story mit sympathischen Figuren 👍 New York im Winter
👍 Liebe zur Comic-Vorlage 👍 charmantes Harlem
👎 recht vorhersehbare Handlung

UMFANG



👍 große Open World 👍 viele Kostüme zum Freischalten
👎 sehr kurze Hauptstory
👎 wenige Nebenmissionen
👎 schnell alle Skills freigeschaltet

FAZIT

Miles Morales kann mit Peter mithalten und übertrifft ihn teilweise. Zu kurze Spieldauer, um dieses Actionfest auszukosten.



Auf Knopfdruck wird Miles unsichtbar und kann sich so aus brenzlichen Situationen retten.