

Batman Arkham City



Wenn Sie das hier lesen, reitet der Dunkle Ritter schon wieder - allerdings zu spät für einen ausführlichen Test der PC-Version. In unserem Vorabtest bejubeln wir deshalb die Konsolenfassung. Von Fabian Siegmund

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Warner Bros. Interactive**
 Entwickler: **Rocksteady (Batman: Arkham Asylum, GameStar 11/09: 87 Punkte)**
 Termin: **25.11.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6989



Alle Verbrecher einfach auf eine entlegene Insel oder in eine abgeriegelte Stadt zu stecken und sich selbst zu überlassen, dieses Konzept ist schon bei Filmen wie **Die Klapperschlange** oder **Flucht aus Absolom**

nicht aufgegangen, und aus Bielefeld hört man auch nichts Gutes. Trotzdem entschließt sich die Verwaltung der Stadt Gotham, das Viertel Arkham City zu einem riesigen Freiluftknast umzuorganisieren. Wenn man bedenkt, was für einen schweren Stand selbst Kindergärten in der Gunst ihrer Anwohner haben, ist es kein Wunder, dass sich die Nachbarn gehörig über diesen Entschluss aufregen, darunter der angesehenste und reichste Bürger Gothams: Bruce Wayne. Als der eine flammende Rede mit dem Tenor »Schluss mit diesem Quatsch!« vor den Toren Arkham Citys hält, stürmen die Sicherheitsleute der Anstalt das Podium und nehmen den Milliardär kurzerhand in Gewahrsam. Denn, oh Schreck, Knastchef und Ex-Superschurke Hugo Strange weiß, dass Bruce Wayne Batman ist. Natürlich kann der schnell seinen Häschern entkommen und Umhang und Gadget-Gürtel umschnallen, trotzdem bleiben eine Menge

Fragen offen: Woher weiß Strange so viel? Was ist dieses »Protokoll 10«, von dem der Mann faselt? Was will Strange erreichen und welche Rolle spielt der Joker bei alledem? Fragen, deren Antworten der Spieler finden muss. Oder vielmehr darf, denn **Batman: Arkham City** ist ein fantastisches Action-Abenteuer, bei dem wir uns wünschen, dass es so schnell kein Ende nimmt.

Arkham City schubst den Spieler und Batman in eine große, offene Spielwelt, denn die ganze Gefängnisstadt dient uns fortan als Jagdrevier. Rocksteady, das verantwortliche Entwicklerstudio, behauptet, Arkham City sei fünfmal größer als das ohnehin schon weitläufige Arkham Asylum, der Schauplatz des gleichnamigen Vorgängers. Wie in einem Open-World-Spiel à la **Grand**

⊕ Stärken

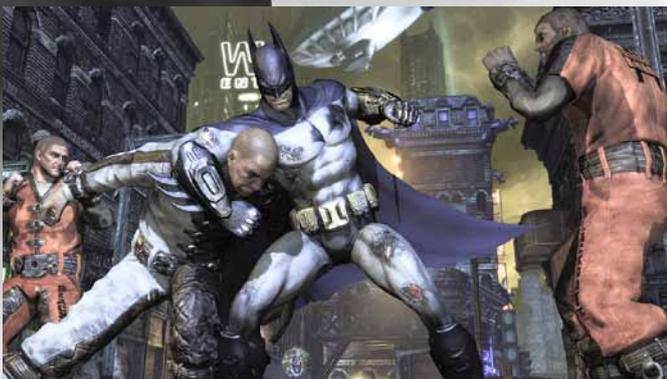
- + grandiose Gotham-Atmosphäre
- + spannende Geschichte
- + stimmige Spielwelt
- + großer Umfang

⊖ Schwächen

- fehlende Komfortfunktionen

! Kopierschutz

Um **Batman: Arkham City** spielen zu können, müssen Sie es an Games for Windows Live binden. Der Weiterverkauf wird dadurch unmöglich. Zur Aktivierung benötigen Sie außerdem eine Internetverbindung.



Im Laufe der Story nimmt Batmans **Anzug** zusehends Schaden.



Batman muss immer wieder knifflige **Hindernisse** überwinden.



Die blauen Blitze zeigen: Der **Gegner** unten greift als Nächstes an! Den grün leuchtenden Burschen rechts müssen wir verschonen, um ihn anschließend zu verhören.

