

Batman Arkham City

Nicht nur eine Fortsetzung, sondern eine Evolution. Arkham City stellt seinen bereits brillanten Vorgänger mühelos in den Schatten. Von Daniel Matschijewsky

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

Auf DVD: Test-Video



GameStar
Platin-Award



GameStar
für herausragenden
Spielfluss

⊕ Stärken

- + dichte Atmosphäre
- + spannende Geschichte
- + stimmige Spielwelt
- + immenser Umfang

⊖ Schwächen

- fehlende Komfortfunktionen

Es liest sich wie das »Who is who« der Superschurken: Two-Face, Joker, Mr. Freeze, der Pinguin, Poison Ivy, Bane, Riddler. Alle stecken sie in Arkham City fest, einem Mega-Gefängnis, das Gothams Stadtverwaltung nach der Schließung der Irrenanstalt Arkham Asylum aus einem abgelegenen Teil Gotham Citys stampfte und dann sämtliche Bösewichte, die das Batman-Universum zu bieten hat, darin einmauerte. Und mitten unter ihnen flattert der Dunkle Ritter selbst. Allerdings nicht freiwillig, denn zu Beginn von Rocksteadys **Arkham Asylum**-Fortsetzung **Batman: Arkham City** wird der Fledermausmann vom Anstaltsleiter Hugo Strange gekidnappt und den Löwen zum Fraß vorgeworfen. Nicht ohne Hintergedanken, wie wir schnell herausfinden. Der Wissenschaftler hegt nämlich finstere Pläne, in denen ... nun, mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Denn die bis zum Schluss enorm spannende Geschichte gehört zu einem der Höhepunkte des Actionspiels. Einem von vielen weiteren.

Nein, Arkham City ist kein schöner Ort. Maskierte Schlägertypen patrouillieren durch die in gespenstisches Licht getauchten Straßen, ausgebrannte Autowracks versperren die Fahrbahnen. Über allem hängt ein grauer Schleier aus Schneeflocken und Smog, immer wieder durchbrochen von roten und grünen Neonreklamen. Man könnte fast meinen, sich in einer postapokalyptischen Welt zu befinden, doch der nicht

