



DER TITEL VON MARVEL'S SPIDER-MAN 2 IST WÖRTLICH ZU NEHMEN: ES GIBT ZWEI NETZKÖPFE.

Spider-Man 2

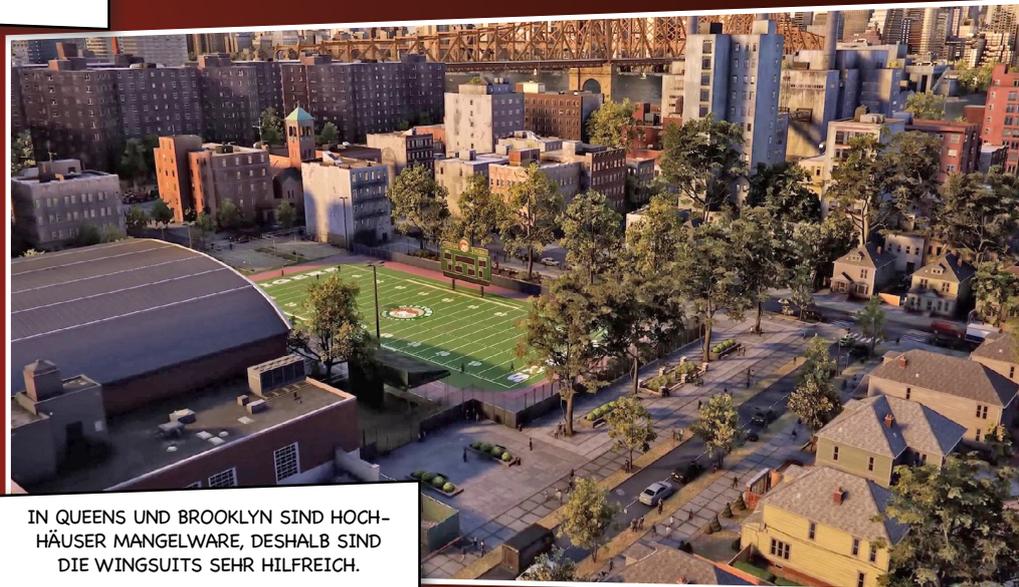
ZWEI SPINNEN SIND BESSER ALS EINE

Genre: Action Publisher: Sony Entwickler: Insomniac Games Termin: 2024

Als einziges Magazin in Deutschland konnten wir mit den beiden Game Directors von Insomniacs Spider-Man 2 über ihren kommenden Blockbuster sprechen und mit ihnen darüber plaudern, wie sich Welt und Helden entwickeln werden. Von Fabiano Uslenghi



SOWOHL PETER ALS AUCH MILES KLAPPEN AUF KNOPFDRUCK IHRE FLÜGELCHEN AUS UND KÖNNEN SO DEUTLICH AN TEMPO ZULEGEN.



IN QUEENS UND BROOKLYN SIND HOCHHÄUSER MANGELWARE, DESHALB SIND DIE WINGSUITS SEHR HILFREICH.

Spider-Man ist wahrlich ein Held für jedermann. Selbst für meinen zweijährigen Neffen. Klar, der nennt ihn selbstbewusst »Spider-Miff« und bezeichnet sein Netz als Rohr – aber damit hat der Spinnenmann immer noch einen Vorsprung vor all den anderen Helden, die er noch nicht einmal falsch aussprechen kann! Während Spidey meinen Neffen allerdings schon allein mit einem etwas bunten Kostüm aus dem Strampler haut, braucht es für mich mittlerweile mehr. Und dieses »mehr« habe ich bekommen, als Insomniac vor Kurzem die ersten Gameplay-Szenen aus Spider-Miff 2 auf unsere Monitore sandte. Was bei dieser Präsentation über zehn Minuten lang an Spielszenen abgefeuert wurde, ließ mich vor Aufregung fast an die Decke springen, wo ich im besten Fall einfach gekonnt kleben geblieben wäre. Kraven! Queens! Die Echse! Und dann auch noch unheimlich bombastische Symbionten-Action! Insomniac, ihr habt meine Aufmerksamkeit ... und ich habe viele Fragen!

Umso glücklicher bin ich, dass diese Fragen gar nicht länger auf meiner Seele bren-

nen müssen. Ich habe immerhin als einziger Redakteur in Deutschland die Gelegenheit bekommen, diese Fragen der höchsten Instanz zu stellen: den beiden Game Directors hinter Marvel's Spider-Man 2, Bryan Intihar und Ryan Smith. Was sie mir zur Open World und den neuen Fähigkeiten der beiden Spider-Männer verraten haben, erfahrt ihr hier.

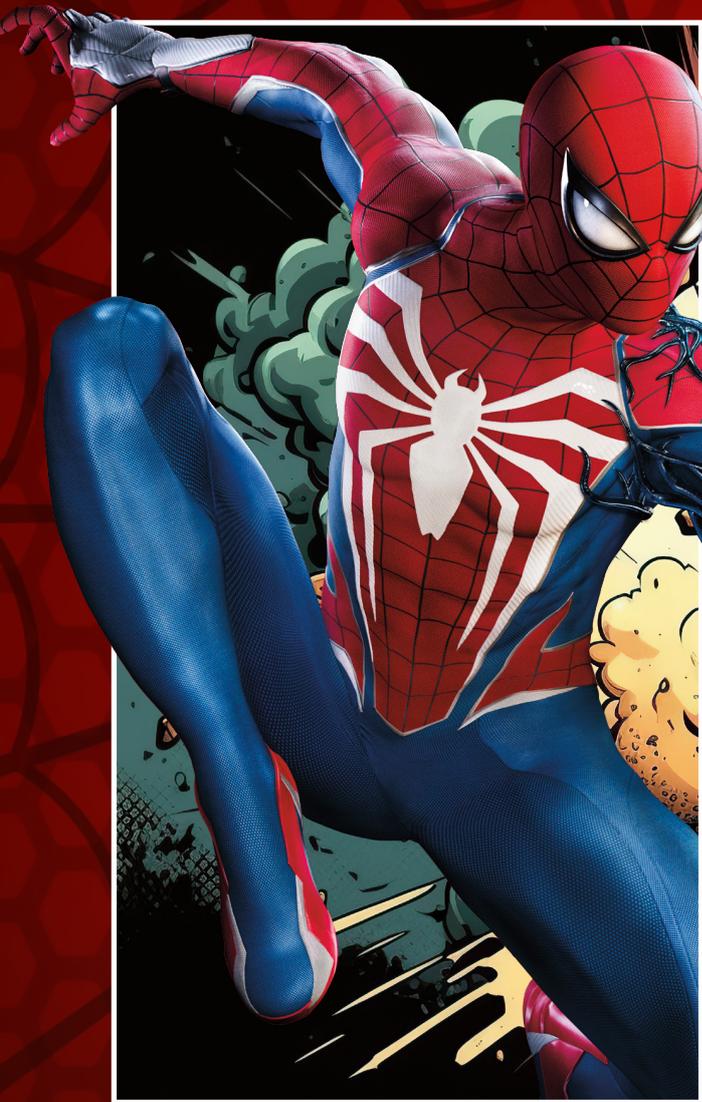
Zwei Spider-Men, zwei neue Viertel

Die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft hat ihre Wurzeln bekanntermaßen in Queens, dem im Vergleich zum von Wolkenkratzern durchsetzten Manhattan eher bescheidenen New-Yorker-Bezirk auf der anderen Seite des East River. Wie im Gameplay zu sehen, wird sich Spider-Man 2 diesem für Peter Parker geschichtsträchtigen Ort öffnen und ihn komplett erkundbar machen. Nicht nur das, auch das etwas südlicher gelegene Brooklyn wird komplett begehbar oder besser gesagt beschwingbar sein. Queens ist der flächenmäßig größte Bezirk von New York City, zusammen mit Brooklyn braucht es also keine große Fantasie, um sich vorzu-

