



Wenn Sie den **Gleitkick** auslösen, segelt Batman in einer geschmeidigen Bewegung auf den Gegner zu und hebt ihn aus den Schuhen. Danach reicht ein kurzes Würgen und der Schurke sinkt in selige Träume.

Batman Arkham Asylum

Wahnsinn mit Methode: Der Joker hat sich in der Arkham-Irrenanstalt eingenistet. Wir haben ihn schon probeweise als Fledermausmann durch die Korridore gejagt.

DVD
Topspiel-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5707

Der Joker ist endlich wieder gefangen, Batman karrt den Wahnsinnigen in einer stürmischen Nacht zurück ins Irrenhaus von Arkham. Also Friede, Freude, Eierkuchen für Gotham City? Unsinn! Natürlich fängt das Actionspiel **Batman: Arkham Asylum** nicht mit einem Happy End an.

Der Jux allerdings: Genau so beginnt es. Jedoch spürt nicht nur Batman, dass an der Geschichte etwas nicht stimmt. Auch Ihnen wird recht bald klar, dass der Joker sich absichtlich hat schnappen lassen – um sich nämlich alsbald wieder zu befreien und mit seinen Kumpels mächtig Randalen

in Arkham zu veranstalten. Das nicht ohne Grund, denn so scheinbar bekloppt sich der bemalte Irre auch geben mag, so geplant ist der Wahnwitz. Sinn und Zweck der inszenierten Gefangennahme: Gothams Oberschurke will an eine in Arkham entwickelte Chemikalie ran, mit der er sich eine

Armee von superstarken Mutanten schaffen kann. Batman macht sich auf, das zu verhindern und den Joker in den Tiefen der Irrenanstalt zu stellen.

Sie merken schon: Bei **Batman: Arkham Asylum** handelt es sich nicht um eine Umsetzung der letzten Filme mit Christian Bale.

Aus Batman wird Betterman



Haben Sie sich die entsprechende **Verbesserung** für Batman erspielt, können Sie den **Batarang** in der Verfolgerkamera durch die Levels lenken.



Dank des **Röntgenblicks** kann Batman Gegner auch durch Metall erspüren.



Die Irrenanstalt von Arkham ist ein altes **Herrenhaus** mit Nebengebäuden.



So geht's los: Batman hat den enorm gut gelaunten **Joker** eingeliefert. Der wird nun gesichert in die Tiefen der Anstalt eskortiert.

Die Geschichte stammt vielmehr vom Entwickler Rocksteady, und der hat sich dabei an den Comics orientiert: Die bekannte Irrenanstalt-Gefängnis-Kombination ist beispielsweise kein industriell wirkender Komplex wie im Film **Batman Begins**, sondern ein altes Herrenhaus mit zig Nebengebäuden. Der Joker sieht Heath Ledger nicht mal ansatzweise ähnlich, und Batman hat Schultern, die für drei Männer reichen würden.

Kein Prügelknabe

Batman: Arkham Asylum fühlt sich zu Beginn wie ein simples Prügelspiel an, entpuppt sich aber relativ schnell als ausgefeilter Actiontitel, der deutlich mehr bietet als grandios eingefangene Fausttänze. Immerhin steht Batman seit jeher für technischen Schnickschnack, der einen James Bond vor Neid erblassen lassen würde. Da wäre beispielsweise der Enterhaken, den Batman an an viele Simse, Erker oder Wasserspeier schießen kann, um sich anschließend dorthin ziehen zu lassen. Da wäre der Batarang, ein Bumerang in Form einer Fledermaus. Und da wäre der Röntgenblick. Diese drei kleinen Helferlein ermöglichen es dem dunklen Ritter etwa, in einem mehrstöckigen Raum voller schießwütiger Irrer zu überleben: Mit dem Enter-

haken geht's auf einen Wasserspeier, um von dort zunächst die Situation ins Visier zu nehmen und per Röntgensicht durch Wände hindurch Gegner zu orten. Hat sich ein Bösewicht weit genug von seinen Kumpels entfernt und steht günstig, kann ihm Batman zunächst per Gleitkick in den Nacken segeln und so aus den Schuhen heben, um ihn an-

schließend ins Land der Träume zu schicken (der Fledermaus-Rächer tötet nicht). Danach geht's per Enterhaken blitzschnell wieder in die Höhe und aus dem Sichtfeld der anderen Schurken. Klappt das nicht so wie geplant, hilft der Batarang, der die Gegner, sofern gezielt geworfen, temporär zu Boden schickt und dem Helden die Flucht ermöglicht.

