



Batman liefert den Joker in Arkham ein, doch genau da will der Schurke hin.

Keine Film-Umsetzung, kein Legofiguren-Gehampel: Dieses mal gibt's ein neues, erwachsenes Abenteuer, das nicht nur Batman-Fans gefallen dürfte.

Batman Arkham Asylum

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5707

Mit 70 Jahren sollte man allmählich ruhiger werden. Sich vielleicht ein anderes Hobby suchen als Kampfsport und Verbrecherjagd. Briefmarken sammeln etwa. Oder Bücher lesen, Tee trinken, sich einen gemütlichen Lebensabend machen. Doch obwohl Batman schon seit 1939 als Detektiv in den dunklen Gassen seiner Heimatstadt Gotham unterwegs ist, sieht er heute besser aus denn je. Dafür darf

er sich bei Eidos und dem Actionspiel **Arkham Asylum** bedanken. Gemütlicher Lebensabend? Fledermäuse sind doch nachtaktive. Und statt Briefmarken sammelt Batman lieber Steckbriefe.

Klappe zu, Affe tot

Der meistgesuchte Gangster Gothams ist nach wie vor der Joker. Deshalb wundert sich Batman auch ein bisschen, als er unser aller Lieblingsfeind fast ohne Ge-

wehrevorgang gefangen nehmen kann. Weil der »Dunkle Ritter« ein komisches Gefühl in der Magengenge hat, liefert er den Joker höchstpersönlich in Gothams Hochsicherheits-Nervenheilanstalt Arkham ein. In einer kinoreif geschnittenen, minutenlangen Eröffnungssequenz begleiten wir unseren Helden und seine grell geschminkte Beute durch die Haupttore der mächtigen Anlage bis in den »Empfangsbereich«,

wo Batman den Joker an dessen zukünftiges Pflegepersonal überstellt. Das erinnert ein bisschen an das Intro von **Riddick: Escape from Butcher Bay**, doch Arkham überragt das Weltraumgefängnis auf mehreren Ebenen – im wahren Sinne des Wortes. Arkham ist keine schlichte Klinik, Arkham ist eine Mischung aus einem Superknast wie im Film **Fortress – Die Festung**, einer Irrenanstalt à la **Einer flog über das Kuckucksnest**



Ob er schlägt oder tritt, entscheidet Batman selbst: Es gibt nur eine **Angriffstaste**.



Der Joker lässt auch Superschurken wie **Killer Croc** frei – das wird böse enden.



Mit der Zeit schaltet Batman **Spezialattacken** frei. Hier packt er sich einen Gegner von oben.

und einer mittelalterlichen Folterkammer, und liegt zu allem Überfluss auch noch auf einer Insel. Innenlevels, Außenlevels, modrige Tunnel, geflieste Flure – **Arkham Asylum** verspricht eine Menge optischer Abwechslung. Die Rocksteady Studios, die Entwickler des Spiels, haben der Anlage ein tolles und einzigartiges Art-Design verpasst: mal gotisch, mal Steam-Punk, mal modern, aber immer im Einklang mit der düsteren Welt des Batman.

Klappe auf, Affe weg

Die Übergabe verläuft genau wie geplant – allerdings genau so wie vom Joker geplant: Der Irre hat sich nämlich absichtlich fangen lassen, um die Kontrolle über Arkham zu erlangen. Hinter Panzerglas und Energiebarrieren muss Batman hilflos mit ansehen, wie sich der Joker losreißt und Batmans Freund und Polizeikontakt Commissioner Gordon in die tiefsten Keller der Anlage verschleppt. Das ist der Anfang einer ausgewachsenen Gefängnisrevolte, und das Ende des Intros – ab jetzt übernehmen Sie. Dem dauerkichernden Joker auf den Fersen

müssen Sie sich erstmal mit ausgebrochenen Wahnsinnigen herumschlagen. Das Kampfsystem von **Arkham Asylum** fällt recht simpel aus: ein Knopf zum Attackieren, ein zweiter zum Kontern. Sie lenken einfach in die Richtung des nächsten Gegners, drücken die Angriffstaste, und Batman verpasst dem Schuft eine Schelle. Spezielle Kombos gibt es dabei nicht, doch je länger Sie ihre Prügelserie aufrecht erhalten, desto stärkeren Schaden verursacht der Dunkle Ritter. Gelegentlich markiert das Spiel einen Gegner, der gerade zu einem Schlag ansetzt. Wenn Sie jetzt die Konter-Taste drücken, wandelt Batman die Attacke geschickt in einen Gegenangriff um. Diese fließenden Prügeleien sehen sehr schick aus und gehen leicht von der Hand, ohne dass Sie sich wilde Tastenkombinationen merken müssen.

