

Batman Arkham City

Schlaflos in Gotham: Mit dem Vorgänger rettete Rocksteady den Ruf der Batman-Spiele, jetzt drehen die Entwickler erst richtig auf. Von Markus Schwerdtel

Angeschaut

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Interactiv** Entwickler: **Rocksteady (Batman: Arkham Asylum, GS 11/09: 87 Punkte)**
Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 60% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7214

Kaum ein Land der Welt hält so viele seiner Bürger hinter Gittern wie die USA. Kein Wunder, dass die Gefängnisse im wahrsten Sinne des Wortes kriminell überfüllt

sind. In Gotham City umgeht der Bürgermeister Quincy Sharp das Problem wenig elegant, aber wirkungsvoll: Er lässt kurzerhand einen ganzen Stadtteil einzäunen und erklärt ihn in **Batman: Arkham City** zum gleichnamigen Superknast. Direktor des Gefängnisses ist der zwielichtige Hugo Strange. Wobei nicht klar ist, worin die Arbeit von Strange eigentlich besteht, schließlich sind die Häftlinge komplett sich selbst überlassen. Dass sich die Insassen dabei nicht von selbst friedlich und demokratisch zu einer Gesellschaft gleichberechtigter Individuen organisieren, liegt auf der Hand. Vielmehr tobt ein gnadenloser Krieg um die Vorherrschaft in Arkham City. Normalerweise würde sich selbst Batman nicht freiwillig in diese Hochsicherheits-Hölle wagen – hätte nicht Harvey

»Two Face« Dent Batmans Freundin Catwoman entführt ...

Arkham City ist groß, viel größer als die Spielwelt in **Arkham Asylum**. Zudem ist Batman nicht mehr nur in geschlossenen Gebäuden oder gar engen Lüftungsschächten unterwegs, sondern an der vergleichsweise frischen Luft über den Dächern der Anstalt. Stellt das die Unreal-Gravikengine, die Rocksteady für **Arkham City** verwendet, nicht vor große Probleme? »Die offene Welt ist eine technische Herausforderung«, sagt Rocksteadys PR-Chef Dax Ginn bei seiner Präsentation des Spiels.

»Aber wir arbeiten sehr eng mit Epic, den Machern der Unreal-Engine, zusammen. Momentan sieht die PC-Version am besten aus, sie liegt uns auch sehr am Herzen.« Das Resultat ist eine wirklich beeindruckende, riesige Stadt mit vielen Details wie Neonreklame oder Wasserspeiern oben an den Gebäuden. Diese so genannten Gargoyles sind wichtig, denn an ihnen macht Batman seinen berühmten Enterhaken fest, um sich daran über die Dächer der Stadt zu schwingen. »Wer mag, gelangt von einem Ende Arkham Citys zum anderen, ohne auch nur einmal den Boden zu berühren«, verspricht Ginn. Schön, dann würde man aber das ausgebaute Kampfsystem versäumen, das sich an den Schergen in Gothams Straßen gut ausprobieren lässt.

Wie die Prügeleien in **Arkham City** funktionieren, zeigt uns Dax Ginn gleich in einer Mission: Batman ist dem Hilferuf von Catwoman in eine alte Kirche gefolgt. Dort hat Two Face sie kopfüber aufgehängt und hetzt nun seine Handlanger auf die Fledermaus. Waren es in **Arkham Asylum** noch

maximal sechs Gegner gleichzeitig, muss sich Batman nun mit bis zu 30 Angreifern auf dem Bildschirm herumschlagen, die noch dazu alle möglichen herumliegenden Gegenstände als Waffe missbrauchen. Zum Glück hat sich Bats vom Kollegen Ezio Auditore aus **Assassin's Creed: Brotherhood** den Trick mit der Rauchbombe abgeschaut und kann so brenzligen Situationen entkommen. Gepanzerten Gegnern heizt Batman mit dem Beatdown-Schlaghagel ein, nachdem er sie mit einem Schwung seines Capes betäubt hat. Idealerweise aber erledigt er seine Feinde still und leise mit einem »Silent Takedown«. Das gilt erst recht, wenn sie Zivilisten als Geiseln genommen haben (etwa die Ärzte des Gefängnis-Krankenhauses). Denn bei der kleinsten Unregelmäßigkeit sterben die Gefangenen, Batman muss vom letzten Checkpoint neu anfangen.

