

Batman: Arkham City

Selbst Menschen, die kostümierten Verbrechensbekämpfern eher skeptisch gegenüberstehen, sollten Batmans zweiten Großeinsatz auf keinen Fall ignorieren. Denn **Batman: Arkham City** wird sehr wahrscheinlich nicht nur das bisher beste Superhelden-Spiel, sondern auch einer der besten Action-Titel des Jahres. Von Kai Schmidt und Petra Schmitz

Angespielt

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

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

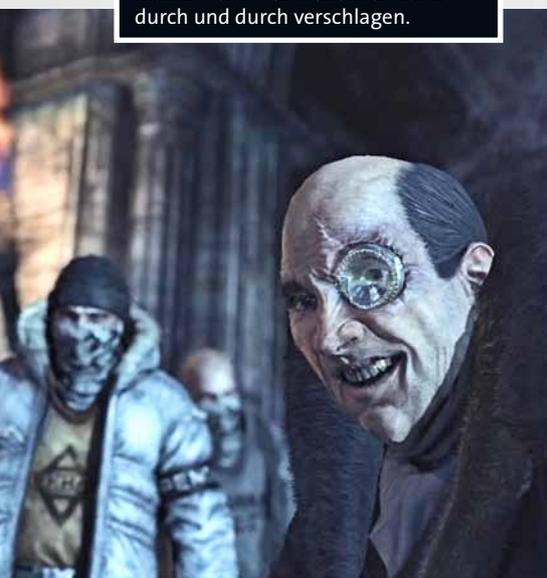
Arkham City – das ist ein abgeriegelter Stadtteil Gothams, in den man sämtliche Irren gesteckt hat, die nicht bei drei auf den Bäumen waren. Nein, damit ist nicht nur der durchschnittliche Feld-, Wald- und Wiesen-Psychopath gemeint. Wir reden hier von so üblen Zeitgenossen wie dem Jo-

Der **Pinguin** ist in Arkham City so, wie man ihn sich nur wünschen kann: durch und durch verschlagen.

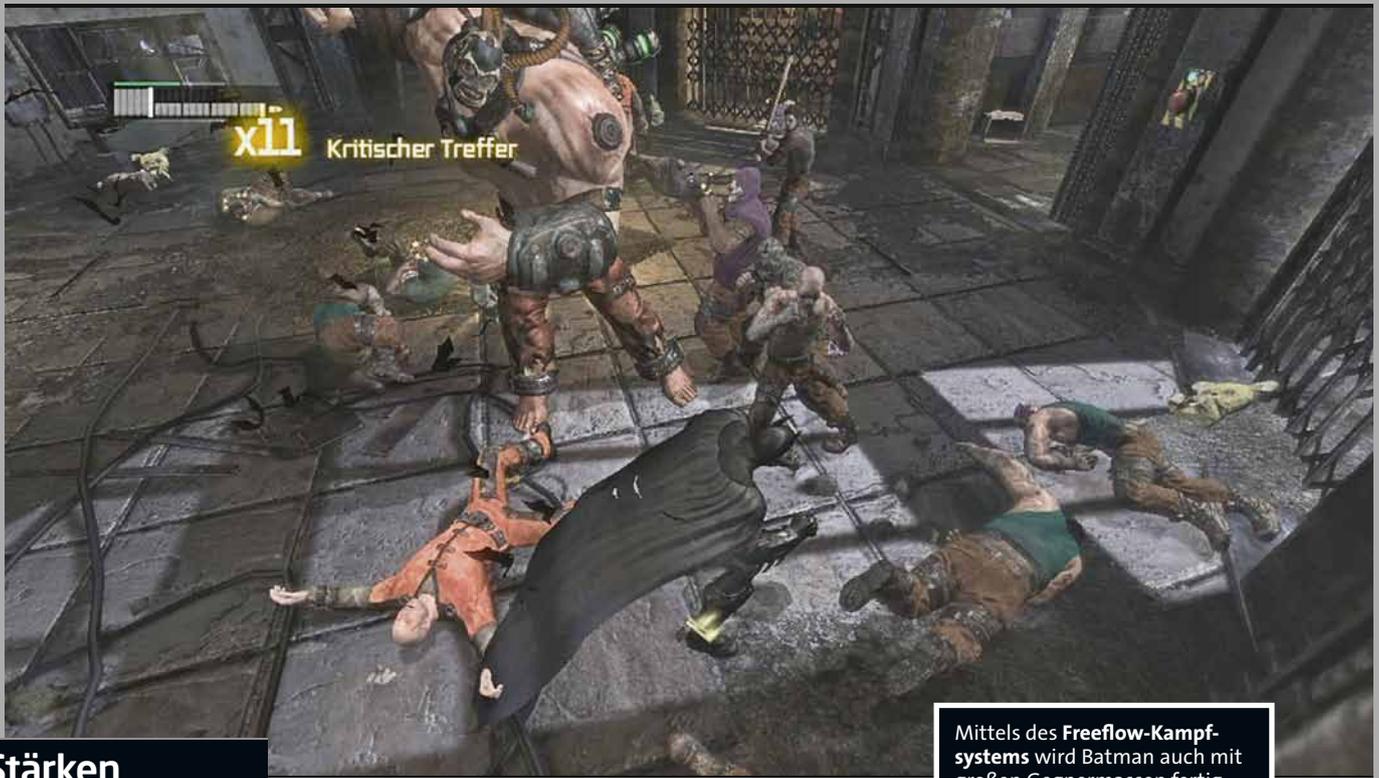
ker, Two-Face, Mr. Freeze, dem Pinguin, dem Riddler und sogar dem muskelbepackten Genie Bane. **Batman**-Fans ahnen bereits, dass eine solche Ansammlung von Superschurken nicht gut sein kann für die Grundstückspreise in Arkham City. Die Insassen schließen sich zu Banden zusammen, deren Köpfe die Verbrecherbosse Joker, Two-Face und Pinguin sind. Und noch bevor jemand »Feuer!« rufen kann, steht schon das erste Gebäude in Flammen. Rauchsäulen steigen

in den Sternenhimmel. Die ohnehin schon heruntergekommene Altstadt von Gotham City wird zum Kriegsgebiet. Und mittendrin stecken wir als Milliardär, Playboy und Fledermaus-Mann Bruce Wayne. Von Anstaltsleiter Hugo Strange gekidnappt und den Löwen zum Fraß vorgeworfen.

Angesichts des superschurkischen Chaos ums uns rum pfeifen wir auf Gentleman- und Upper-Class-Attitüde und werden ganz



Arkham City entpuppt sich schnell als riesiger und abwechslungsreicher Spielplatz, auf dem Batman von einem Abenteuer ins nächste flattert.



Mittels des **Freeflow-Kampfsystems** wird Batman auch mit großen Gegnermassen fertig. Hier steht ihm sogar noch Schurke Bane zur Seite.

⊕ Stärken

- + große Spielwelt
- + tolles Kampfsystem
- + großartige Handlung
- + viele spannende Nebenmissionen

⊖ Schwächen

- Klappt die Steuerung mit Maus und Tastatur einwandfrei?

zum Dunklen Ritter, zu Batman, der am Grab seiner Eltern schwor, dem Verbrechen Einhalt zu gebieten. Und hier ist der richtige Ort, diesen Schwur in die

Batman: Arkham City machen klar, dass der Kampf gegen Two-Face, Pinguin und Joker keinesfalls ein Kindergeburtstag wird. Kombinationsgabe und Verstand sind zwei Dinge, die im Spiel immer wieder gefordert werden: Welches Gadget brauche ich, um meine Gegner zu schwächen? Wie bewege ich mich am besten durch die Arena, um nicht erwischt zu werden? Welche Objekte kann ich zu meinem Vorteil nutzen?

Tat umzusetzen. Arkham City ist ein Geschwür, die fehlgeleitete Idee eines kranken Hirns, die nun in den Händen eines noch gefährlicheren Geistes liegt: Professor Hugo Strange. Er weiß über Batmans Identität Bescheid. Weiß, dass es keine gute Idee ist, ihn in Arkham City einzusperren. Und trotzdem tut er es. Warum? Es ist an der Zeit, das heraus zu finden. Mit Anlauf stürzen wir uns vom Dach des Industriegebäudes. Kurz flattert der dunkle Umhang im Nachtwind, dann spannt sich der Stoff, und nach einem sanften Ruck gleiten wir zum mitreißenden Soundtrack, der sich stark an Hans Zimmers Kompositionen für Christopher Nolans **Batman**-Kinotrilogie anlehnt, kontrolliert über die Straßenschluchten von Arkham City. Mach dich bereit, Abschaum – hier kommt Batman! Schon diese ersten Minuten von