Waffe raus, Batman weg

Bewaffnete Gegner schaltet Batman lieber einzeln aus, denn kugelsicher ist er nicht. In einer dunklen Halle stromern ein paar Ausbrecher mit Sturmgewehren her-



Mit seinem **Cape** gleitet der Dunkle Ritter über Abgründe oder springt Feinde an.

um. Batman hangelt sich durch die Schatten, befestigt einen seiner Spezial-Enterhaken unter der Decke, lässt sich in einem günstigen Moment auf einen der Schurken fallen und zieht den panisch kreischenden Mann hinauf in die Dunkelheit, wo er ihm die Lichter ausknipst – cool! Mit jedem erledigten Gangster sammelt der Dunkle Ritter Erfahrungspunkte und schaltet so neue Manöver und Attacken frei. Dann springt er zum Beispiel Gegnern mit den Füßen voran ins Gesicht, während er seinem Umhang als Flugdrachen benutzt. Auch wenn die Kloppereien meistens ziemlich derbe aussehen: Natürlich tötet Batman niemanden. Er gehört ja zu den Guten.

Lampe tot, Augen auf

Batmans Nachtsichtgerät verrät ihm nicht nur, wo die anderen Spitzbuben herumschleichen, er kann sogar erkennen, dass sich ihr Herzschlag erhöht hat: Die Jungs kriegen Angst. Und Angst ist Batmans größte Waffe. Aber selbstverständlich setzt er auch jede Menge technischer Hilfsmittel ein, allen voran natürlich die Batarangs, seine Wurfwaffen. Die trägt der Fledermausmann in ver-

schiedenen Ausführungen bei sich, zum Beispiel als Täuschkörper oder schlicht als spitze, schmerzhaftes Geschosse. Halten Sie die Angriffstaste gedrückt, folgt die Kamera dem Batarang bis ins Ziel. So machen Schleichangriffe noch mehr Spaß.

Sein Umhang dient Batman als Fall- und Gleitschirm, verschiedene Sichthilfen zeigen ihm selbst mikroskopisch kleine Spuren an, und eine Art Sonargerät deckt verborgene Durchgänge auf, die Batman anschließend mit speziellem Spreng-Gel freilegt.

Der Dunkle Ritter hält ständig Funkkontakt zu Barbara Gordon, der Tochter von Commissioner Gordon, die den Decknamen »Oracle« trägt und unseren Helden mit Informationen versorgt. Ihre Vertonung ist (wie alle in der englischen Version) ausgezeichnet gelungen. Allen voran Mark Hamill, der Schauspieler von Luke Skywalker, der den Joker spricht. Mit Krächzstimme und irrem Gelächter treibt er Batman über die Durchsagen-Anlage der Irrenanstalt immer weiter hinein in die Eingeweide von Arkham, nahe an den Rand des Wahnsinns – und vielleicht sogar noch darüber hinaus. **FAB**



Nicht nur Batman, sondern auch die **Unreal-Engine 3** lässt hier die Muskeln spielen.

Batman: Arkham Asylum

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **Mai 2009**
 ► Hersteller **Rocksteady Studios / Eidos** ► Status **zu 90% fertig**

Fabian Siegismund: Eigentlich stehe ich eher auf Marvel-Helden wie Spiderman oder Wolverine, doch Batman bietet immer durchdachte Geschichten. Die Story von Arkham Asylum stammt aus der Feder des erfahrenen Batman-Autors Paul Dini, und das merkt man. Zusammen mit der neuesten Unreal-Engine, der stimmigen Spielwelt und Batmans Technik-Schnickschnack hat Eidos hier ein Ass im Ärmel. Und einen Joker.



fabian@gamestar.de