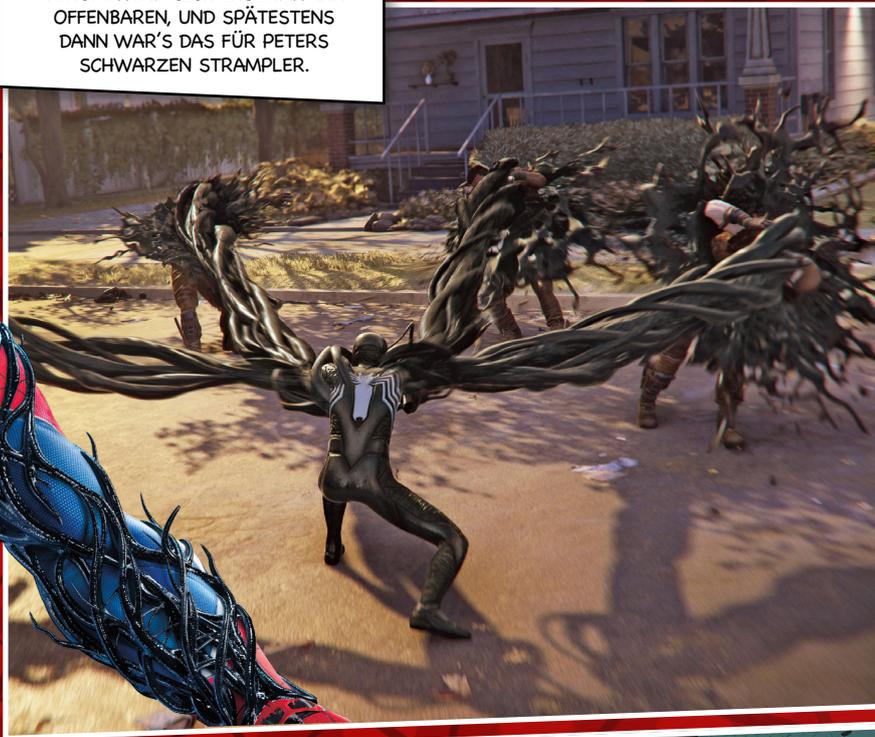
stellen, dass die offene Welt die des Vorgängers an Fläche deutlich überragt. Fast doppelt so groß soll die Sandbox ausfallen. Diese neue Welt bringt aber noch mehr Veränderung mit sich als lediglich mehr Platz.

»Wenn man sich die beiden Bezirke anschaut, dann sind sie eindeutig eher nachbarschaftlich als Manhattan. Ihr habt es in Queens gesehen. Die Schwunglinien sind viel tiefer, was einer der Gründe dafür ist, dass es jetzt Netzflügel gibt. Es fühlt sich also mehr nach Nachbarschaft an, hat aber auch Einfluss darauf, welche Inhalte wir für diese Gebiete erstellen und wie ihr euch hindurchbewegt«, erklärt Bryan Intihar. Nicht nur die niedrigeren Dächer machen die neuen Netzflügel (oder auch Wingsuits) notwendig, mit denen Miles und Peter einige nicht unbeträchtliche Distanzen einfach gleitend überfliegen können. Auch besagter East River muss natürlich überquert werden können, ohne jedes Mal die Queensboro oder Brooklyn Bridge zu bemühen.

Wie die Spideys exakt in Besitz dieser schicken Unterarmflügel kommen, wollen



VENOM WIRD SICH IRGENDWANN OFFENBAREN, UND SPÄTESTENS DANN WAR'S DAS FÜR PETERS SCHWARZEN STRAMPLER.



Bryan und Ryan noch nicht verraten. Es passiert aber früh im Spiel, und es handelt sich um eine neue Technologie. Wichtig bleibt dem Team dabei, dass die Flügel das ikonische Netzschwingen nicht ersetzen, sondern ergänzen: »Es wird das Schwingen niemals ersetzen. Es geht nicht darum, Spider-Man fliegen zu lassen. Es geht darum, diese Fähigkeit zu verbessern. Es ist aber auch eine

Fantasie der Spieler und Fans, die die Comics gelesen oder die Filme gesehen haben.«