Doch selbst als die Gegnerhorden verprügelt sind, ist in unserer Demo-Mission noch

Bis zu **30 Gegner** gleichzeitig stürmen in Kämpfen nun auf Batman los. In **Arkham Asylum** waren es noch maximal sechs.

+ Stärken

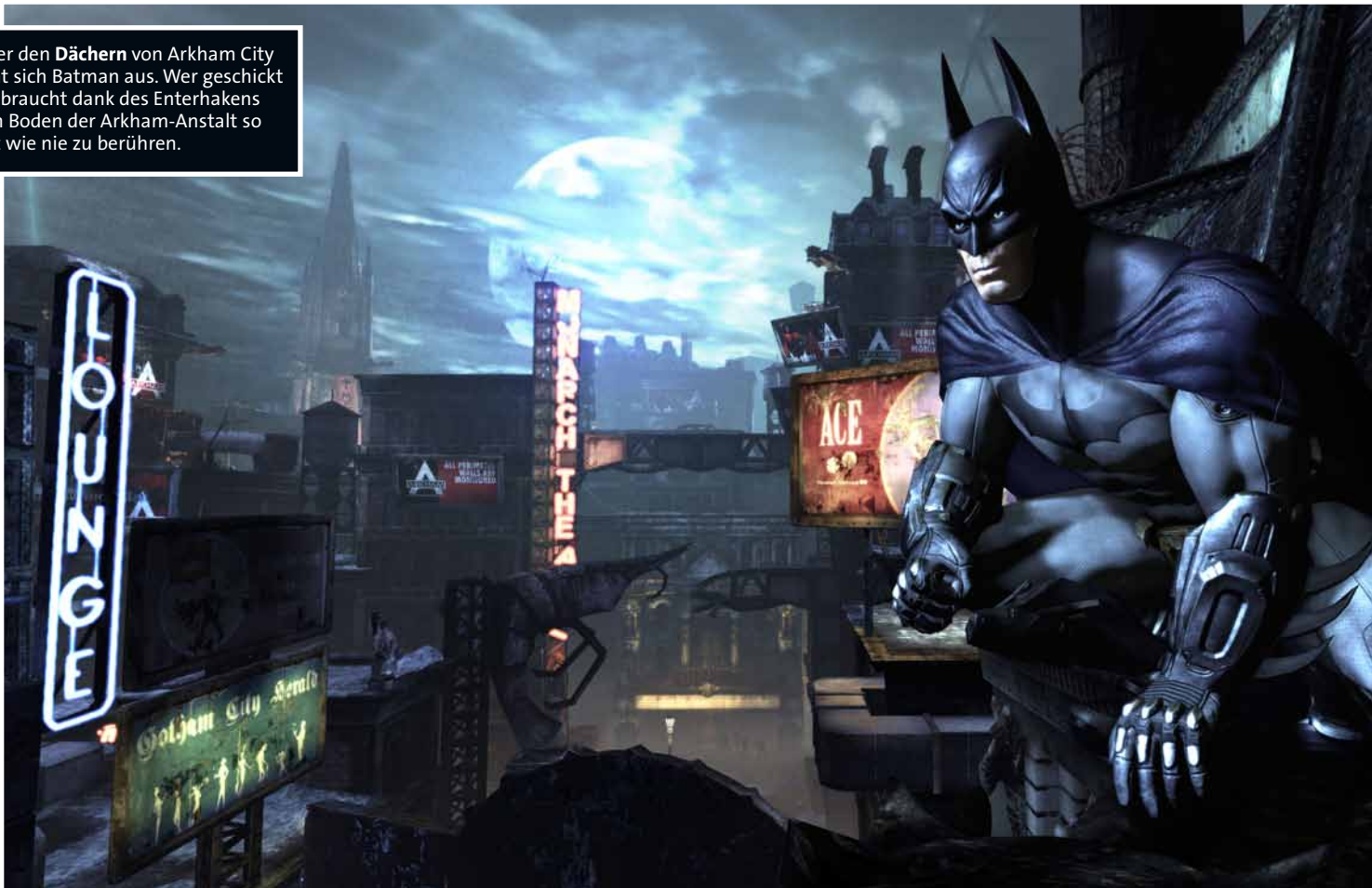
- + riesige, offene Spielwelt
- + vielseitiges Kampfsystem
- + irre Charaktere