Held auf Knopfdruck

Vieles läuft in **Batman: Arkham Asylum** auf Knopfdruck ab. Das Spiel zeigt Ihnen stets, welche Taste Sie weiterbringt. Ein möglicher Gleitkick wird beispielsweise durch eine stilisierte Fledermaus und die erste Maustaste angezeigt. Lösen Sie die Aktion aus, wird Batman selbstständig und segelt los. Die hübsche Ani-



Den Bossgegner **Bane** kann der Held nur besiegen, wenn er die Verbindungsschläuche zum Gifttank auf dem Rücken kappt.



Bei dieser **Klopperei** wird nach einer Weile Strom durch den Boden gejagt. Batman muss dann auf eine höhere Ebene ausweichen.



Der **Joker** meldet sich dauernd über die zahlreichen Monitore in der Arkham-Anstalt.



Oft können Sie die Kamera schwenken, um die **Animationen** zu genießen.

mation sorgt dafür, dass das auch nach dem 20. Mal nicht langweilig wird. Ähnlich verhält es sich, wenn Sie Batman befehlen, einen Feind heimlich von hinten niederzustoßen: Nachdem Sie die Fledermaus nah an den Gegner bugsiert haben, reicht abermals ein Klick, den Rest macht Gothams Superheld von allein. Auch die prächtigen Kämpfe gestalten sich für Sie verhältnismäßig entspannt. Fingerakrobatik ist nicht dabei erforderlich. Spätestens allerdings, wenn Batman es mit einem größeren Zwischengegner zu tun bekommt, ist es vorbei mit der Gemütlichkeit: Den durch Gift wahnsinnigen Bane etwa muss der Held per Batarang verwirren, dem anstürmenden Koloss anschließend in Windeseile ausweichen

und ihn dann angreifen. Das ist umso kniffliger, da sich zusätzlich noch zig normale Gegner in den Klopperei einmischen.

Ausbaufähig

Angriffe, technischer Schnickschnack und Bat-Anzug lassen sich ausbauen. Die Upgrades schalten Sie zunächst durch das Erledigen von Aufgaben frei, anschließend müssen Sie Punkte sammeln, um die teils sehr coolen Verbesserungen erstehen zu können. Punkte heimsen Sie ein, wenn Sie beispielsweise die Rätsel lösen, die Ihnen der Riddler stellt. Dabei handelt es sich stets um Suchaufgaben, die kryptisch umschrieben sind. Über den Detektiv-Modus (Röntgensicht) grasen Sie dann die Areale ab, um

das zum Rätsel passende Motiv zu finden. Daneben gibt's noch vom Riddler verstreute Fragezeichen einzusammeln und die Nachrichten des Geists von Arkham zu finden. Und natürlich winken auch für erfolgreiche Kloppereien Punkte zur Belohnung.

Die Insassen

Batman: Arkham Asylum basiert auf der aktuellen Unreal-Engine und sieht dank hoch aufgelöster Texturen, satter Farben und erstklassiger Animationen der größtenteils gelungenen Modelle hervorragend aus. Gelegentlich gibt's noch Clippingfehler, die o8/15-Gegner wirken blöderweise oft wie geklont, und das eine oder andere Gesicht könnte noch etwas mehr Feinschliff vertragen. Aber

die Hauptfiguren wurden vom Entwickler Rocksteady exzellent eingefangen. Batman ist der aufgesetzte emotionslose Mann hinter der Maske, der Joker der spindeldürre Irre mit der Clownsfratze und seine Gespielin Harley Quinn die bekloppte Ex-Ärztin in aufreizend knapper Schwestertracht. Dass das längst nicht alle bekannten Gestalten aus Gotham sind, die sich im Spiel rumtreiben, haben Sie weiter oben schon gelesen. Über eine der tollsten Figuren, die zudem in spektakulären Zwischen- und Kampfsequenzen auftaucht, dürfen wir allerdings kein Sterbenswörtchen verraten. Nun ja, vielleicht probieren wir es mit einem Tipp: Besagte Figur ist ein Sackgesicht! Und echt zum Fürchten! **PET**



Die **Zwischensequenzen** sind vorgerendert und sehen noch mal prächtiger als das eigentliche Spiel aus.

Batman: Arkham Asylum

► **Angespielt** ► Genre **Aktionspiel** ► Termin **18. September 2009**
► Hersteller **Rocksteady / Eidos** ► Status **zu 99% fertig**

Petra Schmitz: So gut ich den letzten Batman-Film fand, so wenig war er eigentlich ein Batman-Film. Bale wirkte im Fledermausum-mel seltsam deplatziert in der ansonsten ach so normalen Welt von Gotham (das man zu leicht als Chicago wieder erkannte). Batman ist durchgeknallt und gehört in eine durchgeknallte Umgebung voller durchgeknallter Bösewichter in durchgeknallten Klamotten. Und genau da steckt ihn das Actionspiel von Rocksteady auch hin. Zusammen mit pfiffigen Spielideen. Recht so!



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut