

Batman Arkham City

Wir haben die Fledermaus durch finstere Gassen gelenkt, Catwoman aus den Händen von Two Face befreit und des Riddlers Rätsel gelöst. Arkham City verspricht, ein ähnlich großer Spaß wie der Vorgänger zu werden - bei deutlich verlängerter Spielzeit. Von Kai Schmidt und Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Rocksteady Games (Batman: Arkham Asylum, GS 11/09: 87 Punkte)**
Termin: **Oktober 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6989 Auf DVD: Preview-Video

London, die Europazentrale von Warner Brothers. Wir machen es uns allein (oder zumindest fast, ein paar Warner-Vertreter sind auch anwesend) in einem Kinosaal mit Gamepad in der Hand bequem und spielen auf einer dekadent riesigen Leinwand mit entsprechender Beschallung einen umfangreichen Demo-Abschnitt von **Batman: Arkham City**, dem heiß ersehnten

Nachfolger von **Arkham Asylum**. Gut, es ist »nur« die Xbox-360-Version, aber wir wollen nicht meckern, schließlich klappte die Portierung des Vorgängers einwandfrei. Insofern machen wir uns über die Qualität der PC-Variante erstmal keinen Kopf, sondern flattern gleich los.

Genauer gesagt schleichen wir los, zum Demo-Beginn lenken wir nämlich nicht Batman, sondern Catwoman, den zweiten spielbaren Charakter von **Arkham City**. Die Katzenfrau setzt auf Heimlichkeit und kann unter anderem an (bestimmten) Decken entlangkriechen, um unbedarfte Wächter von oben auszuknocken. So brechen wir mit der Samtpfote ins Domizil von Two-Face ein, um den Safe des Doppelkopfs zu knacken.



Das Freeflow-Kampfsystem ermöglicht auch in Arkham City wieder butterweiche und herrlich anzuschauende Kloppereien gegen mehrere Gegner.

Weil es in Arkham City keine Fahrzeuge gibt, muss Batman sich eben auf seinen **Gleitflug** verlassen, um schnell von A nach B zu kommen.



⊕ Stärken

- + offene Welt
- + tolles Kampfsystem
- + dichte Atmosphäre
- + mehrere spielbare Charaktere

⊖ Schwächen

- kein echter Koop-Modus
- Motiviert die Handlung durchgehend?

Um da ranzukommen, prügeln wir uns zunächst durch eine Gruppe muskelbepackter Schergen. Auf den ersten Blick sieht es aus, als habe die zierliche Katzenfrau keine Chance gegen die Brutalos – doch schnell kehrt das vertraute Gefühl aus **Arkham Asylum** zurück: Wir haben das Geschehen dank des Freeflow-Kampfsystems vollkommen unter Kontrolle. Fließend weichen wir aus, wirbeln herum, kontern Angriffe, lassen die Peitsche knallen und ziehen die bösen Jungs zu uns heran, um ihnen einen ordentlichen Schlag zu verpassen. Zunächst sind wir allerdings noch etwas eingeroestet, und Catwomans Stupsnäschen bekommt den einen oder anderen Hieb ab – das können wir nicht auf uns sitzen lassen. Und tatsächlich, je länger wir durch die Reihen der Gegner fegen, desto mehr fühlen wir uns zuhause. Als der letzte Finsterling in Zeitlupe auf die Bretter sinkt, können wir uns ein Grin-

Offen eingesperrt

Obwohl man sich in Arkham City frei bewegen kann, hat die Spielwelt ihre Grenzen in Form der Gefängnismauern. So lässt Arkham City dem Spieler zwar alle Freiheiten, beschränkt sich aber auf einen kleineren **Ausschnitt** der Stadt Gotham City. Schon in Arkham Asylum kann man die Pläne für das Vorhaben »Arkham City« im Büro von Irrenhausleiter Quincy Sharp finden.



Hintergrund Batmans Werdegang

Der dunkle Ritter hat viele Gesichter. Aber wer ist Batman eigentlich? Zunächst einmal ist da Superman, der in den 30ern zum Kassenschlager avanciert. Comicautor Bill Finger und Zeichner Bob Kane wollen etwas vom Comichelden-Kuchen abhaben und erschaffen Bat-Man, dem die beiden schon ganz zu Anfang sein Fledermaus-Kostüm verpassen.

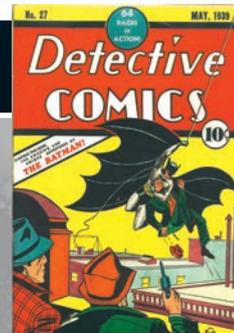
Der »The Batman« genannte Held tritt zum ersten Mal im Mai 1939 in der 27. Ausgabe der Detective Comics auf. Im selben Jahr enthüllt Kane Batmans Hintergrund: Als Kind muss er den Mord der Eltern beobachten und schwört, Gotham City vom Verbrechen zu befreien.