Wie diese riesige Open World exakt gefüllt wird, wollte keiner der Directors verraten. Sie ließen aber durchblicken, dass wir wie in GTA 5 abseits von Missionen nicht nur jederzeit zwischen Miles und Peter wechseln können. Beide Helden haben außerdem unterschiedliche Aktivitäten, die ihnen offenstehen. Bei

einigen könnten wir aber auch entscheiden, mit welchem Wandkrabbler wir sie lieber bewältigen wollen, so Intihar: »Wir wollten den fließenden Wechsel nicht nur, um die Vorteile der PS5 zu nutzen. Sondern um die Entscheidung zu erlauben, für welche Aktivität ich Peter oder Miles sein möchte. Hier will ich die Geschichte mit Peter fortsetzen.« Wir wollten die Flexibilität. Großartig ist, dass je län-



KRAVEN THE HUNTER SOLL EIN GEFÄHRLICHER GEGNER SEIN, DER DEUTLICH RABIATER VORGEHT ALS ANDERE SCHURKEN.



WIE IN DEN COMICS ERGREIFT DER SYMBIONT LANGSAM BESITZ VON PETER PARKER UND WILL MIT IHM VERSCHMELZEN.



PETER KÄMPFT MIT SEINEM SYMBIONTEN-ANZUG DEUTLICH RABIATER ALS NORMALERWEISE.

ger das Spiel dauert, ihr leichter feststellt, wann ihr für gemeinsame Aktivitäten eher einen Vorteil mit Peter habt und wann eher mit Miles. Das zu entdecken, hat Spaß gemacht.«

Peter und Miles legen richtig los

Die Netzflügelchen sollen nicht die einzigen Neuerungen bleiben, mit denen Peter und Miles neue Kunststücke lernen. Wer im Gameplay-Reveal gaaanz genau hingesehen hat, dem wird Peters tiefschwarzer, von finsternen Tentakeln umgebener Symbionten-Anzug vielleicht aufgefallen sein. Aber nur vielleicht. Natürlich handelt es sich hierbei um eines der ikonischsten Kostüme, das Spider-Man mit völlig neuen Kräften ausstattet, die wir im Gameplay bereits bestaunen durften.

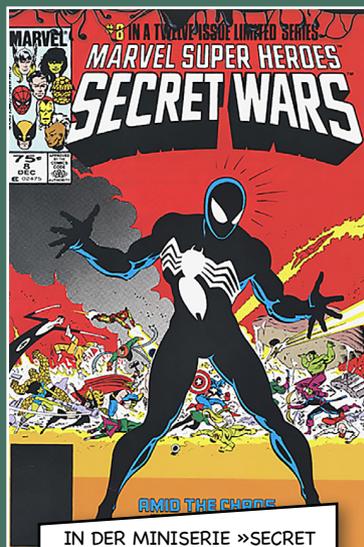
Tatsächlich wunderten sich Spieler, dass der Anzug nicht bereits im Vorgänger vorkam. Doch wie Bryan Intihar verrät, wollte man dieses Kostüm unbedingt auch mit einer eigenständigen Geschichte verstricken: »Der Anzug hat eine eigene Geschichte verdient, und wir wollen sie sehr ernst nehmen. Er wird (Peters) Persönlichkeit beeinflussen, er wird sein Gameplay verändern, wie ihr gesehen habt. Wir nehmen ernst, wie der Pakt mit dem Symbionten ihn beeinflusst. Ihr werdet merken, dass es nicht albern sein soll.« Auch das klang im gezeigten Gameplay bereits an und zeigte sich darin, wie rücksichtslos Peter vorgeht und mit welcher Wucht er manche Schurken umwämmst. Zum Teil waren es aber auch subtile Momente, etwa als Peter

einen geretteten Passanten einfach auf den Asphalt fallen lässt, statt ihn sorgsam abzusetzen. Das klingt fast so, als wollte man gar keine mit funky Musik unterlegte Tanzeinlage in der Fußgängerzone zeigen, wie man es vom Internet-Meme Evil Peter aus Sam Raimis Film »Spider-Man 3« kennt. Schade.

