

# Batman: Arkham Asylum

Aus der Dunkelheit taucht Rocksteady auf und präsentiert das beste Comic-Computerspiel des bekannten Universums.



DVD 16  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 5707

Wer in ein Hochsicherheitsgefängnis einbrechen will, muss schon ganz schön irre sein. Genau wie der Joker eben. Als der nämlich von Batman höchstpersönlich im Arkham Asylum eingeliefert wird, dieser berühmten Mischung aus Knast und Nervenheilanstalt, zeigt sich, dass der verrückte Clown genau dort hinein wollte. Denn der Joker plant, in Arkham eine Armee von mutierten Superschlägern zu züchten. Es war also auch kein Zufall, dass wenige Tage zuvor ein paar Hundert seiner Gangmitglieder ebenfalls dort eingekerkert wurden. Unterstützt von seiner Handlangerin Harley Quinn haben der Joker und seine Spießgesellen nun die Anstalt unter ihre Kontrolle gebracht. Und natürlich kann sie nur einer aufhalten: Batman!

## Bat-Look

Comic-Computerspiele werden gerne mal als simple Prügelsprogramme verschrien, deren Spiel Spaß in erster Linie davon abhängt, wie gern Sie den Hauptdarsteller mögen. In **Arkham Asylum** ist das anders. Selbst Bat-

man-Skeptiker werden zugeben müssen: Das fängt toll an, und zwar mit einem spielbaren Intro. In der Rolle des Dunklen Ritters begleiten Sie den Joker durch den Eingangsbereich von Arkham und bekommen so ein erstes, schaurig-schönes Bild der Anstalt und ihrer Insassen. Der Kontrast zwischen dem wortkargen Hünen Batman und seinem Widersacher Joker könnte dabei nicht krasser ausfallen: Batman ist breit wie ein Baum und muskelbepackt wie He-Man, der Joker sieht mit seinen dünnen, schlaksigen Gliedmaßen und dem zu großen Kopf mit verschmierter Clownschminke aus wie ... nun ja, wie eine Comicfigur eben. **Arkham Asylum** nimmt keinerlei Anlehnung an die neuen, pseudo-realistischen Batman-Filme mit Christian Bale, sondern orientiert sich an der Comicvorlage und zumindest ansatzweise an den krass überzeichneten Batman-Werken von Tim Burton. Genau so muss ein Batman-Spiel aussehen. Die neueste Unreal Engine kommt den Jungs von Rocksteady dabei entgegen – der ohnehin

leicht künstliche Look der Grafikkarte passt zu **Arkham Asylum** wie die Faust aufs Auge.

## Bat-Prügel

Apropos Faust: Okay, im Kern ist **Arkham Asylum** immer noch ein Prügelspiel. Das Kampfsystem erscheint zunächst recht simpel. Sie müssen nur auf eine Angriffstaste hämmern und dabei von Gegner zu Gegner lenken, Batman macht die ganze Arbeit selbst. Dabei boxt der Dunkle Ritter nicht einfach nur um sich, sondern setzt vollautomatisch auch Füße, Knie und Ellenbogen ein. Je länger Sie eine Angriffsserie ohne Unterbrechung laufen lassen, desto mehr Erfahrungspunkte erhält Batman für die besiegten Gegner. Diese Punkte schalten nicht nur neue Kampftechniken frei, sondern werden unserem Helden nach der Keilerei auch als Gesundheitspunkte gutgeschrieben. Während eines Kampfes heilt er nämlich nicht. Erst wenn der letzte Mann einer Gegnergruppe am Boden liegt, regeneriert sich Batmans Gesundheitsbalken wieder. Mit der Zeit wer-

den die Gefechte kniffliger: Blauschimmernde Feinde müssen Sie mit der Blocken-Taste abwehren, die mit Messern bewaffneten Schurken sind schließlich die härtesten Standard-Widersacher. Denen muss Batman mit einer dritten Taste zunächst seinen Umhang ins Gesicht schlagen. Dann erst taumeln die Kerle benommen zurück, und der Dunkle Ritter kann nachsetzen. So entstehen anspruchsvolle, schick choreographierte Massenschlägereien.

## Bat-Kamera

In Sachen Kameraführung benutzt Rocksteady ein ungewöhnliches System. Bei einer Kloppelei steht Batman in der Bildschirmitte, wie sich das gehört. Nach dem Ende des Kampfes gleitet die Kamera dann aber näher an unseren Helden heran und leicht nach rechts, sodass Batman stets in der linken Bildschirnhälfte steht. Das sorgt für eine sehr filmisch anmutende Inszenierung. Der fließende Wechsel zwischen den zahlreichen Zwischensequenzen in Spielgrafik sowie den vorgerenderten Videos



Zunächst hat Batman den **Joker** gut im Griff, doch dann flutscht ihm der Clown durch die Finger.



