

Diese zwei sympathischen **Möchtegern-Batmans** führen uns durch das Tutorial.

⊕ Stärken

- + hübscher Comic-Look
- + motivierender Helden- bzw. Schurkenbau
- + schräger Humor

⊖ Schwächen

- kleinere Balancing-Probleme
- mieses Matchmaking

Gotham City Impostors

In **Gotham City Impostors** bekriegen sich schräg gekleidete Batman- und Joker-Imitate mit abgedrehten Waffen und Gadgets. Wir prüfen im Test, was der Multiplayer-Shooter an Spielspaß mitbringt. Von Malte Witt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Monolith (F.E.A.R. 2, GS 03/09: 81 Punkte)**
Termin: **28.2.2012** Spieler: **2-12** Sprache: **Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7736

Ein Superheld steckt in jedem von uns. Oder ein Superschurke. Tausende von Nachmacher-Superhelden oder -Superschurken in Tausenden von Comics und Filmen (sehr eindrücklich zuletzt zu Beginn von **The Dark Knight** in Szene gesetzt) leben nur das aus, was wir uns nicht trauen. Dank den Entwicklern von Monolith dürfen wir das aber nun auch. Im Multiplayer-Shooter **Gotham City Impostors** bauen wir uns unseren eigenen, völlig abgedrehten Möchtegern-Helden oder -Bösewicht, komplett mit bescheuertem Outfit, angepinseltem Gesicht, eindrücklicher (oder alberner) Stimme, speziellen Fähigkeiten, Gewicht und Gesicht,

und ziehen dann mit ihm in flotte Gefechte. Aber der Reihe nach, worum geht es denn grundsätzlich in dem Comic-Shooter?

Im Kern ist **Gotham City Impostors** ein Multiplayer-Shooter, vergleichbar mit **Team Fortress 2**. Für die Gefechte mit maximal zwölf Spielern stehen drei Spielmodi zur Verfügung: »Team Deathmatch« und »Herrschaft« sind aus zig anderen Online-Balleiren bekannt und brauchen keine weitere Erklärung. Beim dritten Spielmodus »Psych Warfare« handelt es sich um eine »Capture the Flag«-Variante mit einer kleinen Besonderheit: Die beiden Teams versuchen jeweils, eine Batterie in ihren Besitz zu bekommen, mit der sie ihre Gehirnwäsche-

Maschine mit Energie versorgen können. Schafft es ein Team, die Batterie an die Maschine zu klemmen, bekommt es einen Punkt. Für eine halbe Minute kann das Geg-

Jede Menge Konten

Um **Gotham City Impostors** spielen zu können, benötigen Sie (kostenlose) Konten sowohl bei Steam als auch bei Games for Windows Live. Im Spiel gibt es dann mit einem Konto bei Warner Bros. nochmal besondere Vorteile, etwa Stats-Tracking und besondere Clan-Funktionen. Letzteres ist allerdings kein Muss. Immerhin.



In den Herausforderungen absolvieren wir mit einem **Gadget** (hier: Grapple Gun) Kurse auf Zeit.

nerTEAM dann keine Waffen einsetzen, sondern nur noch im Nahkampf angreifen. Neben den Multiplayer-Modi gibt es für jede der bisher nur fünf Maps eigene Herausforderungen, in denen es gilt, so schnell wie möglich von A nach B zu kommen. Etwa mit einem Greifhaken, mit dem wir uns von Checkpoint zu Checkpoint schwingen. Jede der Herausforderungen existiert in drei Schwierigkeitsgraden. Für erfüllte Vorgaben bekommen wir Erfahrungspunkte.

Bevor wir uns in irgendein Gefecht stürzen, dürfen wir ein Tutorial starten. Das ist sehr gut gemacht. Zwei Batman-Imitate führen uns mit einer witzigen Mini-Geschichte in die Grundzüge der verschiedenen Gadgets wie dem Greifhaken ein. Zudem gibt es zu jedem Spielmodus und jedem Werkzeug kurze Tutorials, die durch sehr lustige 2D-Filmchen illustriert werden.