Neben Peter bekommt auch Miles neue Fähigkeiten spendiert und muss dafür nicht einmal einen derart unmoralischen Bund eingehen. Wie Miles exakt an seine blauen Elektrokräfte gelangt, wird nicht verraten. Es hat aber ebenfalls einen bestimmten Storygrund, wie Ryan Smith andeutet. Allerdings scheint die blaue Elektrizität auch etwas unzuverlässiger, zumindest bezeichnen sie sowohl Bryan Intihar als auch Miles im Spiel

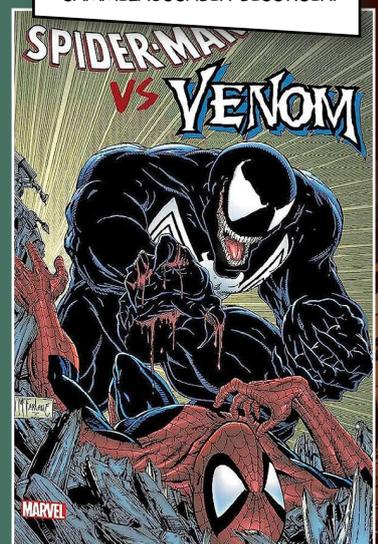
VENOM

Den monströsen Antihelden Venom kennt man heute wohl am ehesten durch die beiden Kinofilme mit Tom Hardy in der Rolle des Eddie Brock, der einem außerirdischen Symbionten als Wirt dient. In den Marvel-Comics liegt sein Ursprung in der Miniserie »Secret Wars« (1984), in der Spider-Man Peter Parker auf einem fremden Planeten sein zerrissenes Kostüm mit einer schwarzen Masse ersetzt. Diese Masse formt allein durch Willenskraft seinen neuen Anzug, entpuppt sich aber mit der Zeit als Alien, das sich für immer mit ihm verbinden will. Als Peter das »Kostüm« schließlich loswird, findet der Symbiont im Reporter Eddie Brock einen neuen Wirt. Brock hasst Spider-Man und lastet ihm das Ende seiner Karriere an. Dieser Hass vervielfacht sich durch den Symbionten, der wegen der Abweisung ähnliche Gefühle hegt, und Spider-Mans neuer Erzfeind Venom wird geboren. Das monströse Äußere mit dem verzerrten Spinnenkostüm ist ein symbolisches Abbild von Eddies Spidey-Phobie. Über die Jahre wandelte sich Venom in den Comics vom Bösewicht zum Antihelden, der Spider-Man etwa im Kampf gegen den roten Symbionten Carnage half (siehe die Storyline »Maximum Carnage«, 1993). Venom wechselte sogar einige Male die Wirtskörper, und aktuell hat man in den Comics einen Storyhintergrund um eine ganze Rasse von Symbionten sowie deren Machtkämpfe gesponnen. Im Spiel Marvel's Spider-Man 2 soll es sich laut Entwickler Insomniac Games von vorneherein nicht um Eddie Brock handeln. Man hat sich eine neue Story ausgedacht, und auch der Ursprung des Symbionten wird ein anderer sein. Wer letztendlich unter dem schwarzen Glibber stecken wird, ist nicht bekannt. Man will die Spieler überraschen.



IN DER MINISERIE »SECRET WARS« BEKAM SPIDEY EIN NEUES KOSTÜM, DAS SICH SPÄTER ALS SYMBIONT ENTPUPPTE.

WER DIE KLASSISCHE FEHDE ZWISCHEN SPIDER-MAN UND VENOM VERFOLGEN MÖCHTE, KANN SICH DIVERSE SAMMELAUSGABEN BESORGEN.





OB MAN IRON SPIDER MAG ODER NICHT: AUCH PETERS MECHANISCHE SPINNENBEINE SIND WIEDER MIT DABEI.