Die **Animationen** sehen super aus, die Handlanger wirken aber oft wie geklont, wie die beiden rechts.



Super Held!

Fabian Siegismund:

Ich bin weiß Gott kein Batman-Fan, aber herrje, das ist mal ein tolles Spiel! Allein die Art, wie sich Batman bewegt: Der rennt nur in Ausnahmefällen, ansonsten schreitet er, so sicher ist er sich seiner. Da macht es schon Spaß, einfach nur auf einem Dachfirst zu stehen, den Umhang wallen zu lassen und die nichtsahnenden Gangster zu beobachten. So, ich muss wieder los: Batman wartet auf eine zweite Tour durch Arkham.



fabian@gamestar.de

der Joker-Gehilfen auf genau diese Arbeitsroutine. Große Verfolgungsjagden über längere Strecken dürfen Sie nicht erwarten, und sobald Batman zwei-, dreimal von Wasserspeier zu Wasserspeier springt, verlieren die Spitzbuben ihn wieder aus den Augen.

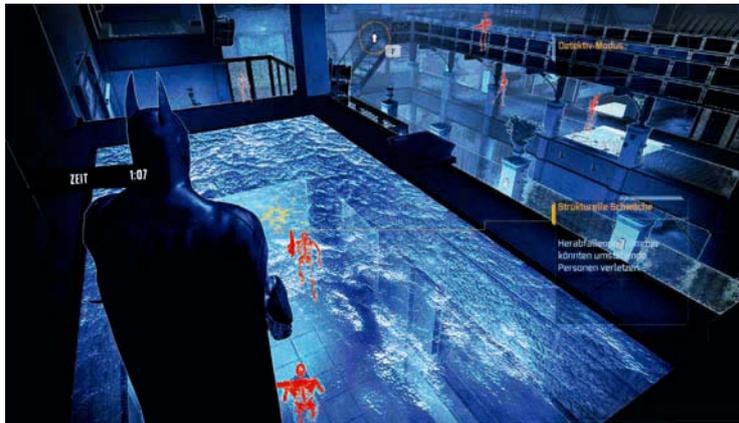
Bat-Panik

Als sich die Lage wieder etwas beruhigt hat (der Detektiv-Modus zeigt sogar den Herzschlag der Spielfiguren und damit ihre Nervosität an), knöpfen wir uns aus dem Schatten heraus den nächsten Gegner vor: Unsere Batclaw, eine Greifkralle an einem Seil, bohrt sich in die Jacke des Ganoven, wir ziehen ihn kurzerhand über ein Geländer in die Tiefe. Der letzte verbleibende Joker-Geselle bricht in Panik aus, schreit herum, schießt um sich, zum Beispiel auf zischende Dampfventile, und kauert sich schließlich genau unter unseren Wasserspeier. Mit einem Upgrade haben wir uns die Fähigkeit erkaufte, Gegner unter uns zu schnappen und an einem Seil zu uns in die Dunkelheit zu ziehen. Genau das machen wir jetzt. Die Krankenstation ist befriedet, die Geiseln sind in Sicherheit, und wir hatten Spaß.

Bat-Maus

Nicht ganz so perfekt fällt die Bedienung von **Arkham Asylum** aus. Wir können die Tasten nur außerhalb des Spiels belegen. Schnelle Änderungen sind so nicht möglich. Die Mausgeschwindigkeit lässt sich im Spiel überhaupt nicht einstellen und hängt auch nicht von der Windows-Vorgabe ab. Zu allem Überfluss reagiert die Maus sehr schnell. Laut des Publishers Eidos soll das per Patch nachgebessert werden. Unser Wunsch an die Entwickler – bei

etwa patrouillieren mehrere Schurken um ein paar Geiseln. Wir erklimmen mit Batmans Wurfseil einen Wasserspeier hoch unter der Hallendecke, um uns einen Überblick zu verschaffen. Mit Hilfe unserer »Detektiv-Sicht« können wir alle Feinde in der näheren Umgebung erspähen, sogar durch Wände hindurch. Einige davon sind brüchig. Hier tragen wir Batmans Explosivgel auf, das auf Knopfdruck die Mauer einreißt und alle Feinde im Wirkungsbereich ins Land der Träume schickt (Batman tötet nicht!). Als zwei der Spitzbuben genau neben der präparierten Wand stehen, betätigen wir den Auslöser – zwei Mann am Boden. Während der Joker über die Lautsprecheranlage Anweisungen bellt, sehen die übrigen Spitzbuben nach, was los ist. Die KI wirkt dabei sehr überzeugend: Findet ein Gegner eines unserer Opfer, ruft er seine Kameraden herbei. Die stehen dann um den bewusstlosen Kollegen herum, versuchen noch, ihn wieder aufzupäppeln, und gehen anschließend erneut auf die Suche nach Batman. Das wirkt sehr stimmig, allerdings beschränken sich die Fähigkeiten



Im Detektiv-Modus haben Sie den Durchblick. Rot markierte Feinde tragen Waffen.



