

Mit dem verbesserten **Greifhaken** schwingt Batman sich in die Luft, um anschließend auf seine Feinde herabzustürzen

Batman Arkham City

Arkham City, ein gesetzloses Paradies für wahnsinnige Mörder.

Die Freaks haben nur ein Problem in ihrem verdrehten Utopia: Batman! Von Daniel Abel

Angeschaut

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Interactive** Entwickler: **Rocksteady**
Termin: **3. Quartal 2011** Status: **zu 60% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 6989

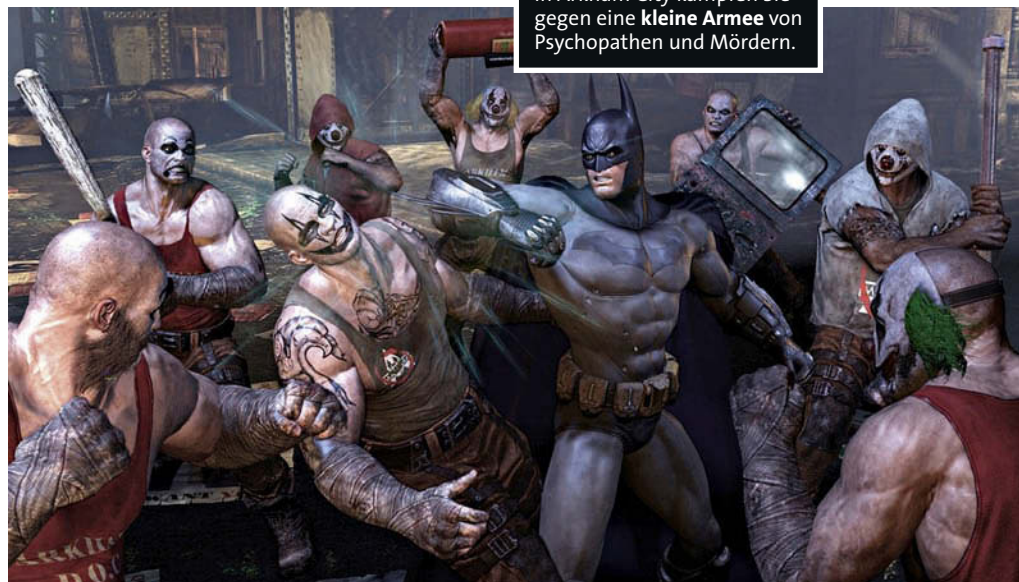
Der Joker blickt auf ein Bild der Zerstörung. Kinder des Chaos in Kostümen und Schminke hetzen über Leichen, lassen brennende Autotowers zurück und verschwinden in zuckenden Schatten. Ein Schrei zerfetzt die verregnete Nacht und der Joker – ganz schadenfroh – kichert und lacht ...

Die Handlung von **Batman: Arkham City** setzt ein Jahr nach dem Finale von Arkham Asylum an. »Wir wollen alles übertreffen, was wir mit dem Vorgänger erreicht haben«, sagt der verantwortliche Gamedirector, Sef-ton Hill, in einem Interview. Das wird nicht einfach, denn **Arkham Asylum** ist eine der besten, wenn nicht die beste Spielumsetzung eines Comic-Abenteuers. Was er unter »übertreffen« versteht, deutet die fünfmal größere Irrenanstalt an, in der Sie Batman spielen dürfen. Der Anstaltsdirektor aus dem ersten **Batman**-Spiel, Quincy Sharp wurde zum Bürgermeister von Gotham City befördert, was in Anbetracht der Überpopulation an kostümierten Wahnsinnigen in der fiktiven Metropole auch kaum verwunderlich ist. Weil das neue Stadtoberhaupt nichts anderes gelernt hat als »Wahnsinnige wegsperrern« und die Irrenhäuser von Gotham ohnehin aus allen Nieten platzen, erwirbt der emsige Mr. Sharp einen Teil der Slums, zieht eine Mauer um das Elendsviertel und

packt es anschließend randvoll mit wahnsinnigen Mördern und Freaks – welcome to **Arkham City**. Zwei der prominenteren Bewohner sind zweifelsohne Harvey »Two Face« Dent und sein ewiger Rivale, der Joker. Kein Wunder, dass in **Arkham City** Krieg und Chaos herrschen. Weil in dem abgeriegelten Stadtbezirk weder Wachen noch andere Kontrollmechanismen existieren, verwandelt sich der explosive Mikrokosmos schon nach wenigen Stunden in einen Hort

menschlicher Abgründe. Der Joker und Two-Face führen einen Bandenkrieg um die Vorherrschaft im Kuckucksnest. Da verschlägt es Batman in die »problematische« Nachbarschaft.

Arkham City soll nicht nur fünfmal so groß werden wie der Vorgänger, sondern auch dreimal so viele Gegner gleichzeitig in den



