

The Amazing Spider-Man 2

Offene Spielwelt, eine Prise Batman, dazu noch reichlich Netzschwinge und fertig ist der Superhit. Zumindest in der Theorie. In Wirklichkeit floppt das Rezept gewaltig. Von Kai Schmidt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Activision**
 Entwickler: **Beenox (Spider-Man 3, GS 06/07: 68 Punkte)**
 Termin: **29.4.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

Das neue **Spider-Man**-Spiel gehört einer aussterbenden Spezies an: Filmumsetzungen gab es noch vor einigen Jahren zu jedem Blockbuster. Mittlerweile scheinen die Publisher eingesehen zu haben, dass die Fans nicht jeden Murks kaufen, nur weil das Logo des aktuellen Lieblingsfilms auf der Packung prangt. Bloß Activision hat das wohl noch nicht gemerkt und tischt uns in schöner Regelmäßigkeit nicht nur mäßige **Transformers**-Adaptionen auf, sondern auch die **Spider-Man**-Lizenz wird kräftig gemolken. Da darf der aktuelle Kinofilm **The Amazing Spider-Man 2** natürlich keine Ausnahme bilden. Das allgemeine Spielprinzip wirkt

Fakten

- X Spiel zum Kinofilm
- X verbesserte Netzschwung-Mechanik
- X Manhattan als offene Spielwelt
- X drei Schwierigkeitsgrade

vertraut: Wieder schwingt sich Spider-Man durch das frei erkundbare Manhattan und startet von dort aus Story- und Nebenmissionen. Dabei ist der Wandkrabberler auf passend herumstehende Gebäude angewiesen, an denen er seine Spinnenfäden befestigt. Mit separaten Links- und Rechtsfadenschüssen müssen wir also sehen, wie wir am geschicktesten durch die Häuserschluchten kommen. Ein großer Spaß! Alternativ nutzen wir die aus dem Vorgänger bekannte Schnellschwungfunktion, mit der wir uns weitgehend automatisiert durch Manhattan bewegen.

Die Story des Spiels ist dem Film nur grob nachempfunden und wirkt beinahe so, als hätten die Entwickler lediglich eine Liste der Figuren bekommen, um sich selbst etwas daraus zu stricken. Dass das am Ende trotzdem leidlich funktioniert, liegt daran, dass die Geschichte weitergesponnen und mit weiteren Figuren aus dem **Spider-Man**-Universum aufgefüllt wird. So treffen wir zum Beispiel auf Kraven, den Jäger, der Spider-Man auf seine Seite ziehen will, und Cletus Kasady, der als Carnage Killer Kriminelle abschlachtet. Die Story hat zwar Potenzial, wird allerdings sehr steif und unspektakulär inszeniert – angesichts der ungelungenen Animationen der schwach modellierten Figuren während der noch schwächeren Dialoge schaudert es uns immer wieder. Steif und unspektakulär sind auch die Faustkämpfe: Immer wieder muss sich Spider-Man mit Kleinkriminellen, Mafiaschergen und sogar Superschurken wie Shocker prügeln. Hier wird mit Schlag-, Ausweich- und Spezialmanövern deutlich vom Kampfsystem der **Batman**-Spiele abgekupfert. Doch was beim Fledermauskollegen bestens funktioniert, gerät bei **The Amazing Spider-Man 2** zur undynamischen und oft unübersichtlichen Angelegenheit. Genau wie Batman versucht sich Spidey immer wieder als schleichender Gangsterschreck: Mit Stealth-Take-downs versuchen wir, die von Feindvolk bevölkerten Innenareale oder auch mal eine Schiffswerft ungesehen von Gegnern zu befreien. Zwischen Spider- und Batman liegen dabei Welten: Während



Das freie Schwingen durch die Stadt wirkt fast so cool wie im Film.

The not so amazing Spider-Man

Bei **The Amazing Spider-Man 2** scheint man während der Produktion nach dem Motto »Wir haben doch keine Zeit!« gearbeitet zu haben. Man merkt dem Spiel an, dass es eigentlich mehr sein wollte als ein schlechter Arkham-Klon. Zumindest finde ich es gut, dass die alte Netzschwungmechanik aus dem Konsolenklassiker **Spider-Man 2** zurückgekehrt ist. Das macht mehr Spaß, als völlig unrealistisch (jaja, ich weiß: bei einem Spinnenmann sollte man mit diesem Begriff vorsichtig umgehen) die Netze im blauen Himmel über der Stadt zu verankern. Technisch ist das Spiel allerdings eine mittlere Katastrophe. Bis zum Ende durchgehalten habe ich nur, weil es als Fastfood-Unterhaltung irgendwie funktioniert.



Die Kämpfe werden durch die dummen Gegner rasch langweilig.

der Flattermann bedacht vorgehen muss, brauchen wir uns bei **The Amazing Spider-Man 2** nicht großartig anzustrengen. Die Widersacher sind dumm wie Stroh und starren uns mitunter eine Weile ganz gelassen an, ehe sie Alarm schlagen.

Der Trend zur Durchschnittlichkeit setzt sich bei der Technik fort: Was uns Activision hier als Vollpreisspiel auftischt, wirkt stellenweise wie ein schlechter Witz. Die Texturen beschränken sich auf das Nötigste, und die Figuren wirken wie schlecht animierte Actionfiguren aus Hochglanzplastik. Selbst die höchste Detailstufe ändert daran nichts. Die Steuerung per Maus und Tastatur ist unkomfortabel und sperrig, flüssiges Spielen erfordert eine Menge Eingewöhnungszeit. Wir empfehlen deshalb ein ordentliches Gamepad. **The Amazing Spider-Man 2** macht aber auf seine trashige Art durchaus Spaß. Man muss sich bloß darauf einlassen und vor allem mit dem Kniff leben können, dass Spidey ständig gute Taten vollbringen muss, weil sein Heldenbalken sonst in den Bereich »Bedrohung« abrutscht und fliegende Polizeidrohnen unserer Spinne mit Maschinengewehren einheizen. Dank des Netzschwungsystems ist es ein Genuss, einfach nur kreuz und quer durch die Stadt zu schwingen und dabei vielleicht nach einsammelbaren Comicseiten zu suchen. Dadurch schalten wir nämlich klassische Comic-Hefte frei, die wir uns im Laden von Stan Lee durchlesen können – und deren Storys sind deutlich besser als die des Hauptspiels. **KS**

The Amazing Spider-Man 2

Publisher: **Activision** Entwickler: **Beenox**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** Ausstattung: **DVD-Box, 1 DVD**

PRO / KONTRA

- | | | | |
|---|---------------------------------|---|------------------------------|
| + | spaßiges Netzschwingen | - | hoffnungslos veraltete Optik |
| + | guter Soundtrack | - | peinliche deutsche Vertonung |
| + | leicht zugänglich | - | langweilige Kämpfe |
| + | viele bekannte Comic-Charaktere | - | leiblose, triste Spielwelt |
| | | - | strohduhme Gegner |

Schludrig produziertes Mittelmaß.

