

★  
Noir-Spidey kann seine Gegner nur aus dem Hinterhalt heraus einspinnen.

# Spider-Man Dimensions

Vier Spideys, brüderlich vereint, um die Welt zu retten! Doch vier Superhelden in vier Parallelwelten bedeutet nicht unbedingt vierfachen Spielspaß. Von Fabian Siegmund

Genre: Actionspiel Publisher: Activision Entwickler: Beenox (Transformers: Die Rache, GS 09/09: 60 Punkte)  
Termin: 26.11.2010 Spieler: einer Sprache: Englisch (deutsche Untertitel) Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/7235

Auf DVD: Test-Video

Spider-Man ist nicht gleich Spider-Man. Spider-Man ist nicht einmal zwangsläufig Peter Parker. Der Marvel-Verlag hat im Laufe von knapp 50 Jahren Spinnenmann-Abenteuern gleich mehrere Parallelwelten erschaffen, alle mit ihren eigenen Spider-Männern. Das Actionspiel **Spider-Man Dimensions** von Activision vereint nun vier dieser an sich unabhängigen Helden in einer Geschichte.

Bei einem Kampf mit seinem Erzfeind Mysterio zerdeppert der klassische Spider-Man (Peter Parker) eine magische Steintafel und reißt damit ein Loch in das Geflecht des Universums, oder vielmehr: der Universen. Deshalb erteilt ihm die seherisch begabte Telepathin Madame Web den Auftrag, die Bruchstücke der über vier Dimensionen verteilten Zauberplatte schleunigst wieder einzusammeln. Nun muss in jeder dieser Parallelwelten der ortsansässige Spider-Man losziehen, um Peter Parkers Tolpatschigkeit auszubügeln: Der futuristische Spider-Man des Jahres 2099, der Ultimate Spider-Man mit seinem schwarzen Symbionten-Kostüm und der Netzschwinger des farbreduzierten Noir-Universums der 30er-Jahre.

**Spider-Man Dimensions** ist in 14 streng lineare Levels eingeteilt. In jedem Abschnitt harren Hunderte von hirn- und kraftlosen Handlangern darauf, von der jeweiligen Spider-Man-Inkarnation mit Hilfe von simplen Kombos (Dauerklücken) verprügelt zu wer-

den. Am Ende jedes Levels wartet schließlich ein bekannter Superschurke als Bossgegner, darunter illustre Gestalten wie Kraven, Deadpool oder Sandman. **Spider-Man Dimensions** leidet dabei an der klassischen Konsolenportierungs-Krankheit: schlechte Steuerung. Wenn sich Spidey durch die Levels schwingt, kann er immer wieder bestimmte Punkte mit einem gezielten Netzschuss erreichen. Bei der Konsolenversion funktioniert das mit Zielautomatik, doch auf dem PC gibt's die nicht. Das wird spätestens dann zum Problem, wenn wir in einem Bosskampf solche Punkte anspringen

sollen und ständig verfehlen. Obendrein endet jede Superschurken-Konfrontation mit einer Minispiel-Klopperei aus der Ego-Perspektive, bei der wir die Maus loslassen müssen, um mit beiden Händen auf dem Keyboard herumzuhacken. Warum die Entwickler dafür nicht einfach die Maustasten miteinbezogen haben, bleibt ein Rätsel, das wohl nur Madame Web lösen kann.

Bei vier Dimensionen hätten wir auch vier unterschiedliche Spider-Men erwarten, doch hier macht uns Madame Web einen Strich durch die Rechnung. Die Tante ver-

Ständig hagelt's Erfolge, mit denen wir uns neue Kombos kaufen können, die wir nicht brauchen.



passt allen vier Helden die nahezu gleichen Fähigkeiten. Was bleibt, sind lediglich kleine Unterschiede: Während Ultimate Spider-Man mit seinem Symbionten-Kostüm regelmäßig einen Wutmodus aktivieren kann, der mehr Schaden verursacht, aktiviert Spider-Man 2099 auf ähnliche Weise eine Art Zeitlupe, mit der er seine Gegner noch besser vertrimmen kann. Nur Noir-Spidey tanzt aus der Reihe. Dessen nahezu schwarz-weiße Abenteuer im Look von **Sin City** bieten nicht nur ein wenig optische Abwechslung zu den drei anderen, knallbunten Welten, der 30er-Jahre-Held ist auch nicht so mächtig wie seine Kollegen. Stattdessen sollte er seine Feinde nur aus den Schatten heraus angreifen, denn im offenen Zweikampf streckt er schnell die Beine in die Höhe. Das fühlt sich zunächst ein bisschen wie **Splinter Cell** an, nutzt sich aber sehr schnell ab. Insbesondere, weil die KI selten dämlich ist. Da stehen zwei Schurken nebeneinander im Scheinwerferlicht, von denen wir einen aus der Dunkelheit heraus mit einem Spinnennetz zu uns ziehen. Den anderen juckt das nicht. Er wartet brav, bis wir die Schurken-Einspinn-Animation abgespult haben, und lässt sich danach ebenfalls einfangen.