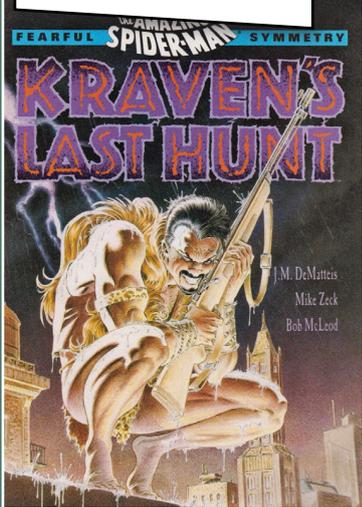
KRAVEN THE HUNTER

Auch Kraven the Hunter, der mit bürgerlichem Namen Sergei Nikolaevich Kravinoff heißt, wird 2023 zu Kinoehren kommen. Im gleichnamigen Film verkörpert Aaron Taylor Johnson (Quicksilver in »Avengers: Age of Ultron«, 2015) den russischstämmigen Spider-Man-Schurken, der aber ein komplettes Make-over erhält und zum Antihelden aufgebaut wird. Im Film ist Kraven ein Verfechter für Tierrechte, während er in den Comics als manischer Großwildjäger charakterisiert wird, der hinter der ultimativen Trophäe her ist: Spider-Man. Kraven wurde bereits 1964 in den Spider-Man-Comics eingeführt. Er trägt eine exzentrische Weste, die aus einem Löwenkopf geschneidert wurde, und nutzt ein geheimnisvolles Elixier, um kurzzeitig seine Kräfte zu steigern. Durch seine immer neuen Versuche, Spidey zu erledigen, will er sich als der größte Jäger aller Zeiten beweisen. Die Jagd ist gleichzeitig sein einziger Lebensinhalt, was zu einer höchst tragischen Storyline führte. In der Miniserie »Kravens letzte Jagd« (1987) erkennt der alternde Kraven, dass seine Reflexe und Kräfte nachlassen. Er will sich ein letztes Mal beweisen, als er Spider-Man betäubt, lebendig begräbt und in dessen Kostüm auf Verbrecherjagd geht. Mit bloßen Händen besiegt er den Mutanten Vermin, der dem echten Spider-Man immer wieder Schwierigkeiten machte. Als Spider-Man sich befreien kann und den Jäger konfrontiert, erklärt der, dass er sein Ziel erreicht habe, indem er den Netzkopf geschlagen und dessen Identität angenommen habe. Spider-Man sei nur am Leben, um Zeuge dieses Triumphs zu sein. Nachdem seine inneren Dämonen besiegt sind, begeht Kraven Selbstmord. Ungewöhnlich für Superhelden-Comics wurde er erst 2009 ins Leben zurückgeholt. Wir sind gespannt, welche Pläne Insomniac mit ihm im Spiel hat – wird er möglicherweise an Eddie Brocks Stelle zu Venom?



KRAVEN GAB SEIN DEBÜT 1964 IN AUSGABE 15 VON »THE AMAZING SPIDER-MAN.«

»KRAVENS LETZTE JAGD« IST ALS SAMMELBAND IN DIVERSEN AUSFÜHRUNGEN ERHÄLTLICH.





MILES MORALES' BLAUE ELEKTRIZITÄT ZEICHNET SICH DADURCH AUS, DASS ER SIE VERSCHIESSEN KANN.

als »sprunghaft«. Diese verschiedenen Richtungen beider Spinnenmänner spiegeln sich konsequenterweise im Progressionssystem. Wir kontrollieren immerhin beide und wollen beide wie im Vorgänger über freigeschaltete Skill-Punkte verbessern. Im Interview verrät Bryan Inthar, dass sowohl der Symbiont als auch Miles' Bioelektrizität unabhängig voneinander aufgestuft werden. Gleichzeitig wird es einen gemeinsamen Skilltree geben, der die klassischen Spider-Man-Kräfte abbildet und von dem auch beide Spinnenmänner gleichzeitig profitieren. Insgesamt gibt es diesmal also drei Talentbäume – plus einige neue Gadgets.

Das wirft natürlich die spannende Frage auf, was passiert, wenn Peter den Symbionten irgendwann loswird. Waren die investierten Skill-Punkte dann alle für die Katz?