Ein Freiluft-Knast zum Wohlfühlen

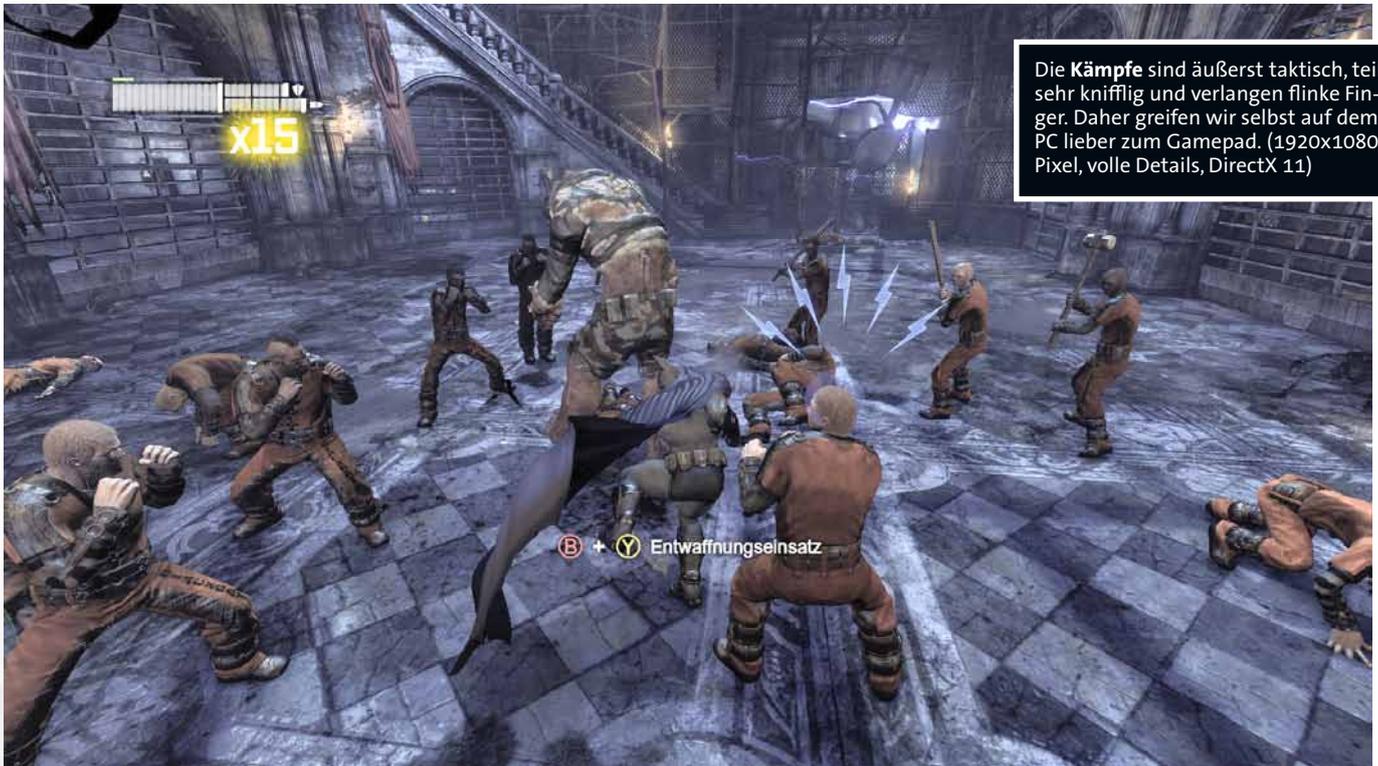
gerade für seine subtile Ader bekannte Joker macht diesen Eindruck schnell wieder zunichte. Im Südosten erkennen wir ganz klar das Gebiet des Scherzbolds. Kein anderer Gangster wäre so durchgeknallt, seine Zentrale mit Festbeleuchtung und gigantischen Clownköpfen auszuschnücken. Solche und viele weitere Details lassen die bereits eindrucksvolle Arkham-Anstalt des Vorgängers von 2009 regelrecht blass aus-



Arkham City steckt voller Details. Bereits das Umherfliegen macht einen Riesenspaß.

Kopierschutz

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



Die **Kämpfe** sind äußerst taktisch, teils sehr knifflig und verlangen flinke Finger. Daher greifen wir selbst auf dem PC lieber zum Gamepad. (1920x1080 Pixel, volle Details, DirectX 11)

sehen und machen die Spielwelt von **Arkham City** zu einem ganz besonderen Ort. Einem Ort, in dem wir uns dank seiner schaurig-schönen Stimmung schnell verliehen und in dem wir an jeder Ecke etwas Neues, Skurriles oder Spannendes entdecken. Schon das bloße Erkunden der Stadt macht einen Riesenspaß, zumal wir uns mit dem aus **Arkham Asylum** bekannten Greifhaken derart elegant und schnell von einer Hausfassade zur nächsten schwingen, dass selbst **Assassin's Creed**-Klettermaxe Ezio Auditore vor Neid erblassen dürfte.