Paul Dini, Autor von Arkham City hat auch an Batman-Comic-Serien gearbeitet.

Nach dem Zweiten Weltkrieg darf der Fledermausmann nicht länger töten und wird in immer kuriosere Abenteuer geschickt (Welt-raum, Science Fiction). In den 60ern erhält Batman

Im 1939 erschienenen Band 27 der »Detective Comics« feiert Batman sein Debüt.



durch die trashige Fernsehserie einen gewaltigen Popularitätsschub. Die Inhalte der Comics orientieren sich fortan an denen der Serie. Als 1968 die letzte Folge der Serie ausgestrahlt wird, sieht DC die Chance, Batman wieder ernsthafter werden zu lassen.

Die wieder düsteren Comics kommen bei den verbliebenen Fans gut an, dennoch sinken die Verkaufszahlen weiter. Autorenlegende Frank Miller bewirkt 1985 mit »The Dark Knight Returns« das Wunder, auf das DC gehofft hat: Das Werk schlägt ein wie eine Bombe, die Leser wollen mehr vom dunklen Batman. Auch Tim Burton trägt mit »Batman« und »Batmans Rückkehr« in Ende der 80er, Anfang der 90er Jahre zur neuen Popularität bei.

1997 ist Joel Schumacher dafür verantwortlich, dass Batman erneut in der Versenkung verschwindet: Sein Film »Batman & Robin« ist ein künstlerisches Desaster. 2005 schafft es Christopher Nolan mit »Batman Begins«, den dunklen Ritter neu zu erfinden und ihn wieder kinotauglich zu machen. MW

sen nicht verkneifen. Als die Katzenfrau schließlich den Tresor öffnet, schiebt sich allerdings eine Waffe ins Bild. Das Grinsen auf unserem Gesicht erlischt schlagartig.

Dann eine Einblendung: »24 Stunden später«. Nun lenken wir den dunklen Ritter höchstpersönlich. In Catwomans körperbetonter Lederkluft sollen wir nur rund zehn Prozent der Spielzeit zubringen. So erkunden wir Arkham City, einen abgeriegelten und zum Gefängnis-Komplex umfunktionierten Stadtteil Gothams, in dem Massenmörder, Geisteskranke und Verbrechergenies (kurz: Batmans Erzfeinde) zusammengepfercht hausen. Während wir mit wehendem Umhang auf einem Dach kauern und die nächtliche Stadt beäugen, versetzt ein kreisender Helikopter die Bassmembranen der Soundanlage in Schwingungen.

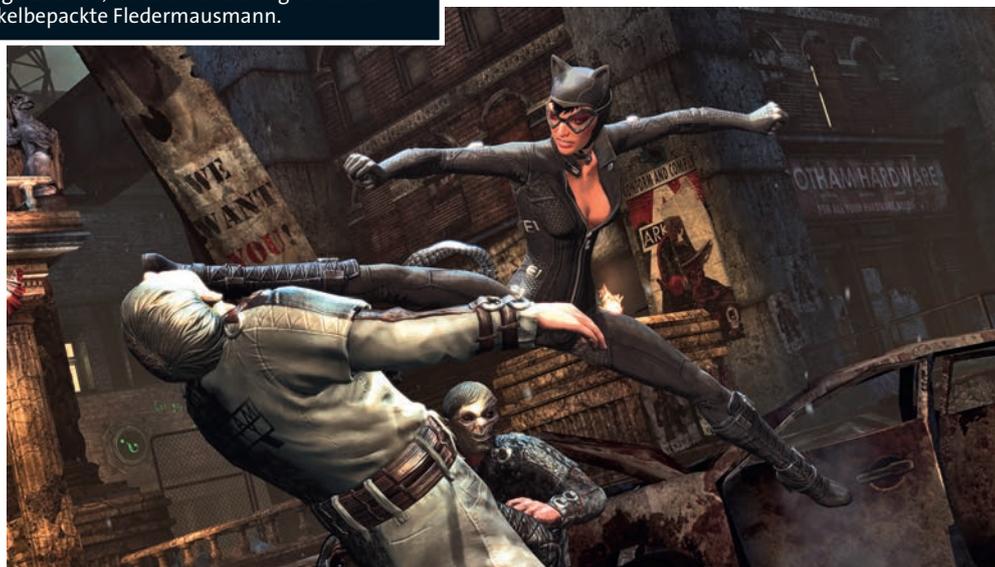
Wir packen per Tastendruck eines von Batmans Hightech-Spielzeugen aus und ha-