Gadgets erleichtern die Fortbewegung

Das eigentliche Waffenarsenal ist bis auf eine Handvoll Ausnahmen nicht sonderlich spektakulär. Dafür ist die Auswahl groß, für jeden Spielertypen ist etwas dabei. Von Schrotflinten für Innenräume bis zu Scharfschützengewehren für lange Distanzen ist alles abgedeckt. Praktisch dabei: Wir dürfen jede Waffe auch als Zweitwaffe ausrüsten, und haben somit für alle Situationen die passende Knarre parat. Neben den Schießprüfeln gibt es einige äußerst nützliche Gadgets, die die Fortbewegung erleichtern. Da wären zum Beispiel selbst gebastelte Flügel, mit denen wir uns über Schächten, aus denen Luft aufsteigt, in die Höhe treiben lassen können. Dann gleiten wir elegant über die Köpfe unsere Feinde hinweg oder stürzen uns mit jeder Menge Wucht von oben auf sie herab. Daneben gibt es Rollschuhe (wir laufen deutlich schneller und bekommen an speziellen Rampen einen Geschwindigkeits-Boost), Sprungfedern (erlauben einen Supersprung), luftgefüllte Sohlen (Doppelsprung!) und den schon erwähnten Greifhaken. Der zieht uns über be-

trächtliche Entfernungen über die Karte. Und wenn wir einen Gegner damit erwischen, bekommen wir Extra-Punkte. Welche Gadgets wir mitnehmen, bleibt uns überlassen. Doch je nachdem, wie wir unseren Charakter ausrüsten, spielt sich **Gotham City Impostors** völlig unterschiedlich. Zunächst einmal stehen wir vor der Wahl, ob wir flink, aber schwach auf der Brust oder langsam und schwerfällig, aber mit dicker Haut in die Gefechte ziehen wollen. Dazu stehen uns fünf vordefinierte Körpertypen zur Auswahl. Von schlank bis mopsig. Hat da grade jemand **Brink** gesagt? Je höher unser Level ist, desto mehr dürfen wir unseren Charakter individualisieren. Ständig erhalten wir neue Waffen, Gadgets, Waffenaufsätze, Stimmen und Gesichter.

Sehr wichtig sind außerdem die zwei »Fun Facts«-Slots. Die geben uns spezielle Boni, etwa mehr Schaden mit Nahkampfangriffen, höhere Geschwindigkeit oder die Möglichkeit, wiederbelebt zu werden. Im Laufe unserer Karriere schalten wir mehrere so genannte »Custom Loadouts« frei. Nach und nach können wir so immer mehr Helden erstellen. Nachteil der umfangreichen Optionen: Die Balance gerät leicht in Schiefelage. Viele Spieler beschwerten sich über zu starke Waffen. Uns hat besonders der Rake-



Dank des Gadgets eines Teammitglieds können wir diese **Gegner durch Wände** hindurch sehen. Erledigen wir sie, bekommt unser Kollege Hilfspunkte.

Die Gadgets



Mit den **Targeting Goggles** können wir Gegner markieren. Mitspieler sehen diese dann durch Wände.



Die **Inflatable Insoles** geben uns luftgefüllte Sohlen. Damit dürfen wir Doppelsprünge ausführen.



Mit der **Grapple Gun** lassen wir uns über die Karte ziehen. Oder wir erledigen mit ihr Gegner.



Dank der **Roller-skates** sind wir schneller unterwegs und weden von Rampen in die Luft katapultiert.



Werfen wir eine **Ninja Smoke Bomb** auf den Boden, werden wir kurzzeitig unsichtbar.