Um in **Arkham City** nicht die Orientierung zu verlieren, greift Batman auf eine praktische Karte zurück, die sämtliche aktuellen Haupt- und Nebenmissionen verzeichnet. Wer zudem grün leuchtende Riddler-Anhänger verhört, der sieht fortan sämtliche in dem jeweiligen Viertel versteckten Geheimnisse des durchgeknallten Rätselstellers. Allerdings hätte die Karte etwas mehr Fein-

schliff vertragen können. So sehen wir zwar alle gesuchten Objekte, Questziele und Personen, nicht aber, ob sie sich ober- oder unterirdisch befinden. Insbesondere im Stahlwerk sowie in der verwinkelten Kanalisation verkommt die Suche nach dem richtigen Ort oft zur Geduldsprobe. Ein kleines Manko, denn das Erkunden der Stadt macht vor allem dank der zahlreichen wie hervorragend ins Spiel integrierten Nebenaufträge jede Menge Spaß. Da suchen wir Tatorte nach Beweismitteln ab, um einen mordenden Scharfschützen dingfest zu machen, verfolgen Funksignale von Victor Zsasz oder jagen einen Killer, der sich als Batmans Alter Ego Bruce Wayne ausgibt. Gelegentlich sind die mehrstufigen Aufträge sogar mit der Haupthandlung verknüpft. So sollen wir etwa für Mr. Freeze, den wir kurz zuvor aus den Klauen des Pinguins befreit haben, dessen verschollene Frau Nora suchen. Wenn wir ihm diese Gefälligkeit erweisen, schenkt er uns ein praktisches Werkzeug – das motiviert.

Überhaupt zieht **Arkham City** einen Großteil seiner Faszination aus den Figuren. **Batman**-Autor Paul Dini durfte sich so richtig austoben und führt die im ersten Teil eingeschlagene, düstere Gangart konsequent weiter: Nie war der Joker so böse und durchtriebener, nie hat man den Pinguin als einen derart kaltblütigen Gangsterboss erlebt. Hier wird der comichaft-lächerliche Zwerg mit Zylinder, spitzer Nase und Monokel plötzlich zu einem dreckigen, furchteinflößenden Bösewicht, über dessen vernarbtem linken Auge der splittrige Boden einer Glasflasche sitzt. Und dann ist da noch Batman, der sich nicht nur mit Joker und Konsorten herumschlagen muss, sondern auch mit seiner tragischen

Der Catwoman-DLC

Neben der eigentlichen Haupthandlung enthält **Arkham City** zahlreiche Nebenquests, darunter auch vier Missionen, in denen Sie es als Catwoman unter anderem mit Poison Ivy zu tun bekommen, in eine schwer bewachte Bank einbrechen und sich an Harvey »Two Face« Dent rächen. Anders als auf den Konsolen ist der Catwoman-DLC bereits ins Spiel integriert und muss nicht erst heruntergeladen werden. Cool: Nach dem Abschluss der Haupthandlung dürfen Sie an bestimmten Stellen in **Arkham City** zwischen Batman und Catwoman wechseln, um die für die jeweiligen Charaktere versteckten Riddler-Trophäen einsammeln zu können.



Mit Batmans **Detektiv-Blick** erspähen wir sämtliche Feinde und sehen sogar deren Bewaffnung.

Batmans Spielzeuge

Neben den aus **Arkham Asylum** bekannten Hilfsmitteln wie etwa dem Batarang oder dem Explosivgel bekommt der Dunkle Ritter im Verlauf einige neue Werkzeuge spendiert. Die Gadgets lassen sich auf vielseitige Weise im Kampf, bei Rätseln und zur Fortbewegung einsetzen.



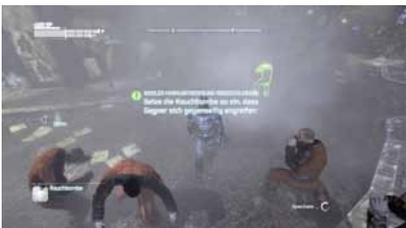
Seilwerfer: Mit dem Druckluft-Gerät spannt Batman ein Seil zwischen zwei Mauern, saust so über Abgründe und durchbricht sogar bröckelige Mauern.



Elektrische Ladung: Mit dieser mobilen Batterie kann Batman Maschinen in Gang setzen, um etwa Türen kurzzeitig zu öffnen oder Magneten zu aktivieren.