cken uns damit in den Hubschrauberfunk. Der Pilot meldet, dass Two-Face Selina Kyle (also Catwoman) in seiner Gewalt hat und sie im Gerichtsgebäude meucheln will. Schnell machen wir das heruntergekommene Gebäude ausfindig – ab sofort markiert ein gespenstisches Bat-Signal dessen Position. Alternativ können wir unser Missionsziel jederzeit über den Kompass am oberen Bildrand finden. Wir stürzen uns vom Dach, Batmans Umhang verwandelt sich in einen Gleitschirm. Während des Flugs werden an Häuserwänden, Vorsprüngen und Dächern Haltepunkte für den Enterhaken eingeblendet. So können wir uns an Mauern oder Wassertümen einklinken und empor katalpultieren, um über weite Strecken zu segeln. Schließlich landen wir auf einem Wassertank und beobachten Schläger, die vor dem Gerichtsgebäude Wache schieben.

Genau wie **Arkham Asylum** gelingt auch **Arkham City** das Kunststück, die Steuerung trotz zahlreicher Funktionen und Fähigkei-

ten nicht zu überladen. Die Kämpfe folgen einem klar verständlichen Aktion-und-Reaktion-Prinzip, das selbst Neulinge rasch verstehen. Wer sich ein wenig in den Freeflow-Kampf reinfuchst, fühlt sich seinen Gegnern überlegen und agiert auch so. Das merken wir, als wir uns die versammelten Schläger vornehmen. Wir visieren vom Dach aus einen Tunichtgut an, stürzen uns ihn hinab, werfen ihn zu Boden. Seine Gefährten weichen verängstigt zurück. Der plötzliche Auftritt des dunklen Ritters verursacht Panik unter den Verbrechern. Wir sind im Vorteil, knipsen schnell zwei Wächter aus, bevor sie wieder Mut fassen und angreifen. Faustschlag, Tritt – ein Fiesewicht kommt von hinten und will zuschlagen – Ausweichmanöver, fließender Konter – der Angreifer sackt zu Boden – Sprung zurück, Faustkombo – ein weiterer Gauner wirft einen Stuhl nach uns – wir fangen das Objekt per Konter ab, zielen kurz und werfen es in einer blitzschnellen Bewegung auf den nächsten Gegner. Geschafft! Dabei hätten wir an die-

Catwoman haut nicht ganz so wuchtig zu wie Kollege Batman, ist aber deutlich agiler als der muskelbepackte Fledermausmann.





Comicfans werden in Arkham City auf viele bekannte Winkel der Batman-Welt stoßen – zum Beispiel die berühmte berüchtigte **Crime Alley**.

ser Stelle nicht einmal prügeln müssen. Batman darf nämlich auch Rauchbomben zünden, um Widersachern zu entkommen. So vernebeln die Bomben die Gegnersicht und der Fledermausmann hat einige Sekunden Zeit, ungesehen zu entkommen.

Der Rest des Kapitels ist schnell erledigt: Wir schleichen ins Gerichtsgebäude und ein paar Stockwerke nach oben bis in den großen Verhandlungssaal. Dort will Two-Face Catwoman vor versammelter Mannschaft in einem Säurebecken versenken. Wir stürzen uns in die Menge, besiegen die Schurken in einem weiteren Freeflow-Kampf und befreien die Katzenfrau. Anschließend beschäftigen wir uns mit den Rätseln von **Arkham City**. Wir beginnen erneut auf einem Dach. Statt zum Gerichtsgebäude geht's für uns nun in eine andere Richtung. In einer Gasse entdecken wir ein paar Gangster, die sich aufgeregt über die neuesten Gerüchte unterhalten: Batman soll in der Gegend sein! Um die Jungs nicht zu enttäuschen, stellen wir uns natürlich prompt vor – Füße voran und direkt gegen den Kiefer eines Schurken. Im folgenden Kampf müssen wir darauf achten, einen grün markierten Gegner bis zum Schluss bei Bewusstsein zu lassen. Gesagt, getan: Im Handgemenge sparen wir den Gauner aus und packen ihn anschließend am Schlafittchen.



Zu Arkham City gehört auch ein altes **Naturkundemuseum**. Batman schleicht sich durch die Ausstellungsstücke prähistorischer Tiere.