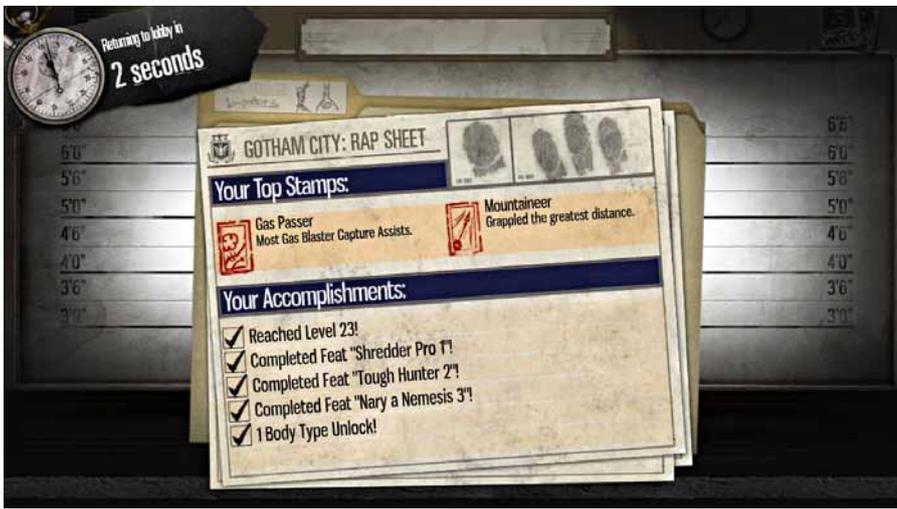


Luftschächte am Boden katapultieren uns mit dem **Glider Rig** in die Luft, und wir können umhergleiten.



Die **Spring Boots** erlauben uns einen Supersprung. Aus dem Stand auf das Hausdach? Kein Problem!

tenwerfer genervt, der im Zusammenspiel mit dem »Mad Bomber«-Fun Fact (Explosivgeschosse verursachen mehr Schaden) ziemlich übermächtig wird. Sehr gut: das Leveldesign. So hat nicht nur jede Map ihre



Am Ende jeder Runde bekommen wir eine Übersicht über erreichte Meilensteine.

ganz eigene Atmosphäre, auch der Aufbau macht Spaß. Auf allen Ebenen gibt es Plattformen wie Dächer oder Vorsprünge, die Gefechte finden also nicht nur horizontal, sondern auch vertikal statt. Dazu gesellen sich besondere Objekte wie die schon erwähnten Trampoline und Sprungrampen für Rollerskates, die die Levels noch abwechslungsreicher machen.

Wenig Neues im Waffenschrank

Neben den spielentscheidenden Elementen gibt es natürlich auch jede Menge Kostümteile freizuschalten, die allerdings nur optische Auswirkungen haben. Nach jeder Runde bekommen wir Geld, mit dem wir neue Outfits kaufen können. Die Endergebnisse sehen teilweise aus, als wäre jemand in einen Kostümladen gelaufen, hätte alles gekauft und sich dann von einem Blinden einkleiden lassen – mit anderen Worten: urkomisch. Zur Auswahl stehen also viele abgedrehte Fummel, allerdings würden wir uns nach zig Multiplayer-Schlachten tatsächlich noch ein bisschen mehr Auswahl wünschen. Die Charaktere ähneln sich



Mehr als ein weiterer Shooter

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Zugegeben, bis ich Gotham City Impostors gestartet hatte, wusste ich nur, dass es ein weiterer Multiplayer-Shooter ist. Die flotten Gefechte, der witzige Stil und die Möglichkeit, meinen Charakter komplett an meinen Spielstil anzupassen (ich bin schneller als alle anderen!), bereiten mir eine Menge Freude. Die Gadgets und Level-Elemente wie Trampoline lockern das Spiel spürbar auf. Schade bloß, dass das Matchmaking-System derzeit noch so unausgereift ist. Wenn die Entwickler das in den Griff bekommen, ist Gotham City Impostors ein richtig gutes Spiel, das zum Preis von gerade mal 15 Euro eine Menge Spielspaß bietet.

noch zu stark. Für mehr Individualisierung sorgen indes die Stimmen, die wir unserem Charakter verpassen dürfen. Erst wählen wir eine generelle Einstellung aus, etwa »froh« oder »verrückt«, danach noch die Tonlage. So sind auch grobschlächtige Knochenbrecher mit frecher Attitüde und Mädchenstimme möglich. Hihi.

Technisch macht Gotham City Impostors eine gute Figur. Die Grafik ist nicht mehr ganz taurisch, hier und da fallen zum Beispiel matschige Texturen auf. Außerdem werden die Farbtapeten manchmal nicht schnell genug geladen, sodass wir erst mal auf schönsten Pixelbrei starren. Insgesamt ist die Optik aber stimmig, vor allem der Comiclook überzeugt. Die Soundeffekte passen perfekt dazu. Es ist natürlich nicht besonders realistisch, wenn uns ein Trampolin in die Luft befördert und wir ein lautes »Boing!« hören, es passt aber sehr gut zum Rest des Spiels. Gleiches gilt für Waffensounds. Und die verhöhrenden Einzeiler, die der Gegner uns an den Kopf wirft, wenn er uns erledigt hat, sind immer wieder für den ein oder anderen Lacher gut.

Leider ist an Gotham City Impostors nicht alles so prima, wie es auf den ersten Blick scheint. Das größte Problem ist derzeit noch das nicht funktionierende Matchmaking-System. Es dauert nicht selten mehrere Minuten, bis wir in ein Spiel einsteigen dürfen. Wenn eine Runde dann endlich angefangen hat, kann kein zusätzlicher Spieler mehr dem Server beitreten. Das führt öfter mal zu unbalancierten Teams. Außerdem sind Disconnects keine Seltenheit, und hin und wieder kommt es vor, dass wir aus einer voll besetzten Lobby fliegen. Diese Probleme sind den Entwicklern aber bekannt. Das Matchmaking soll im März mit einem kostenlosen DLC verbessert werden, sogar von Dedicated Servern ist derzeit die Rede. Auch der Voice-Chat soll darin angegangen werden, denn der lässt sich in der Lobby derzeit nicht ausschalten – und selbst der größte Kinderliebhaber oder Technofan wird bei grausamer Dauerbeschallung durch Babygebrabbel oder Utzutz-Gewummern irgendwann müde. **MW**

TERMIN 7.2.2012 PREIS 15 Euro USK keine Angabe

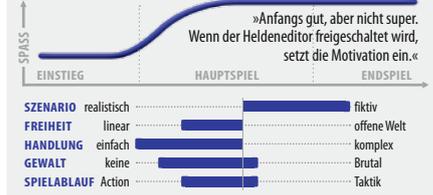
Gotham City Impostors Multiplayer-Shooter

Publisher Warner Bros.
Entwickler Monolith
Sprache Englisch
Ausstattung – (Steam)



Kopierschutz Steam, Games for Windows Live

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (12), Fumigation (12), Psych Warfare (12)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

»Die flotten Online-Gefechte motivieren dank unzähliger Unlocks.«

GRAFIK

- stimmiger Comic-Look
- hübsche Waffenmodelle + detaillierte Levels
- teils matschige Texturen

8/10

SOUND

- lustige Soundeffekte + passend überzogene Sprecher
- Feinde lassen sich gut orten
- Waffen könnten ein wenig satter klingen

9/10

BALANCE

- jeder Spielstil hat verschiedene Vorteile
- sehr gutes Tutorial + einige zu starke Kombinationen
- übermächtige Scharfschützen

7/10

ATMOSPHÄRE

- Comic-Atmosphäre + coole Sprüche
- spaßige Tutorial-Videos
- Do-It-Yourself-Helden gut getroffen

10/10

BEDIENUNG

- unkomplizierte Shooter-Steuerung
- frei belegbare Tasten
- misses Matchmaking

9/10

UMFANG

- große Waffenauswahl + jede Menge freischaltbarer Gegenstände
- relativ wenige Kleidungsstücke
- bloß fünf Karten und drei Spielmodi

6/10

LEVELDESIGN

- jedes Level mit eigenem Stil
- spezielle Level-Elemente (Trampoline)
- Gefechte auf allen Ebenen

10/10

TEAMWORK

- Zusatzpunkte für Kill-Hilfen
- integrierter Voice-Chat
- Abhängigkeiten untereinander sind kaum vorhanden

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- coole und nützliche Gadgets
- Fun Facts + unterschiedliche Waffentypen
- wenige ungewöhnliche Waffen

9/10

MULTIPLAYER-MODI

- Gadget-Herausforderungen
- drei spaßige Spielmodi ...
- ... die allerdings Standard sind + zu wenig Auswahl

7/10

