

Planet Pulp

17. årgang | Nr. 183 | januar '21

([http://www.planetpulp](http://www.planetpulp.dk)

Søg...



13. september 2020

Troels Bording (<http://www.planetpulp.dk/author/troels/>)

Synes godt ◀

Spider-Man



Tekst |

Print denne side |

Send som email (mailto:?)

subject=Planet%20Pulp%20%3A%20Spider-

Man&body=Jeg%20anbefaler%20denne%20side%3A%20Spider-

Man.%0ADu%20kan%20!%26aelig%3Bse%20den%20p%26aring%3B%3A%20http%3A%2F%
man%2F)

Det seneste Spider-Man-spil har bibeholdt og opgraderet de elementer, som fungerede bedst i de gamle Spider-Man-spil, så parkour-exploration og akrobatiske beat-em-up sekvenser er spillets fornøjelige ryggrad.

(http://www.planetpulp.dk/billeder/computerspil/spider_man/spider_man_boxcover_stor.jpg)På mange måder er superheltehistorier perfekt egnede til computerspil. Du starter som regel med en helt, der skal affinde sig med sine nye kræfter og som gameplay-mæssigt er sin *setting* stærkt overlegen.

Så er der en skurk, som skal bekæmpes, og skurken har en mindre hær af håndlangere. Helten skal kæmpe sig igennem alle skurkens *henchmen* for til sidst at konfrontere sin ærkerival som en anden



end of level-boss.

Spider-Man er ingen undtagelse, og da Sam Raimi-filmene havde deres sejrsgang for snart mange år siden, blev der produceret en trilogi af **Spider-Man**-spil til PS2 og Xbox. Hvor de fleste *film tie-in*-spil er produceret som billige *cash-grabs*, så var **Spider-Man**-spillene forbløffende helstøbte. Mest fordi der var

et stramt fokus på parkour-inspirerede bevægelser og akrobatiske kampsekvenser.

Gammel kending i ny historie

I 2018 udkom så en ny udgave af **Spider-Man**, denne gang udelukkende til PS4 – mere om årsagen hertil senere. Selvom spillet tager forbehold for hele **Spider-Man**-kronologien over alle medier, så har producenterne alligevel valgt at lave en unik historie uden links til MCU eller lignende.

I spillet møder spiller vi en lidt ældre Peter Parker, som har været Spider-Man i otte år. Norman Osborne er New Yorks borgmester, Harry Osborne er på studietur i Europa, og Wilson Fisk – The Kingpin – er forbryderkongen over dem alle.

I den første sekvens lykkes det endelig for Spider-Man at fange The Kingpin. Mens han bliver slæbt væk af politiet, sværger han, at uden hans tilstedeværelse, så vil New Yorks underverden falde hen i anarki.

Skurken har naturligvis ret, og ikke nok med at Spider-Man nu må bekæmpe gamle rivaler som Electro, Shocker, The Vulture, Rhino og flere andre, så dukker der også et nyt forbrydersyndikat op – The Inner Demons – anført af den mystiske Mr. Negative.

Alle sammen forsøger de at tage deres del af forbryderkagen, og Peter Parker må på overarbejde for at bremse dem. Historien er ikke så voldsomt interessant; det er meget klassisk superhelte-ramasjang, men jeg synes, det er fedt nok, at der ikke bliver spildt tid på at introducere skurkene, da Spider-Man allerede har mødt dem adskillige gange over de sidste otte år.

Det eneste, der undrer mig, er den måde, hvorpå spillet takler Otto Octavius, som i spillets begyndelse er en god ven og mentor for Peter Parker. Gradvist bliver han dog mere og mere opslugt af sit videnskabsprojekt, og jeg tror ikke, jeg spoiler det for nogen, når jeg siger, at han dukker op som Dr. Octopus sent i spillet. Det der undrer mig, er at historien kører på det som en stor plottwist, men det er alt for åbenlyst til at narre nogen.

Spillets opbygning

Spillet er bygget op som klassisk *open world*, hvor spilleren kan udforske Manhattan Island og foretage diverse missioner. Hvis du har spillet **Assassins Creed**– eller **Far Cry**-spillene, så kender du nok basisformlen.

Men for lige kort at opsummere: Der findes diverse markører på kortet. De gule markører er historie-markørerne, så hver gang du vil starte et nyt kapital i historien, så skal du blot svinge hen til den næste gule markør.

Andre markører dækker over små side-missioner såsom de research-stationer, som Harry har oprettet over byen, de gangster-*hideouts*, som The Kingpin har efterladt, de missioner som skurken The Taskmaster har strøet ud over byen, samt mere banale missioner som de rygsække Spider-Man har efterladt i løbet af de sidste otte år og de kulturelle mindesmærker, som han kan tage billeder af.