Im Würgegriff verrät er uns, dass der Riddler in Arkham City aktiv ist – prompt ploppen auf der Übersichtskarte die Herausforderungen des Rätselmachers auf. Dank der offenen Spielwelt haben wir direkt Zugriff auf alle Herausforderungen, die bis in den letzten Winkel der Stadt verteilt sind. Unser erstes Rätsel ist noch einfach zu knacken: Wir sollen ein Riddler-Fragezeichen aus einem kleinen Käfig herausholen. Also stellen wir uns auf eine gut sichtbare Bodenplatte und – Tattaaa! – die Metallkonstruktion öffnet sich. Dann zielen wir mit dem Batarang auf das Fragezeichen, und der Bumerang-Verschnitt apportiert die Trophäe. Die nächste Kopfnuss ist schon etwas kniffliger: Drei Fragezeichen sind an eine Hauswand gesprüht. Jedes mit einem druckempfindlichen Knopf im Punkt, wir sollen die Punkte zeitgleich aktivieren. Gitter zwischen den Fragezeichen verhindern, dass wir per Batarangwurf mehrere Ziele erfassen und nacheinander treffen. Die Lösung liegt im Gerätegürtel, und zwar in Form des aus **Arkham Asylum** bekannten Explosivsprays. Wir tragen es auf jeden der Punkte auf und drücken den Zünder. Kabumm! Alle drei Schalter werden zeitgleich aktiviert, die nächste Riddler-Trophäe gehört uns.

Gegen Ende unserer Verabredung mit Batman & Co. zeigt uns Warner noch ein Video. In der aufgezeichneten Sequenz sehen wir den dunklen Ritter an der Seite des KI-gesteuerten Bane: Zusammen müssen die beiden eine wahre Armee von Gegnern abwehren. Während Batman die Angreifer im bewährten Freeflow-Kampf erledigt, pflügt Bane mit roher Gewalt wie ein Fußballspieler durch die Reihen. Diese Sequenz knüpft inhaltlich an einen kurzen Clip an, den man am Ende von **Batman: Arkham Asylum** zu sehen bekam. Wir fragen nach und Warner bestätigt: Es wird in **Arkham City** keinen regulären Koop-Modus geben, sondern nur Prügeleien an der Seite von KI-Begleitern. Blöd, denn einen Zwei-Spieler-Tanz mit Batman und Catwoman (oder möglichen anderen Charakteren) könnten wir uns wunderbar vorstellen. **KS / PET**

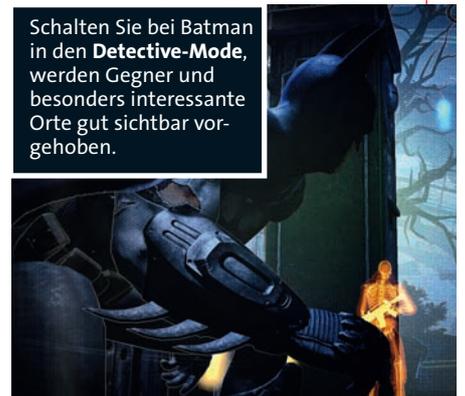
Detective-Mode

Der Detective-Mode ist einer der großen Kritikpunkte an **Batman: Arkham Asylum**. Man kann beinahe das komplette Spiel mit eingeschaltetem Röntgenblick durchlaufen. Dadurch macht man sich nicht nur die grandiose Atmosphäre kaputt, sondern auch die grundsätzlich spannende Suche nach den vielen Geheimnissen. In der Fortsetzung will man den Detective-Mode nun entschärfen: Bei eingeschalteter Detektivsicht verschwindet der Kompass am oberen Bildrand, was in der weiten Spielwelt ein deutlicher Nachteil ist. Alternativ dachte man bei Entwicklerstudio Rocksteady auch über ein Zeitlimit für die Benutzung nach, verwarf das Konzept aber wieder, weil Bruce Wayne niemals ein Gerät entwickeln würde, das sich selbst – und damit auch Batman – einschränkt.

Catwoman sieht in der **Katzensicht** nicht nur Gegner, sondern auch Gegenstände, die sie sich unter die Krallen reißen kann,



Schalten Sie bei Batman in den **Detective-Mode**, werden Gegner und besonders interessante Orte gut sichtbar vorgehoben.



Bitte mit Helden-Kitsch!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Arkham Asylum war schon fantastisch, Arkham City könnte noch einen draufsetzen. Auf jeden Fall wird's größer. Ich freue mich schon darauf, zwischendurch einfach mal die Stadt zu erkunden und Riddler-Rätsel zu lösen. Rocksteady darf bei dem ganzen Open-World-Spektakel nur nicht die Handlung vergessen. Batman ist mehr als Freeflow-Kloppereien und überdrehte Bösewichter. Batman ist auch immer ein schön düsterer und stets leicht verzweifelter Kampf gegen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Melodramatischer Helden-Kitsch eben, der einfach dazu gehört. Ohne wäre Arkham City nur ein Prügelspiel mit einem Typen im albernen Kostümchen.

Potenzial: Ausgezeichnet