Man sollte meinen, dass mit **Batman: Arkham Asylum** bereits das perfekte **Batman**-Spiel existiert – Pustekuchen! Rocksteady legt noch eine Schippe drauf. Wie im Vorgänger ist Batman kein Supermann: Ein paar Kugeln aus nächster Nähe, und die Fledermaus ist Geschichte. Um der Überzahl der Gegner gewachsen zu sein, bedient er sich deshalb der guten, alten »Shock & Awe«-Taktik. Das bedeutet, dass er die Schläger von Joker und Co. mit gut geplanten Schleich-Manövern in Angst und Schrecken versetzt, um sie dann Mann für Mann auszuschalten. Vor allem in den großen, verzweigten Räumen der Innenlevels ist bedachtes Vorgehen ein Muss. Eine große Hilfe ist in solchen Situationen der röntgenblick-ähnliche Detektiv-Modus: Damit verschaffen wir uns einen Überblick über Anzahl und Bewaffnung der Gegner,

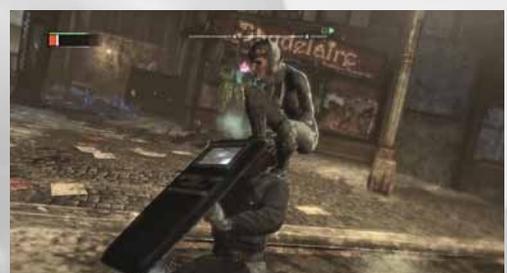
deren Routen sowie den interaktiven Elementen in der unmittelbaren Umgebung. Mit steigender Spielzeit sammeln wir immer mehr Gadgets an, die uns helfen, Widersacher elegant auszuknipsen. Zum Beispiel die Schall-Batarangs, deren Geräusche Gegner in Ecken locken, wo wir sie ungesehen erledigen können, um dann per Bat-Seil blitzschnell wieder zu verschwinden.

Gotham City wird zum Kriegsgebiet

Anders läuft die Sache allerdings, wenn man sich zu häufig sehen lässt oder denselben Trick zu oft wiederholt. Dann weiß das Verbrecherpack ganz sicher, dass Batman bloß ein Mann im Fledermauskostüm ist, und tritt ihm entschlossener entgegen. Das Spiel schafft es mit Bravour, die Handlanger der Supergangster in solchen Situationen durch Gestik und Verhalten erstaunlich menschlich erscheinen zu lassen – ein Kunststück, das selbst den Schleich-Hits der **Splinter Cell**-Reihe bisher nicht gelang. Offene Konfrontationen sollte man in **Bat-**

Elegante Katzendame

Catwoman mag zwar nicht so viel einstecken können wie Batman, aber sie ist deutlich eleganter und agiler als der Flederlächer und tanzt ihren Gegnern auch auf dem Kopf herum.





Hugo Strange hat Batman in Arkham City eingesperrt. Wir sollen herausfinden, warum.

Hugo Strange: Es wird mein Erbe sein, ein Sinnbild Ihres Scheiterns und falls Sie versuchen mich aufzuhalten, werde ich allen Ihr Geheimnis verraten.

Im **Detektiv-Modus** verschafft sich Batman eine Übersicht über Feinde und deren Bewaffnung.



man: **Arkham City** meiden. Trifft man auf offener Straße auf ein paar Schläger und zeigt sich ihnen, rufen die schweren Jungs ganz schnell Verstärkung aus der näheren Umgebung herbei – und die ist meist gut bewaffnet: Das Arsenal reicht von Baseballschlägern über Messer bis hin zu Maschinengewehren, Elektroschockern und Schutzschilden. Während man die Tunichtgute vermöbelt, sollte man immer ein Auge auf die Umgebung haben: Statt wie in **Assassin's Creed** brav stehen zu bleiben und zu warten, bis sie an der Reihe sind, greifen die Finsterlinge in **Arkham City** ganz nach Lust und Laune an – am liebsten von hinten. Wer allerdings auf ein Zeichen hin rechtzeitig die Kontertaste drückt, wehrt den Angriff elegant ab und der Gangster geht benommen zu Boden. Das funktioniert auch, wenn mehrere Widersacher gleichzeitig auf Batman losstürmen: Wollen uns zwei Angreifer gleichzeitig hinterrücks ans Fledermaus-Dress, drücken wir entsprechend zweimal auf Kontern – und legt die Typen so gleichzeitig flach. Der finale Schlag gegen den letzten auf den Beinen stehenden Bösewicht wird dann gar in allerfeinster Zeitlupe zelebriert. Wer im so genannten Freeflow-Kampf den Dreh raus hat, kann selbst bei Massenprügeleien ordentliche und mächtig coole Kombos erzielen.

