

## ⊕ Stärken

- + herrlich psychedelische Reise ins Wunderland
- + Black Mask als starker Antagonist
- + abwechslungsreiche Bosskämpfe von smart bis hart
- + kreativer Design-Mix aus Weihnachtsstimmung und klassischem Gotham-Zynismus

## ⊖ Schwächen

- kaum spielerische Neuerungen
- Warum ist Gotham an Weihnachten so menschenleer?



Im Wunderland ist der Verrückte **Hutmacher** bekannt: Mad Hatter schickt uns in eine krude Welt aus Teekannen-Kanonen und Uhrwerk-Rätseln.

# Batman Arkham Origins

## Angespielt

Genre: Action-Adventure Hersteller: Warner Bros Entwickler: Warner Bros. Montreal (Batman: Arkham Origins ist das Erstlingswerk)  
Termin: 25.10.2013 Status: zu 80% fertig

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

**GameStar reist nach Kanada, trifft Alice im Wunderland, vermiest dem Pinguin den Folter-Spaß, kämpft gegen Ninja-Killer und sucht nach dem Joker-Erben.** Von Benjamin Kratsch

**D**er Auftakt von **Batman: Arkham Origins** präsentiert sich regelrecht idyllisch. Gotham City schläft, alles ist ruhig, frischer Schnee dämpft jedes Geräusch, und die Hauptgeschäftsstraße erstrahlt in Weihnachtsglanz. Ein großer brauner Teddybär mit Wollmütze bewacht einen Juwelierladen; Geschenke liegen im Watte-Schnee der Kaufhausfenster, und gleich da vorn auf dem Hauptplatz der Grand Avenue ragt majestätisch ein riesiger Weihnachtsbaum in den Nachthimmel. Eine Szene wie aus dem Bilderbuch. Und doch starren wir beim Anspiel-Besuch beim Entwickler Warner Bros. Games in Montreal fassungslos auf den Monitor: Hat Batman gerade wirklich seinen ersten Mord verübt?

Es ist eine klassische Zwischensequenz, wir können nicht eingreifen: Batman steht in seiner furchteinflößenden Rüstung auf dem Dach eines Theaters, hält mit beiden Händen einen Schlägertypen aus der Bande des Pinguin über eine Dachkante und lässt ihn locker über dem gähnenden Abgrund hin- und herpendeln. Die Kamera schwenkt weit nach unten, die Spitze des mächtigen Weihnachtsbaums von Gotham schiebt sich ins Bild. Batmans Opfer reißt die Augen auf. Der Typ wimmert, fleht und bittelt – und

gibt letztlich den Zufluchtsort seines Chefs preis. Er atmet auf, glaubt schon, sich gerettet zu haben, doch der Dunkle Ritter lässt ihn ungerührt los. Einfach so. Der Mann stürzt in die Tiefe, schlägt auf die Christbaumspitze auf und kracht dann durch die Zweige, um ganz unten mit einem harten Schlag aufs Pflaster zu knallen. Bricht der Entwickler Warner Bros. Games Montreal hier mal eben die heiligste Batman-Regel? Der Dunkle Ritter tötet schließlich nicht mal seinen Erzfeind, den Joker. Creative Director Eric Holmes lacht, wir schauen verdutzt und hören dann den Kerl, der am Fuße des Weihnachtsbaums liegt und wilde Flüche ausstößt – verletzt, sauer, aber nicht tot.

Dieser Eric Holmes, ein gemütlicher Schotte, hat uns zu Beginn unseres Besuchs bei Warner Montreal direkt mal einen gehörigen Schrecken eingejagt. Und das, obwohl uns schon beim Anflug auf Kanada zig Gründe eingefallen sind, warum es das neue Studio verdammt schwer haben wird, in die Fußstapfen von Rocksteady zu schlüpfen. Das britische Studio hatte mit dem großartigen **Batman: Arkham Asylum** die ganze Branche wachgerüttelt, schließlich waren Lizenzspiele damals ungefähr so beliebt wie NSA und Drosselkom zusammen. 2011 setzte Rocksteady dann mit **Arkham City** noch einen drauf und ergänzte das motivierende