Fælles for alle disse side-missioner er, at spilleren får diverse *tokens*, som Research-tokens, Challenge-tokens, Landmark-tokens, Base-tokens, osv.

Dragter og gadgets

Spillet er produceret af Insomniac Games, som tidligere har leveret **Ratchet and Clank** og **Resistance**-trilogien. De spil er bl.a. kendt for, at der altid har været fokus på at levere seje *gadgets* til spilleren, og det fokus findes også i **Spider-Man**-spillet.

Således er der et hav af dragter, der kan købes med de førnævnte tokens, og de fleste dragter kommer med unikke *suit-powers*. Udover dragterne så kan tokens også bruges til at købe og opgradere *web-gadgets* med, såsom elektrisk spindelvæv eller spindelvævsbomber. Der er, med andre ord, god grund til at bruge tid på at vinde tokens ind imellem alle historiemissionerne.

For en god ordens skyld er jeg lige nødt til at nævne, at jeg spillede spillet på den nemmeste sværhedsgrad, så det kan være, at oplevelsen er anderledes på den normale sværhedsgrad, men langt hen ad vejen er **Spider-Man** en tilfredsstillende spiloplevelse.

Der er noget basalt sjovt i frit at svinge rundt mellem byens højhuse, se en gruppe forbrydere, svinge ned iblandt dem og så ellers uddele øretæver til slemme drenge.

Alle kampanimationerne er meget akrobatiske, som f.eks. at kunne give en forbryder en uppercut, så han flyver op i luften, hvorefter Spider-Man selv hopper med og giver et rundspark, mens de begge hænger i luften. Det er *over the top* tegneserie-agtigt, og det er eminent implementeret.

Der er desværre også nogle elementer, der ikke holder så godt. I nogle af historisekvenserne skifter fokus væk fra Spider-Man og over til Miles Morales eller Mary-Jane. Det er generelt *stealth*-sekvenser, men det er virkelig dårlige *stealth*-sekvenser, hvor du kun må blive opdaget én gang, og så er det game over.

Et andet element, der ikke holder så godt, er de små *puzzle*-sekvenser, hvor Spider-Man skal assistere Dr. Octavius. Ikke nok med at det er kedeligt at sidde og samle puslespil, når man hellere vil ud og slå på forbrydere. Det er også tydeligt, at producenterne ikke har haft meget til overs for de sekvenser i og med, at de giver muligheden for at trykke på en knap og spole forbi dem.

Der er desværre også flere token-missioner, der føles banale og ligegyldige. Alt i alt så har spillet dog bibeholdt og opgraderet de elementer, som fungerede bedst i de gamle **Spider-Man**-spil, så parkour-exploration og akrobatiske *beat 'em up*-sekvenser er spillets fornøjelige rygrad.

Hvorfor kun på PS4?

Spillet er desværre kun tilgængeligt på PS4, og det er egentlig lidt pudsigt. Sony ejer filmrettighederne til **Spider-Man**-figuren, og selvom den rettighed ikke dækker over spil (som falder under merchandise-kategorien; en kategori der, hvad **Spider-Man** angår, stadig ejes af Marvel), så er der alligevel et uformelt partnerskab mellem Sony og Marvel.

Så Sony har valgt, at **Spider-Man** skal være en eksklusiv titel til deres PlayStation-konsol, og Marvel har af en eller anden grund godkendt det.

Når det nye **Marvel Avengers**-spil udkommer lige om lidt, så er **Spider-Man**-figuren også kun tilgængelig på PlayStation-versionen.

Det er fair nok, at Sony vil bruge en populær figur til at sælge mere af deres hardware, men som forbruger er det en træls situation at stå i, og da både Sony og Insomniac har meldt ud, at en forsættelse med titlen **Spider-Man: Miles Morales** er ved at blive produceret, så kan jeg godt blive lidt frustreret, når jeg ser, at det er som eksklusiv titel til den kommende PlayStation 5.



Titel: Spider-Man
Udvikler: Insomniac Games
Udgiver: Sony Interactive Entertainment
Udgivelsesår: 2018
Platform: PlayStation 4
Genre: Action-Adventure

Anmeldt i nr. 179 | 13/09/2020 (http://www.planetpulp.dk/?page_id=49343)

Stikord: Superhelte (<http://www.planetpulp.dk/?p=2907>)



Troels Bording (http://www.planetpulp.dk/?page_id=896). Født 1982. Pt. bosat i Singapore. Troels har altid været lokket af det fantastiske, men det var **Sværd & Trolddom**-bøgerne, som i sin tid vakte begejstringen for fantasy og science fiction-genren, og da han senere købte en dansk udgave af **Dungens & Dragons** i den tro, at det var et brætspil lig **HeroQuest**, blev han også introduceret til rollespil.

Skriv et svar

Din e-mailadresse vil ikke blive publiceret. Krævede felter er markeret med

Kommentar