Mit dem Sequenzer, den Sie recht spät im Spiel bekommen, öffnen Sie Sicherheitstüren.

der Gelegenheit bitte gleich noch freies Speichern einbauen. **Arkham Asylum** enthält so viele großartige Szenen, die wir gern noch einmal erleben würden, aber nein: einmal vorbei, immer vorbei. Ansonsten konnten wir

kaum technische Macken im Spiel finden. Gamepad-Liebhaber werden entsprechend nicht viel zum Quengeln finden. Wer nach alledem partout nicht ins **Arkham Asylum** will, der muss schon ganz schön verrückt sein. **FAB**

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER: Rocksteady (Urban Chaos, GS 02/00: 82 Punkte)  
 PUBLISHER: Eidos  
 SPRACHE: Deutsch, Englisch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch  
 TERMIN (D): 18.9.2009  
 CA. PREIS: 50 Euro  
 USK: ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

SPANNEND VOM ANFANG BIS ZUM SCHLUSS: [Progress bar]

GENRE ACTION: realistisch, fiktiv

SZENARIO: linear, offene Welt

FREIHEIT: einfach, komplex

HANDLUNG: keine, brutal

GEWALT: Action, Taktik

SPIELABLAUF: Action, Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG: leicht bis schwierig

SPIELMECHANIK: einfach bis komplex

SPIELTEMPO: langsam bis schnell

HILFEN: Texthilfen

SPEICHERSYSTEM: automatisches Speichern auf einem Spielstand

ERFORDERT: Schnelle Reaktionen, Orientierungsfähigkeit, Logik & Überlegung, Geduld, Handeln unter Zeitdruck, Vorausplanung, Mikromanagement, Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Pentium 4 3,0 GHz Athlon 64 3.200+ 1,0 GByte RAM 8,0 GByte Festplatte	Pentium D 950 Aton 64 X2/3800+ 2,0 GByte RAM 8,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E6600 Athlon 64 X2/5000+ 2,0 GByte 8,0 GByte Festplatte

PROFITIERT VON: PhysX (Geforce-Karten), Gamepad, Surround-Sound

BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10

KOPIERSCHUTZ: GFWL

TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN: Geforce 6600 / 6800, Geforce 7800 / 7900, Geforce 8800 / 9800, Geforce 9600, Geforce GTX 200, Radeon X1600, Radeon X1800 / X1900, Radeon HD 2900, Radeon HD 3800, Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ toll modellierte Charaktere + passender Comiclook + stimmiger Grafikstil + PhysX-Effekte	10 / 10
SOUND	+ brillanter Joker-Sprecher (englisch wie deutsch) + dynamische Musik + ab und zu Anredefehler (Du/Sie)	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + nützliche Tipps nach dem virtuellen Ableben + teils happe Bosskämpfe und Zwischengegner	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schaurig-schöne Irrenanstalt + tolle Inszenierung + fließender Übergang zwischen Spiel und Zwischensequenzen	10 / 10
BEDIENUNG	+ sehr gut auf Gamepads ausgelegt + Mausgeschwindigkeit nicht einstellbar + Tastatur nur außerhalb des Spiels belegbar	7 / 10
UMFANG	+ gut zwölf Stunden Story + stimmige Sammlerfolge + Sofort-Kloppereien und Schleichaufgaben im Herausforderungs-Modus	8 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr abwechslungsreiche Arkham-Abschnitte + tolle Farbgebung + Levels verändern sich im Laufe des Spiels + viele Details	10 / 10
KI	+ Gangster arbeiten gut als Team + Gegner verspüren Angst + KI verliert Batman aus den Augen, sobald er sich davonschwingt	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ coole Batman-Ausrüstung + freischaltbare Upgrades und Bonuswaffen + jedes Hilfsmittel ist sinnvoll	9 / 10
HANDLUNG	+ packende Joker-Jagd + viele Zwischensequenzen + gute Verteilung von Action und Rätseln + Joker-untypisches Ende	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Das derzeit beste Comicspiel.