Freeze-Kanone & -Granaten: Damit erzeugt Batman Eisschollen im Wasser, auf denen er sich fortbewegen kann, ohne zu ertrinken. Außerdem friert er Gegner fest.



Rauchbomben: Perfekt, um im Eifer des Gefechts schnell mal verschwinden zu können. Vor allem gegen bewaffnete Gegner ein unverzichtbares Hilfsmittel.



Unterbrecher: Damit macht Batman die Waffen der Gegner aus sicherer Distanz unschädlich. Mit dem Unterbrecher legt er sogar Kampfhelikopter kurzerhand lahm.



Die Bösewichte zählen zu den Höhepunkten des Spiels. Hier haben wir es mit **Mr. Freeze** zu tun.

Vergangenheit, die ihn im Verlauf der Handlung immer wieder einholt. So inszeniert **Arkham City** zwar einen machtvollen Helden, aber einen greifbaren und verletzlichen, einen, mit dem wir hadern, mitfühlen und leiden – das ist ganz große Erzählkunst.

Doch die Haupt- und Nebenquests erzählen nicht nur spannende Geschichten, sie sind auch herausragend gestaltet. Das Prinzip dabei: Bekommt Batman ein neues Gadget, muss er es garantiert im künftigen Einsatz verwenden. Das Leveldesign strotzt dabei nur so vor Ideenreichtum. Um etwa die Assassinen-Gilde von Ra's al Ghul aufzustöbern, muss sich Batman mit seinem kurz zuvor erworbenen Seilwerfer durch enge Straßenschluchten schießen. An anderer Stelle gilt es, in gefluteten Kanälen die mit der Freeze-Granate eigens ins Wasser geschossenen Eisschollen feinfühlig an rotierenden Bohrern vorbei zu manövrieren. Auch die meisten der insgesamt 400 Riddler-Rätsel kann Batman nur durch den cleveren Einsatz seiner Spielzeuge lösen – wenn er sie in dem Moment denn schon besitzt. Wie häufig standen wir grübelnd vor einem verschlossenen Tor, ratlos, wie wir es wohl öffnen, nur um später triumphierend zurückzukehren, weil wir es dank unserer neuen elektrischen Ladung nun ent-

riegeln können. Praktisch: Wer trotz der gut platzierten Hinweise mal nicht weiterkommt, der lässt sich durch den aus **Arkham Asylum** bekannten Detektiv-Sichtmodus helfen. Der hebt nicht nur brüchige

Die Detailfülle reicht für drei Spiele

Stellen in Mauern oder Wasserspeier hervor, an denen sich Batman hochziehen kann, sondern auch Feinde nebst Bewaffnung selbst durch dickste Wände hindurch. Zudem gibt Batman automatisch Laut, wenn wir uns im aktuellen Auftrag gerade auf dem Holzweg befinden.

Neben Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen hat es Batman auch mit allerhand fieblem Gesocks zu tun, das er in Prügeleien ausschalten muss. Wie schon in **Arkham Asylum** verwendet das Programm hierfür das so genannte »Free Flow«-Kampfsystem, dank dessen wir durch den Einsatz nur weniger Tasten rasant zwischen den Gegnern hin und her springen und sie durch allerhand aufwändig animierte Kombo-Manöver bewusstlos kloppen. Dabei ist Taktik gefragt. Mit Schilden ausgestattete Schläger



Um schockgefrorene Polizisten zu befreien, schleichen wir über brüchige **Eisschollen**.



etwa zeigen sich von Frontalangriffen gänzlich unbeeindruckt. Also hüpfen wir den Burschen erst mit einem eleganten Salto über den Kopf, um ihnen dann in den ungeschützten Rücken zu fallen. Bewaffneten Feinden wiederum vernebeln wir entweder mit Rauchbomben die Sicht oder klauen ihnen die Knarre durch einen gezielten Baratarang-Wurf. Zwar klappt das mit Maus und Tastatur bereits sehr gut, wir empfehlen dennoch ein Gamepad.