- Schwächen

- »alte« Spielmechanik



Über den **Dächern** von Arkham City ruht sich Batman aus. Wer geschickt ist, braucht dank des Enterhakens den Boden der Arkham-Anstalt so gut wie nie zu berühren.



keine Ruhe: Flirrend huscht der Laser eines Scharfschützengewehrs durch den Raum. Allerdings sehen wir statt des üblichen roten Punkts einen grünen Smiley über Catwoman und unseren Helden wandern: Der Schütze gehört zum Joker! Ein Schuss fällt – und geht zum Glück daneben. Gut, denn nun kann Batman den Detektivmodus aktivieren und anhand des Einschussloches im Fenster und der Kugel-Abprallspuren am Boden die Position des Angreifers ermitteln. Generell soll der Detektivmodus jedoch nicht mehr so übermächtig werden wie in **Arkham Asylum**. Dax Ginn: »Batmans Gegner haben seit dem letzten Spiel gelernt, seine Detektivfähigkeiten auszuhebeln oder

zumindest zu behindern. Der Einsatz wird jetzt seltener nötig, ist dafür aber immer sinnvoll.« Zum Beispiel, um die Flugbahn der Sniper-Kugel zu berechnen, die schnurstracks auf einen alten Kirchturm führt. Was Batman dort oben erwartet, wollen wir allerdings noch nicht verraten.

Abseits der Haupthandlung um Hugo Strange, Quincy Sharp & Co. gibt es in **Arkham City** jede Menge zu tun und zu sammeln. Kein Wunder, schließlich erinnert die Spielstruktur mit ihrer offenen Welt eher an

Per **Bat-Seilbahn** geht's von Dach zu Dach. Ausrüstung wird wieder eine wichtige Rolle spielen.

Assassin's Creed: Brotherhood als an den direkten Vorgänger. »Es wird aber keine stupiden Sammelquests geben«, verspricht Dax Ginn. Stattdessen sollen sich alle Nebenaufträge um Personen aus dem Batman-Universum drehen. Da wäre zum Beispiel der Telefonkiller, dem man nur auf die Schliche kommt, wenn man die klingelnden Telefone in der Stadt abhebt. Jeder Anruf liefert einen Hinweis, den Batman in seiner Verbrecher-Datenbank speichert und der sich dort automatisch mit allen anderen Informationen darin verknüpft. So bekommt man nach und nach ein immer genaueres Bild von den Mächtschaften in Arkham City und bringt schließlich den Mann hinter Gitter, der das tatsächlich verdient – den Joker. **MS**



Assassin's Arkham

Markus Schwerdtel
Chefredakteur GamePro
markus@gamepro.de

Raus aus dem Lüftungsschacht, rauf auf die Dächer von Gotham! Wie vielen Spielern war mir Arkham Asylum manchmal zu eingeschränkt und linear – das kann man dem riesigen Gefängnis-Stadtviertel Arkham City sicher nicht mehr vorwerfen. Schon jetzt sieht man auch an unzähligen Details, wie sehr die Rocksteady-Entwickler das Batman-Universum lieben. Beispiel? Im Keller des Gotham-Gerichtsgebäudes sitzt Calendar Man und erzählt – abhängig vom Systemdatum des PCs – Erinnerungen aus seiner Verbrecherkarriere. Irre!