Theft Auto dürfen wir Batman auf der Suche nach Antworten frei durch den Knast manövrieren. Dabei zeigt uns das Spiel, wo es zur nächsten Story-Mission geht, wir können aber auch an jeder Straßenecke Nebenmissionen akzeptieren. Wobei das Wort schlecht gewählt ist, immerhin versteht unsereins unter »Nebenquest« normalerweise

Fans des Fledermausmannes werden sich in **Arkham City** über die unzähligen Details aus dem Batman-Universum freuen, besonders über all die Schurken. Rocksteady hat unzählige Bösewichte in die Knaststadt verlegen lassen, darunter Twoface, Bane, Poison Ivy und natürlich den Joker. Die Entwickler haben jeder Figur eine unverwechselbare Note verpasst. Der Pinguin etwa, den man bislang meist als schnöselig-albernen Anzugträger mit Monokel und dümmlichen Regenschirmwaffen kannte, zählt hier zu den furchteinflößendsten Gangsterbossen des ganzen Knastes, statt eines edlen Einglases zielt ein zersplitterter Flaschenboden über dem linken Auge seine vernarbte Visage. Die ist zudem hervorragend animiert, wir können mitunter sogar die lebens echten Zungenbewegungen der einzelnen Charaktere erkennen. Trotzdem bleibt **Arkham City** seinem Comic-Stil treu, der sämtliche Darsteller überzeichnet: Kaum zu glauben etwa, dass der spindel-dürre Joker und der Koloss Solomon Grundy der gleichen Spezies entstammen sollen, derart gegensätzlich und unmenschlich wirken beide Schurken – unmenschlich im positiv-gruseligen Sinne.



Spiel mit Seele

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Arkham City ist ein Paradebeispiel für die Leidenschaft eines Entwicklers für sein Projekt. Wie viel Herz und Hirn in diesem Spiel stecken, wie gut alle Elemente (Rätsel, Kämpfe, Geschichte) ineinandergreifen, und wie viele stimmungsvolle Details ich an allen Ecken und Enden Arkham Citys entdecke, hebt Batmans zweiten Auftritt spektakulär von seelenloser Fortsetzungs-Massenware ab und macht ihn zu einem ganz besonderen Spielerlebnis. Selbst wenn Sie nichts oder nur wenig für den dunklen Ritter übrig haben, sollten Sie dieses großartige Actionspiel nicht verpassen.

Die ganze Stadt als Jagdrevier

lahme Standardaufgaben wie »Erledige zehn Gangster« oder »Bewältige diesen Hindernisparcours innerhalb von einer Minute«. Derartige Lieblosigkeiten kommen Rocksteady offensichtlich nicht in die Tüte, denn in **Arkham City** sind die Nebenmissionen ebenso aufwändig inszeniert und choreographiert wie die eigentlichen Storypassagen auch. So wird etwa vor Batmans Nase ein redseliger Insasse von einem Scharfschützen getötet. Nun muss unser Held in bester Detektivmanier nach Spuren des Mörders suchen und ihn schließlich stellen.

Sie kennen Batman gar nicht richtig? Für Sie ist Grundy eine Fernseh-Produktionsfirma (die für Shows wie **Das Supertalent**, aber wohl auch zu den Verbrecherorganisationen gezählt werden muss)? Macht nichts, denn das Tolle an **Arkham City** ist gerade, dass



Das **Anti-Haifisch-Bat-Spray** gehört nicht zu Batmans Gadgets.



Mit der **Detektivsicht** ermitteln wir die Flugbahn einer Sniper-Kugel.

auch Batman-Ignoranten immensen Spaß an diesem Spiel haben werden. Vorausgesetzt, sie mögen Massenschlägereien, fordernde Rätsel, Gänsehautmusik, eine interessante Geschichte und coole Agentenausrüstung. Denn natürlich hat Batman

kann er beispielsweise nur mit Hilfe des Froststrahlers von Mister Freeze Eisschollen erzeugen, die ihm dann als Brücken über ein haifischverseuchtes Wasserbecken dienen.

Obwohl Batman primär herumschleicht und sich am liebsten Bösewichte ganz still und Stück für Stück vorknöpft, kommt es immer wieder zu Massenschlägereien. Wenn da einer eine Pistole mitbringt, ist das natürlich unfein. Ansonsten kommt Batman aber locker mit ganzen Gegnergruppen klar. Grundsätzlich dürfen wir in solchen Situationen zwanglos auf die Angriffstaste hämmern, doch ab und zu droht ein Gegner, Batman im Getümmel kalt zu erwischen. Der jeweilige Schurke wird für kurze Zeit farblich markiert, nun müssen wir schleunigst die Abwehrtaste drücken und in die Richtung unseres Widersachers lenken, schon kontert Batman die Attacke mit einer besonders imposanten Technik. Das Ganze nennt Rocksteady »Freeflow-System« und es klappt ausgezeichnet, allerdings übertreibt es **Arkham City** ab und zu mit den Gegnern. Im Kampf das Zeitliche zu segnen, ist allerdings Batmans nahezu einzige Todesgefahr: Wenn wir ihn aus Versehen in einen Abgrund lenken (wogegen er sich ohnehin schon wehrt), rettet sich der Dunkle Ritter in einer Mini-Zwischensequenz ganz von alleine, sodass wir ohne nervige Ladepause weiterspielen können. Praktisch!