Weniger Technik, mehr Brutalität

Wie ich darauf komme, dass Peter nicht bis zum Ende des Spiels in schwarzer Tracht umherspringt? Ganz einfach: Venom wurde schon zur Ankündigung des Spiels gezeigt, und hierbei handelt es sich bekanntlich eben um jenen schwarzen Anzug, der samt Peters absorbierten Spinnenkräften mit Eddie Brock verschmilzt, wodurch dieser zu dessen ärgstem Widersacher mutiert. Allgemein legt Insomniac im Nachfolger einen gewissen Wert darauf, die Schurkenriege weniger technikaffin, dafür aber urtümlicher und auch brutaler zu gestalten. Das zeigt sich an den bislang enthüllten Obermotzen besonders gut. Neben Venom konnten wir etwa schon einen Blick auf Kraven the Hunter und Lizard erhaschen. Letzterer fällt dabei deutlich größer aus, als manch Fan vielleicht gewohnt ist, und gleicht fast schon einem ausgewachse-

nen Dinosaurier. Eben um diese angestrebte Urtümlichkeit ins Extrem zu steigern. »Wir wollten mehr von diesem Monster-Feeling. Wir haben natürlich Venom angeteast, und das gilt auch für Lizard. Wir wollten größer und bombastischer werden. Es mehr Marvel machen und die Superhelden-Fantasy hervorheben. Deshalb wollten wir keinen menschengroßen Lizard, sondern machten ihn größer und wilder. So fühlt es sich wirklich episch an, wenn ihr gegen ihn kämpft«, erklärt Bryan. Außerdem zeigte sich bereits im Vorgänger, dass Insomniac eine recht einfache Formel verfolgt, wenn es um die Darstellung seiner Schurken geht. Man möchte den Erwartungen gerecht werden und die Vorlage respektieren, aber immer auch einige Besonderheiten einbauen, die Fans noch überraschen können. Das gilt auch für Kraven, der in Spider-Man 2 gleich eine ganze Jägergruppe nach New York führt. »Wir wollen, dass, wenn die Leute ihn sehen, sie direkt wissen, dass es Kraven ist. Meiner Ansicht nach ist er sehr mächtig. Und wir wollen den Fakt herausstellen, dass er ein Jäger ist. Offensichtlich ist seine Gruppe aus Jägern etwas anderes als sonst. Wir versuchen immer, die Balance zu wahren zwischen dem Respekt davor, was in den Comics vorkam und was die Fans an einem Charakter lieben, und darin, etwas anderes umzusetzen. Kraven sucht nach jemandem, mit dem er sich messen kann, und deshalb kommt er nach New York. Die Jagd besteht darin, einen ebenbürtigen Gegner zu finden.« Insgesamt klingt das alles aber auch danach, als hätten wir vieles noch nicht von Spider-Man 2 gesehen. Doch bis zum zunächst nur PS5-exklusiven Release (böhl!) im Herbst ist es ja nicht mehr lange hin. Vielleicht kann bis dahin sogar mein Nef-

fe Spider-Man richtig aussprechen! Na ja, spätestens aber zum PC-Release hoffentlich irgendwann 2024. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich mag die kohärente Richtung, die Insomniac mit seinem Nachfolger einschlägt. Ich bin persönlich kein allzu großer Freund davon, wenn Spider-Man oder seine Widersacher zu sehr auf Hightech setzen statt auf ihre natürlichen Kräfte – was natürlich nicht heißt, dass ich Doc Ock oder den Grünen Kobold nicht ebenfalls immer gerne sehe. Trotzdem schön, dass Spider-Man 2 sich in der Gegnerauswahl öfter ikonischen Figuren zuwendet, die in erster Linie kräftig zuliegen. Zumal im ersten Teil und bei Miles Morales wirklich vor allem Tech-Gegnern die Bühne gehörte. Bislang mache ich mir auch überhaupt keine Sorgen, dass uns im Herbst wieder ein grandioser Blockbuster erwartet. Dafür war Teil eins einfach zu gut. Rein spielerisch betrachtet hat der erste Teil zwar keine Berge versetzt – musste das in meinen Augen aber auch überhaupt nicht. Allein die Bewegung durch die offene Welt fühlt sich derart besonders an, dass trotzdem keine Müdigkeit aufkommt. Ich bin sehr gespannt, wie die Flügel dieses Bewegungsgefühl nun beeinflussen und auch wie gekonnt Insomniac seine offene Welt diesmal mit Leben und Aktivitäten füllt. Da kann schon viel schiefgehen, gerade aufgrund der Größe, aber bislang hat das Studio ausnahmslos Hits abgeliefert.