Gameplay und die stark gezeichneten Charaktere um eine frei befliegbare Open-World. Lässt sich das toppen? Wir erwarten ein »Absolut!« und bekommen im Interview lediglich ein »Mal schauen ...« zur Antwort, ungewöhnlich bescheiden für eine Aussage bei einem Presse-Event. Sind wir überhaupt im richtigen Studio gelandet? Normalerweise werden exakt in diesem Moment PR-Phrasen wie »Innovative Weltrevolution« und »Das habt ihr noch nicht gesehen, das wird euch komplett wegblasen!« abgefeuert. Warner Montreal tickt ganz offensichtlich

## Wie nach Hause zu kommen

lich anders und versucht gar nicht erst zu verschleiern, dass unter der Haube von **Arkham Origins** sehr viele Ideen von Rocksteady stecken. »Wir lieben die Spiele der Kollegen, und es gibt Elemente, die hat Rocksteady einfach perfektioniert«, erläutert Holmes. »Diese Mechaniken, wie elegant Batman durch Gotham schwebt und mit welcher Wucht er aus dem Himmel angreift, das geht kaum besser.«

Los geht's: Bei unserem ersten Ausflug erspähnen wir direkt eine Bande des Pinguins, der hier die Waffengeschäfte kontrolliert und of-



Klassisch kloppen: Die **Ninjas** sind zwar agiler als ihre Kollegen aus Arkham City und beherrschen Martial-Arts, dennoch spielen sich die Fights recht ähnlich.

fensichtlich die glühweinschwere weihnachtliche Trägheit des Gotham Police Departments ausnutzt, um eine kleinere Bank auszurauben. Nicht mit uns! Erster Eindruck: Die Dynamik passt, der Spielfluss stimmt. Geschmeidig wie ein Panther wirbeln wir umher, greifen uns einen Angreifer, schleudern ihn gegen eine Mauer und weichen den Gegenangriffen seiner Kumpanen per Tastendruck im richtigen Moment aus. Batman duckt sich, ein Baseballschläger rauscht über seinen Kopf hinweg. Von der Wucht seines eigenen Schlages nach vorn gerissen, lässt sich der Spitzbube nun leicht entwaffnen. Interessant: Wir brauchen gefühlt mehr Schläge, um ein Opfer K.O. zu hauen, außerdem

schützen sich die Schergen etwas cleverer. So benutzt einer beispielsweise einen Polizeischild. Wir fackeln nicht lange und reißen ihm das Ding aus den Händen, wehren damit für kurze Zeit selbst Schläge ab und hauen es den Angreifern dann mit Wirbelattacken so um die Ohren, dass es die ganze Schlägertruppe aus den Stiefeln kickt.

Dann kommt der größte Brocken und zugleich der erste neue Gegnertyp: der »Armored Enforcer«. Im Prinzip auch ein Gangster, allerdings im Sumoring-Format, der sich zudem mit Panzerplatten ausrüstet. Trifft seine Faust auf den Boden, wirft uns die Schockwelle nach hinten und wir sind für

kurze Zeit bewegungsunfähig. Die perfekte Gelegenheit für die anderen Raufbolde, uns zu umzingeln, ergo bringen wir uns schnell per Rolle in Sicherheit und versuchen dann, der Übermacht taktisch Herr zu werden. Per Spezialangriff können wir unser Cape zum Schlagen nutzen, treffen wir so diesen Hulk für Arme, kreisen kurz ein paar Sterne über seinem Kopf und wir können den offensichtlich desorientierten Koloss mit schnellen Punches die Rüstung vom Leib prügeln. Ohne seine Stahlplatten geht der Rest dann fast von selbst. Aber für das Fußvolk sind wir nicht angeeizt, her mit den echten Bosskämpfen: Als Nächstes versammeln sich gleich acht Killer, um der Fledermaus die Weihnachtskerzen auszublasen. Von smart bis hart reicht die Palette, vom Bombenbassel-Joker bis zu Knochenbrecher-Bane. Aber auch längst vergessene Comic-Helden dürfen zum Zug kommen, und grade diese Kämpfe bringen richtig Pepp nach Gotham: Beispielsweise gegen Deathstroke, laut Creative Director Holmes einer der Fan-Lieblinge. Bürgerlich heißt Deathstroke eigentlich Slade Wilson, bei einem Gen-Experiment des US-Militärs bekam er übermenschliche Kräfte verpasst. Seine Reflexe sind darum viel schneller als die von Batman, der letztlich doch »nur« ein Mensch ist.