**Spider-Man Dimensions** wird trotz freispielbarer Kombos und Kostüme schnell eintönig. Dabei gibt's durchaus spielerische Höhepunkte. Im Jahr 2099 stürzen wir zum Beispiel dem Hobgoblin durch Straßenschluchten hinterher und müssen dabei Schwebeautos ausweichen. Im Kampf mit Sandman, der sich in einen Sandsturm verwandelt hat, müssen wir von einem herumfliegenden Trümmerteil zum nächsten springen. Allerdings ziehen die Entwickler



**4D und trotzdem flach**

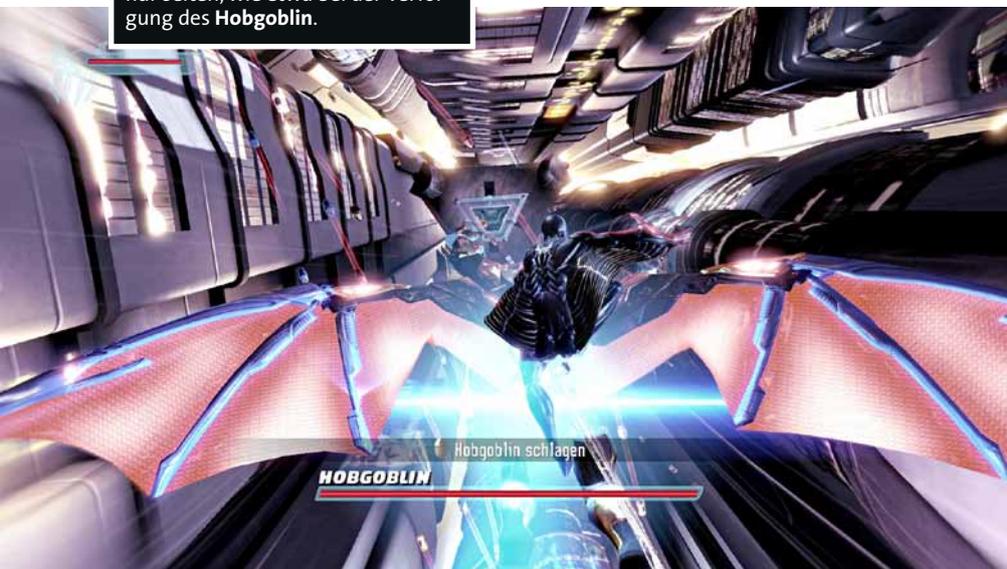
Fabian Siegismund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

Wäre Spider-Man Dimensions ein Comic, würde ich wohl zu den coolen Stellen vorblättern. Davon gibt's durchaus ein paar, aber sie werden von Monotonie begraben. Da muss man schon ein Spidey-Fan mit Durchhaltewillen sein. In jedem Fall empfehle ich ein Gamepad. Dann beschwert sich auch der Zimmernachbar nicht mehr über das nervige Dauergeklicke.



Ultimate Spider-Man trägt weiterhin das schicke, organische Symbionten-Kostüm.

Spielerische Abwechslung gibt es nur selten, wie etwa bei der Verfolgung des Hobgoblin.



viele dieser Passagen künstlich in die Länge. Der Hobgoblin etwa entkommt uns nach der Verfolgungsjagd, nur um uns noch ein paar Dutzend weitere Handlanger aufzuhalten und dann die gleiche Sturz-Sequenz zweimal zu wiederholen, bis es endlich zum echten Endkampf kommt. Was **Spider-Man Dimensions** gerade noch rettet, sind die ständigen Witzeleien seiner vier Helden, die wie alle Charaktere im Spiel sehr gut vertont sind – wenn auch nur auf Englisch. **FAB**

TERMIN 26.11.2010 PREIS 30 Euro USK 12 Jahren

**Spider-Man Dimensions** Actionspiel

Publisher Activision  
Entwickler Beenox  
Sprache Englisch (deutsche Untertitel)  
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch  
Kopierschutz Securom

**GRAFIK**

- stimmige Comic-Grafik
- tolle Spider-Man-Animationen
- stylischer Noir-Look
- gute Lichteffekte
- teils öde Leveltexturen
- Klon-Gegner und -Zivilisten

**SOUND**

- sehr gute englische Sprecher
- schwungvoller Soundtrack
- Sprüche der Nebenfiguren wiederholen sich häufig
- keine deutsche Vertonung

**BALANCE**

- drei Schwierigkeitsgrade, vor jedem Level einstellbar
- Spinnensinn als Navigationssystem
- zu leicht

**ATMOSPHÄRE**

- lustige Sprüche von Spider-Man
- schicker Zeichentrick-Flair
- viele bekannte Gesichter aus den Comics ... .. die sich nicht immer an ihre Comic-Vorgaben halten
- künstlich gestreckt

**BEDIENUNG**

- gute Gamepad-Steuerung
- Netzsprünge sind Glückssache
- Bosskampf-Minispiele ohne Mausunterstützung
- kein freies Speichern

**UMFANG**

- freispielbare Kombos und Kostüme
- unzählige Herausforderungen erhöhen den Wiederspielwert ...
- ... der ansonsten aber recht mäßig ist
- kurze Kampagne

**LEVELDESIGN**

- gelegentliche Highlights (Sturz-Verfolgungsjagd, Sandsturm)
- zerstörbare Gegenstände
- Level-Bausteine wiederholen sich
- recht leblose Schauplätze

**KI**

- zahlreiche Endgegner erfordern spezielle Taktiken
- zu häufige Wiederholungen bei den Bossen
- Handlanger stellen keinerlei Herausforderung dar
- Noir-KI unterirdisch

**WAFFEN**

- Netz als Fortbewegungsmittel und Waffe
- Zeitlupe- und Wutmodus
- zahlreiche Kombos ...
- ... die allesamt nicht gebraucht werden

**HANDLUNG**

- schicke Zwischensequenzen
- witzige Dialoge
- nettes Ende
- coole Ausgangslage ...
- ... verkommt zu monotoner Prügelorgie