Auch wenn Batman – genug Fingerfertigkeit vorausgesetzt – ordentlich in den Reihen der Gegner aufräumt, ist die direkte Konfrontation in der Regel eine schlechte Idee. Vor allem in den Hauptmissionen kommt es immer wieder vor, dass Batman gar nicht auffallen darf, weil sonst etwa Geiseln erschossen werden. Also gilt es, im Verdeckten zu operieren, von Vorsprung zu Vorsprung zu schwingen, die Laufwege der Gegner zu analysieren und im richtigen Moment möglichst lautlos zuzuschlagen. In solchen Momenten erzeugt **Arkham City** Hochspannung pur: Wie bewege ich mich am besten durch die Arena, um nicht erwischt zu werden? Welche Objekte kann ich

zu meinem Vorteil nutzen? Welchen Gegner schalte ich zuerst aus? Funktioniert der Plan und ist der Abschnitt schließlich gemeistert, fühlen wir uns nicht selten wie der Dunkle Ritter höchstselbst – großartig!

Einen Teil zu dieser packenden Atmosphäre trägt auch die sehr gute Gegner-KI bei. Denn wer sich all zu oft sehen lässt oder denselben Trick immer und immer wieder einsetzt, der muss mit ansehen, wie sich die Burschen reorganisieren, Batman fortan geschlossener entgegentreten und es so weit aus kniffliger wird, sie auszuschalten. Wie schon im Vorgänger verlieren die Gangster den Fledermausmann aber recht schnell aus den Augen, wenn er sich mal aus dem Staub macht. Nichtsdestotrotz schafft es das Spiel mit Bravour, die Handlanger der Obermotze durch Gestik und Verhalten sehr menschlich erscheinen zu lassen. Dazu trägt auch Batmans Richtmikrofon bei, mit dem er sozusagen im Vorbeigleiten die Unterhaltungen der herumlungelnden Schläger mithört. Die Gesprächsthemen sind unterschiedlich: Mal quatschen die schweren Jungs über aktuelle Geschehnisse der Hauptstory, mal tuscheln sie über Super-

schurken, die angeblich in der Stadt gesehen wurden. Einzige Krux: Die zufallsgenerierten Gespräche wiederholen sich schnell.

Die Haupthandlung von **Arkham City** umfasst etwa acht bis zehn Stunden. Wer zu dem alle Nebenquests und Riddler-Rätsel lösen will, der kann locker das Dreifache



Ich bin Batman!

Michael Obermeier
Online-Redakteur
michi@gamestar.de

Ich kann nicht genau sagen, wann ich mich in **Arkham City** mehr fühle, als wäre ich Batman höchstpersönlich: wenn ich im Alleingang mühelos 20 Ganoven zu Brei schlage, aus der Dunkelheit dem panischen Gekreische des letzten verbliebenen Handlungers lausche oder wissend über eine der unzähligen Comic-Anspielungen im Knastbezirk grinse. Einmal mehr beweist Rocksteady eindrucksvoll, dass das Team seine Hausaufgaben gemacht hat. Alleine in ein Gefängnis voller mörderischer Irren gesperrt zu werden, sollte nicht so viel Spaß machen dürfen.



Mit **Level-Ups** verbessern wir Batmans Ausrüstung und Kombos.