Unser erstes Zusammentreffen mit Deathstroke findet auf der »The Final Offer« statt, einem Panzerschiff, auf dem der Pinguin sein Hauptquartier im Hafen von Old Gotham eingerichtet hat. In einer Mission schleichen wir uns an Bord, um herauszufinden, wer uns eigentlich unter die Erde bringen will. Als wir eintreffen, foltert der Pinguin (lässig mit Zigarre im Mund) gerade den jungen Mafioso Alberto Falcone. »Du hörst mir besser zu«, herrscht der Pinguin ihn an. »Was wirst du deiner Familie von mir übermitteln?« – »Dass wir nie wieder Waffen dealen. Und ... und dass wir uns aus Gotham zurückziehen werden.« Der Pinguin

## Die Fledermaus als Meister-Detektiv

Gerade flattern wir gemütlich durch Gotham City, da rauscht plötzlich ein Polizeihelikopter an uns vorbei, verliert die Kontrolle und stürzt ab.

Wir suchen nach **Überlebenden**, finden aber nur die Leiche des Piloten, doch irgendetwas ist merkwürdig: Der Stahlvogel wurde von etwas getroffen, nur von was? Solche ballistischen Detektiv-Spielchen gab's auch schon in **Arkham City**, dort waren sie aber laut Warner Montreal zu leicht. Die Entwickler bauen weniger Automatismen ein, stattdessen sollen wir das Hirn mehr anstrengen.

Als Tool dient der **Hinweis-Scanner**, mit dem sich der Absturz in einer Computergrafik nachstellen lässt. Hier können wir beliebig vor sowie zurückspulen und entdecken so, dass eine Kugel den hinteren Rotor zerfetzt hat. Die ballistische Flugbahn führt uns aufs Dach zu einem Scharfschützen des Gotham Police Departments.

Ist deren S.W.A.T.-Einheit etwa auch korrupt? Nein, denn die Untersuchung zeigt, dass die Kugel, bevor sie den Heli traf, die Weste des Polizisten durchschlagen hat und ursprünglich von einem anderen Dach abgefeuert wurde. Das kann nur einer: **Deadshot**.





Butler **Alfred** dient nicht nur als Mentor, sondern zeigt uns auch, wie wir an der Werkbank unsere Gadgets verbessern.



Mit der neuen **Batlaw** verknüpfen wir über ein Gummiseil diesen Bodyguard mit dem Gastank. Das macht ordentlich Kawumm; rüsten wir das Gadget auf, lassen sich mehrere Gegner anvisieren.

scheint die Elektrofolter zu genießen, wir zücken einen Batarang und vermiesen ihm den Spaß. Noch schnell seine Bodyguards ausgeknockt, dann kann das Verhör, diesmal mit dem notorischen Schwerverbrecher in der Opferrolle, beginnen. Oder auch nicht, plötzlich holt uns ein Enterhaken brutal von den Beinen. Der Übeltäter: Deathstroke! Durch seine Reflexe, die schwere Rüstung

aus Titan, das messerscharfe Katana sowie seinen Kampfstab ist er uns weit überlegen, wir stecken böse ein und müssen dieses erste Gefecht an ihn gehen lassen.

Geschlagen und schwer verwundet kehren wir zurück in die Bathöhle. Die dient im Spiel als eine Art Zentrale, hier können wir uns in einer eigens eingerichteten Kranken-

station verarztet, Gadgets aufwerten und neue Kampfkünste erlernen. Ein interessanter Kniff, der dem Spiel mehr Authentizität verleiht: Neue Manöver schalten wir jetzt nicht mehr wie in **Arkham City** per Menü frei, sondern sollen sie erstmal erproben. Dafür meistern wir Herausforderungen, müssen beispielsweise eine Kombo erfolgreich freispielen, bei der wir einen Gegner in



## Interview mit dem Designteam »Bruce Wayne wäre im Spiel zu langweilig«

Senior Producer **Ben Mattes** (links) herzt Batman, Creative Director **Eric Holmes** will nicht stören. Und dann platzt auch noch **GameStar** in die traute Runde.