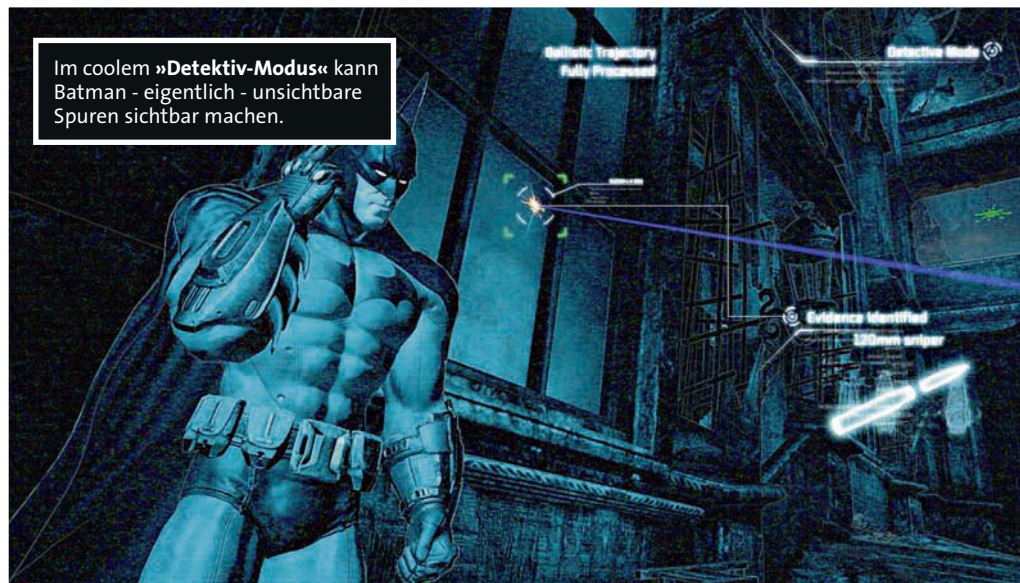
In Arkham City kämpfen Sie gegen eine **kleine Armee** von Psychopathen und Mördern.



Ohne Gnade oder Mitleid gegenüber Verbohrern und anderen verkommenen Subjekten führt Batman seinen **Feldzug** durch Arkham City.

Kampf gegen Batman schicken. Bereits in **Arkham Asylum** musste sich der Rächer mit der Grummelstimme zumeist gegen Gruppen von Insassen zu Wehr setzen. Das Kampfsystem von **Arkham City** wurde entsprechend an seine neuen Herausforderungen angepasst. So können Sie im Kampf gegen die Privatarmee des Jokers nun auch mehrere Angriffe gleichzeitig blocken. Bleibt nur abzuwarten, ob die taktisch anspruchsvollen Prügeleinlagen aus **Arkham Asylum** durch das erweiterte Blocksystem nicht zu leicht werden. Kenner der Batman-Comics wissen, dass »Bats« seine Feinde nicht allein mit Muskelkraft, sondern auch mit allerhand Bat-Gadgets bekämpft. Der »Explosiv-Schaum« etwa verhilft Batman im wahrsten Sinn zum Durchbruch, wenn er ihn an brüchige Wände kleistert. Die sehen Sie allerdings nur im (aus **Arkham Asylum** bekannten) »Detektive Modus«, der jedoch um eine wesentliche Funktion beschnitten wurde. Die »Röntgen-Ansicht« gibt es nicht mehr, weil sie den Angaben der Entwickler nach »zu nützlich« war. Dafür hängt an seinem Spezialgürtel nun ein noch unbenanntes Tool, mit dem Sie die Flugbahn von Projektilgeschossen einsehen können.

Abseits der Haupthandlung warten zahlreiche Nebenbeschäftigungen auf Batman. Diese erhalten Sie vorzugsweise von einem Satzzeichenfetischisten, dem Riddler. **Arkham City** wird jedoch kein Open-World-Spiel. Die Nebenmissionen erzählen lineare Geschichten, in denen Sie Hintergrundinfos zu den interessanten Nebencharakteren erhalten, wie beispielsweise Catwoman. Die »komplizierte« Dame ist ebenso Insasse in der Freiluftanstalt und schmiegt sich zu ihrem Schutz wie ein



Im coolen »Detektiv-Modus« kann Batman - eigentlich - unsichtbare Spuren sichtbar machen.

Schmusekätzchen an den dunklen Ritter, denn Two-Face möchte sie umbringen. Warum? Das wissen wir leider auch nicht. Genau sowenig wissen wir, welche Ziele die hinterlistige Katzenfrau wirklich verfolgt. Die Screenshots beeindrucken uns durch gestochene scharfe Texturen und ein authentisches Charakterdesign. Wenn Batman die Punks des Jokers vertrimmt, möchten wir am liebsten unser Robin-Kostüm aus dem Kleiderschrank graben und mit einem »Hinter dir, Batman!« in den Spielausschnitt springen. Bleibt nur abzuwarten, ob die Entwickler die Liebe zum Detail und die technische Qualität der gezeigten Stadtszenen und Figurenmodelle bis zum Release im Herbst 2011 durchgehend aufrechterhalten können – und wie das Spiel dann in Bewegung aussieht. Wir sind gespannt. **DA**



NäNäNäNäNä-Batman!

Daniel Abel
Praktikant
redaktion@gamstar.de

Für mich war Arkham Asylum ein echter Meilenstein. Rocksteady haben mit ihrem Batman-Spiel bewiesen, dass Spielumsetzungen von Comics eben doch funktionieren. Ich bin mir zu 99 Prozent sicher, dass Arkham City ein Kracher wird. Die »richtige« Batman-Atmosphäre fließt aus jedem Screenshot heraus, wie ... »Stimmungs-Sirup«. Endlich darf ich wieder in der Haut des coolsten Superhelden unter der Sonne (oder eben dem Mond) durch die Straßen ziehen und Bösewichte verdreschen. Ich hoffe nur, dass sich die Entwickler mit ihrem Mammutprojekt nicht übernehmen. »Unser nächstes Spiel wird fünfmal größer« haben schon viele behauptet und viele sind an diesem Vorhaben gescheitert. Schade wär's.

In Arkham City tanzen Alpträume auf den Dächern