

# Marvel's Spider-Man

**Insomniac Games**, ha prodotto tantissimi giochi principalmente per le piattaforme Sony, ma non è mai riuscita ad avere la risonanza di studi first party come **Naughty Dog** o **Santa Monica**; potrebbe però aver fatto il salto qualitativo con **Marvel's Spider Man**, titolo che ha destato un grandissimo interesse nei giocatori sin dal suo annuncio all'E3 del 2016. Ricordiamo che **Spider-Man** è uno degli eroi più famosi dell'universo Marvel, e le vendite iniziali fanno ben sperare. In questa recensione proveremo a elencare cosa ci ha colpito positivamente, e cosa secondo noi dovrebbe essere migliorato in un potenziale seguito.

Gli sviluppatori si sono avvalsi dell'aiuto di sceneggiatori che lavorano anche nei fumetti **Marvel**, uno dei quali (**Dan Slott**) è anche il creatore di **Mister Negativo**, uno dei principali antagonisti del gioco.

Fin dall'inizio si vede l'amore degli sviluppatori per l'Uomo Ragno, dalla cura dei dettagli della cameretta di **Peter Parker** ai numerosissimi easter egg presenti in gioco. La storia, pur non raccontando nulla di trascendentale, svolge il suo compito in maniera egregia: il nostro Spider-Man vive in un universo creato appositamente per il gioco, non si parte più dalle sue origini, Peter è un ventitreenne, ha già assistito alla morte dello zio Ben, e ha alle sue spalle una notevole esperienza nei panni del tessiragnatele, ha già avuto una relazione con la bella **Mary Jane Watson**, la quale, a differenza dei fumetti, lavora come giornalista per il **Daily Bugle** e non fa dunque la modella.

Il gioco parte subito con la caccia e seguente cattura di **Kingpin**, famosissimo antagonista di **Spider-Man** e **DareDevil**: questa sezione serve da vero e proprio tutorial, sia per quanto riguarda l'utilizzo delle ragnatele per volteggiare tra i grattacieli, sia per i combattimenti, nonché per le fasi stealth.

Da qui in poi inizia la vera storia, in cui incontreremo moltissimi volti noti agli appassionati, alcuni dei quali in ruoli inediti, e assisteremo anche a momenti drammatici e alcuni colpi di scena (prevedibili per chi conosce i personaggi in questione).

L'impatto grafico è notevole, specialmente mentre si esplora la mappa: volteggiare tra i grattacieli di **Manhattan** è una goduria, particolarmente su PS4 Pro (la quale garantisce una maggiore risoluzione) con HDR attivo, il nostro protagonista è realizzato in maniera pressoché perfetta, sia per quanto riguarda la modellazione poligonale, sia per quanto riguarda le animazioni, tutto scorre nella maniera più fluida possibile anche nei combattimenti, il frame rate è sempre ancorato ai 30 fps sia su PS4 base che su Pro.

Anche le cutscene sono ben realizzate con ottime animazioni facciali, pur non risultando ai livelli delle produzioni targate **Naughty Dog**.

Il **comparto audio** è degno di nota, la colonna sonora composta da **John Paesano** è all'altezza di un blockbuster supereroistico, con dei brani che si adeguano perfettamente al contesto, ad esempio la musica che parte automaticamente ogni volta che esploriamo Manhattan usando le ragnatele aiuta moltissimo a calarci nei panni del personaggio, sembra quasi di essere in un film.

Insomniac Games si è ispirata ad altri titoli nel realizzare il gioco, in particolare **Spider-Man 2** sviluppato da **Treyarch** nel 2004, del quale riprende la modalità in cui Spider-Man volteggiava con la ragnatela (seppur con notevoli miglioramenti) e la serie **Batman: Arkham** di **Rocksteady**, della quale riprende il combat system, adattandolo allo stile dell'Uomo Ragno, sfruttando la maggiore agilità del personaggio per schivare gli attacchi dei nemici invece che contrattaccare come l'uomo pipistrello.

Fin quando controlliamo il nostro eroe il gioco esprime il suo massimo potenziale, dalle innumerevoli acrobazie durante le fasi esplorative si passa ai combattimenti che sono impegnativi al punto giusto e anche molto divertenti e ci spingono a sperimentare nuove mosse o gadget da utilizzare contro i nemici. Ma non è tutto: possiamo infatti anche utilizzare un approccio stealth, con cui è possibile far fuori i nemici con un solo colpo prima che si accorgano della nostra presenza.

Il nostro eroe può anche salire di livello e potenziarsi tramite un albero di abilità nel quale sono possibili miglioramenti sia per i combattimenti, sia per le acrobazie attuabili in fase di esplorazione.

La storia principale ci terrà impegnati per almeno **15 ore**, ma saranno presenti un grandissimo numero di missioni secondarie o oggetti collezionabili che ci aiuteranno a sbloccare nuove **tute** per il nostro eroe, le quali, oltre a cambiare l'estetica del personaggio (sono realizzate in maniera impeccabile), offrono dei poteri unici che possono essere sfruttati in combattimento.

La nota dolente è invece rappresentata dalle **missioni in cui si controllano altri personaggi** tra cui Mary Jane, le quali, oltre a risultare piuttosto noiose, sono anche lunghe e non offrono praticamente nulla di interessante, potendo benissimo essere sostituite da delle cutscene.

Infine gli scontri con i **boss** risultano ben realizzati, anche se non offrono molta varietà eccetto un paio che sono invece spettacolari.

Possiamo dire che **Insomniac Games** ha realizzato il miglior gioco di **Spider-Man** di sempre, anche se non è un titolo perfetto: infatti alcune missioni secondarie ne smussano un po' la qualità, ma grazie alle elevate vendite che sta registrando, possiamo essere quasi certi che ne uscirà un seguito, magari senza i difetti sopra citati e che porti finalmente questo studio talentuoso al successo che merita.