Batman: Arkham Asylum ließ sich auch am PC sehr gut mit Gamepad spielen, doch bei der Mausunterstützung haperte es anfangs, und die Tastaturbelegung ließ sich nur außerhalb des Spiels ändern. Fraglich, ob Rocksteady diese Fehler auch bei **Arkham City** macht. Wie die PhysX-Effekte im Spiel aussehen, konnten wir bislang auch noch nicht begutachten, deshalb lassen wir die Wertungskategorien Grafik und Bedienung zu diesem Zeitpunkt offen. Aber man muss kein Mathematik-Genie sein, um zu sehen, dass da zwangsläufig ein Hit auf uns zu kommt. **Arkham City** ist ein nahezu perfekt durchkonzeptioniertes Schleich-Action-Adventure-Meisterwerk, das Sie für viele Stunden an den Rechner fesseln wird, wenn Sie

nur ein bisschen was mit dem Gerne anfangen können. Und was Hugo Strange nicht weiß: Auch Sie sind Batman! **FAB**

Ein durchkonzeptioniertes Meisterwerk

mal wieder jede Menge Gadgets dabei. Er beginnt seinen Einsatz mit dem weitestgehend gleichen Arsenal wie zum Ende von **Arkham Asylum**, also mit diversen Seilkannonen, verschiedenen Batarang-Wurfgeschosse und natürlich der Spezialbrille, mit deren Hilfe wir den Detektivmodus einschalten können: eine Mischung aus Röntgenblick, CSI-Schnickschnack und Tippgeber. Wer den Vorgänger also nicht kennt, wird erstmal eine Weile experimentieren wollen. Im Laufe des Spiels kommen dann stetig neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände hinzu, darunter Rauchbomben, Batarangs, die unsere Gegner umkreisen und von hinten attackieren oder Granaten, die Gegner schockfrostet. Einige der Geräte sind für Batmans Vorankommen entscheidend. So



Noch besser als Teil 1

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich finde Batman ehrlich gesagt eher blöd, sowohl die Figur als auch das Universum (besonders Superman!). Dass ich Arkham City und seinen Vorgänger trotzdem so mag, spricht also Bände über die Qualität dieser Titel. Ich verpasse wahrscheinlich viele Insider-Gags, merke das aber gar nicht, weil mich das Spiel so in seinen Bann zieht. Das liegt auch an den spannenden Nebenmissionen, die ich bei Open-World-Spielen sonst gerne ignoriere, die hier aber integraler Bestandteil der Story sind. Weiter so, Rocksteady, dann freue ich mich auf Teil 3 – heißt der dann Arkham State?



Das Spiel enthält ein vier Missionen langes Miniabenteuer mit **Catwoman** in der Hauptrolle.

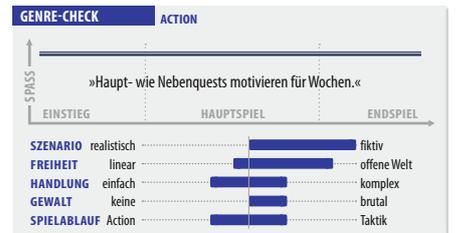
TERMIN 25.11.2011 PREIS 45 Euro USK 16 Jahren

Batman: Arkham City

Actionspiel

Publisher Warner Bros. Interactive
Entwickler Rocksteady
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Games for Windows Live



GRAFIK

- tolle modellierte Charaktere + passender Comic-Look
- stimmiger Grafikstil
- Texturrenqualität auf dem PC? PhysX-Effekte?

SOUND

- brillante englische Sprecher + dynamische Musik
- Soundtrack an den Filmen orientiert
- Funksprüche wiederholen sich

BALANCE

- fordernde, aber durchschaubare Zwischengegner + Batman rettet sich nach Fehltritten selbst + knifflige, aber nicht unlösbare Rätsel + selten unnötig langwierige Massenkloppereien

ATMOSPHERE

- schaurig-schöner Freiluftknastr + skurrile Figuren
- tolle Inszenierung
- fließender Übergang zwischen Spiel und Zwischensequenzen

BEDIENUNG

- sehr gut auf Gamepads ausgelegt
- brauchbare Maussteuerung?
- Tastatur frei belegbar?

UMFANG

- gut zehn Stunden Story
- spannende mehrstufige Nebenquests
- Riddler-Rätsel + Herausforderungen

LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche Schauplätze + tolle Farben
- Levels clever auf Gadgets zugeschnitten
- viele Details + Abschnitte verändern sich im Laufe des Spiels

KI

- Gangster arbeiten gut als Team und sprechen sich ab
- Gegner verspüren Angst + Schurken mit Nachtsichtgeräten
- KI verliert Batman zu schnell aus den Augen

WAFFEN & EXTRAS

- coole Batman-Ausrüstung + großes Gadget-Arsenal
- freischaltbare Upgrades und Fähigkeiten
- wählbare Kombos

HANDLUNG

- zahlreiche Zwischensequenzen + gute Verteilung von Kampf, Klettern und Rätseln + tolle Charaktere + Held mit Tiefgang + keine überraschenden Wendungen