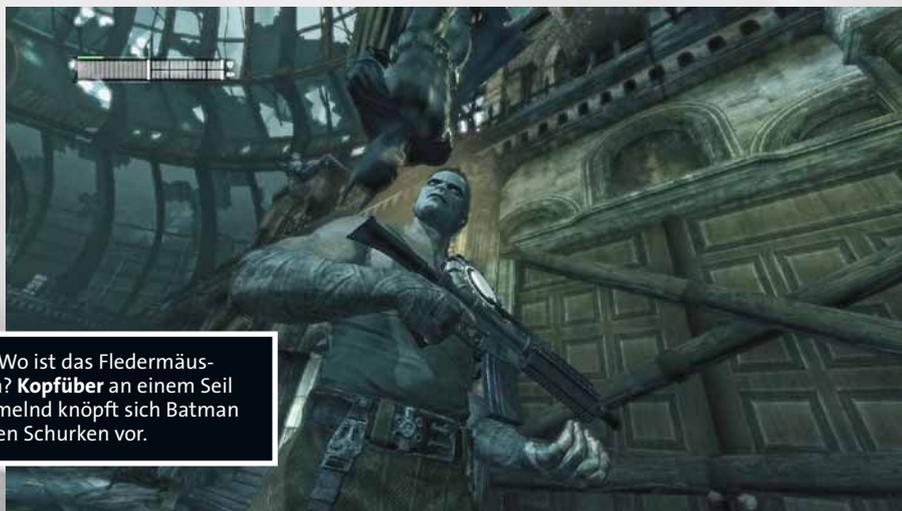
Nicht nur Batman muss sich in Arkham City mit den kasernierten Bösewichten herum-schlagen: In einem Nebenhandlungsstrang



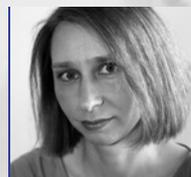
Akrobatik vom Feinsten: Batman fliegt nicht nur mit seinem Cape, sondern nutzt auch alternative Reismethoden. Hier einen **Helikopter**.

schlüpfen wir zeitweise in das hautenge Lederkostüm von Catwoman. Selina Kyles Abenteuer ist nicht besonders gehaltvoll, ergänzt Batmans Geschichte aber hervorragend. Man erfährt, was parallel zum Kreuzzug des Dunklen Ritters in Arkham City passiert und darf mit Selinas Peitsche akrobatisch über die Häuserschluchten turmen. Bei Gegnerkonfrontationen ist allerdings Vorsicht geboten: Catwoman ist deutlich schwächer als der bullige Flattermann und geht schon nach wenigen Treffern zu Boden. Ihr Vorteil ist allerdings, dass sie sich an Gittern festkrallen und unbemerkt über den Köpfen der Gegner herumturnen kann. Wie Batman schlägt sie so unbemerkt aus

dem Hinterhalt zu. Auch wenn im Vorfeld viel Wirbel um Catwoman gemacht wurde – der eigentliche Star ist nach wie vor der Dunkle Ritter. Und gleich darauf folgt Arkham City selbst, das wir uns selbst in unseren Träumen nicht besser hätten ausmalen können. Warum wir das so sicher sagen können? Für die Konsolen ist **Batman: Arkham City** bereits erschienen und auch wir haben diese Version gespielt. Die Kollegen von der GamePro haben satte 95 Punkte vergeben! Und auch die internationale Presse überschlägt sich förmlich. Wir können es kaum erwarten, das Spiel auf den PC zu bekommen. In hoher Auflösung und mit allen Bildverbesserungen versteht sich. **KS / PET**



Na? Wo ist das Fledermäuschen? **Kopfüber** an einem Seil baumelnd knöpft sich Batman diesen Schurken vor.



Riecht nach einem 90er

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich habe Batman: Arkham City nun schon eine ganze Weile auf der Xbox 360 ausprobiert, und sehne mich nun umso mehr nach der PC-Version. Die hoffentlich nicht an Maus-Tastatur-Steuerungsmacken kranken wird. Obwohl für Spiele dieser Art das Gamepad vielleicht sowieso die bessere Alternative ist. Sei's drum, Hauptsache die Portierung gelingt insgesamt sauber, denn dann dürfte Batman auch auf dem PC wieder der beste Superheld von allen werden.

Potenzial: Ausgezeichnet