Nvidia-Grafikkarten hübschen das Spiel mit **PhysiX-Effekten** auf.

draufrechnen. Langweilig wird's zu keiner Zeit. Das liegt nicht nur an der stimmigen Spielwelt, sondern mitunter auch an den Erfahrungspunkten, die Batman laufend durch erfolgreiche Aktionen erhält und die wir mit Levelaufstiegen in den Ausbau seiner Kombos und Ausrüstungsgegenstände stecken. Das umfangreiche Portfolio reicht vom verstärkten Batsuit über spezielle Flugattacken bis hin zum Fledermaus-Schwarm, der Gegnergruppen kurzzeitig ablenkt. Damit nicht genug, warten noch zahlreiche,

Im Vergleich zu den Konsolenversionen fallen vor allem die deutlich schärferen Umgebungstexturen auf. Zudem spendiert Rocksteady der PC-Fassung zusätzliche Partikel- und Blendeffekte. Allerdings plagen **Arkham City** diverse Kinderkrankheiten. In der Verkaufsfassung sorgt die Grafikschnittstelle DirectX 11 für willkürliche Leistungseinbrüche oder gar komplette Programm-

Batman, ein Held vor dem Fall

über das Hauptmenü anwählbare Kampf-Herausforderungen. In den kurzweiligen, von der Haupthandlung abgekoppelten Mini-Einsätzen müssen wir unter anderem anstürmende Feindwellen zurückschlagen oder eine bestimmte Anzahl an Gegnern ausschalten, ohne entdeckt zu werden – ein großer Spaß für zwischendurch.

Batman: Arkham City ist eine Augenweide. Vor allem die weitläufige Spielwelt punktet mit enormer Weitsicht, unzähligen Details und einer herausragenden Lichtstimmung.



Mein Actionspiel des Jahres

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich hatte es für unmöglich gehalten, dass **Arkham City** an seinen grandiosen Vorgänger heranreicht. Doch siehe da, Batmans zweiter Auftritt ist sogar ein gutes Stück besser geworden. Die Geschichte und Figuren, die Gadgets, die launigen Kämpfe und die große, schaurig-schöne Spielwelt, all das vermengt Rocksteady zu einem hochgradig packenden Action-Abenteuer, in dem sämtliche Spielelemente perfekt ineinander greifen und das dank der zahlreichen Quests und Rätsel auch über die tolle Haupthandlung hinaus für Wochen motiviert. Ein Meisterwerk, das auf die Festplatte jedes Actionspielers gehört.



Die spektakulären **Bossgegner** sind in der Regel haushoch und erfordern spezielle Taktiken.



Die zahlreichen **Riddler-Rätsel** fallen weit kreativer aus als noch in **Arkham Asylum**.

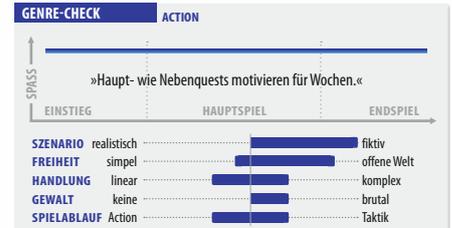
abstürze. Wir empfehlen daher den ersten offiziellen Patch, den der Entwickler Rocksteady rund drei Wochen nach dem Erscheinen des Spiels nachgereicht hat. **DM**

TERMIN 25.11.2011 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Batman: Arkham City

 Actionspiel

Publisher Warner Bros. Interactive
 Entwickler Rocksteady
 Sprache Deutsch
 Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs
 Kopierschutz Games for Windows Live



GRAFIK

- aufwändig animierte Charaktere
- passender Comic-Look
- herausragende Beleuchtung
- scharfe Texturen
- immense Weitsicht

9/10

SOUND

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

9/10

BALANCE

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

9/10

ATMOSPHÄRE

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

10/10

BEDIENUNG

- sehr gut auf Gamepads ausgelegt
- brauchbare Maus- und Tastatursteuerung
- zwar faires Speichersystem ...
- ... aber kein freies Speichern
- teils sperrige Kamera

8/10

UMFANG

- gut zehn Stunden Story
- spannende, mehrstufige Nebenquests
- 400 Riddler-Rätsel
- zusätzliche Herausforderungen

10/10

LEVELDESIGN

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

10/10

KI

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

8/10

WAFFEN & EXTRAS

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

10/10

HANDLUNG

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

8/10