**GameStar** **Bruce Wayne, der spielt weder in Arkham City, noch jetzt in Arkham Origins eine Rolle. Warum eigentlich nicht? Wir erleben immer nur Batman.**

**Ben Mattes** Das ist wohl eine Frage für mich, als Producer ist es ja hin und wieder mein Job, das Team zu bremsen. Die Frage ist ja: Was für ein Spiel wollen wir machen? Batman: Arkham Origins ist ein sehr action-orientierter Titel. Um neue Charaktere einzuführen, setzen wir zwar auf aufwändig produzierte CGI-Zwischensequenzen, generell stehen wir als Gamer aber auf Interaktion, richtig? Wir wollen entscheiden, die Szene prägen, unser Können unter Beweis stellen. Kinofilme funktionieren ganz anders, fast alle Szenen mit Bruce Wayne in den Filmen dienen dazu, die Geschichte zu transportieren. Im Spiel würde das ungefähr so aussehen: Man steigt in seinen sündhaft teuren Sportwagen, fährt zu einem Restaurant und erlebt ein Gespräch. Wäre das wirklich cool? Oder macht es nicht viel mehr Spaß, sich vom Gotham Bank Tower in die Nacht zu stürzen, das Cape auszubreiten und über die Stadt zu flattern?

► **Punkt für euch, dennoch müssen wir meckern: Da steht in der Höhle unter unserem schönen Wayne Manor ein noch viel schönerer Batwing. Und der ist nicht steuerbar, in keiner Mission?**

**Eric Holmes** Das ist hart, auch für uns, geht aber vom Spieldesign und der Level-Architektur gar nicht anders. Gotham ist sehr dicht bebaut, außerdem müssen wir ständig die Abstände zwischen Gebäu-

den überprüfen. Ist der zu hoch, würde die Batclaw nicht mehr funktionieren. Die ist aber das wichtigste Tool des Spiels, schließlich ermöglicht sie diesen fließenden Spielfluss aus Klettereinlagen, Schwingen und Akrobatik. Würden wir ergo Gebäude wegnehmen und die Wege breiter machen, um den Batwing einsetzen zu können, würde quasi das Herzstück jedes Batman-Spiels nicht mehr funktionieren. Mal abgesehen davon ist unser Batwing auch kein Helikopter, sondern mehr eine Art Stealth-Kampffjet. Also viel zu schnell, um in den Straßen vernünftig manövrieren zu können ...

**Ben Mattes** ... und die Standard-Railshooter-Einlage ohne jeden Sinn wollen wir den Spielern dann auch nicht zumuten (er grinst). Stattdessen nutzen wir ihn als Schnellreisefeature, ihr könnt ihn jederzeit rufen, er landet auf der Straße und Batman steigt ein. Es ist ein sehr nützliches Feature, denn die Stadt ist riesig groß.

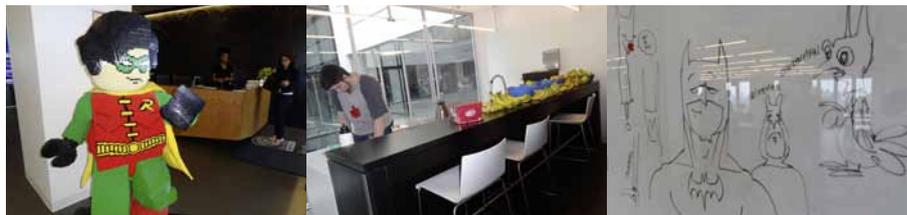
► **Eine Brücke verbindet Old Gotham mit New Gotham, quasi wie Brooklyn und Manhattan in New York. Inwiefern spielt ihr mit diesen architektonischen Unterschieden?**

**Eric Holmes** Vom Design her sind wir deutlich freundlicher als Arkham City und arbeiten mit helleren Tönen. Unser Ziel ist es, mehr Abwechslung in die Atmosphäre zu bringen, des-

wegen haben wir uns auch für den Zeitraum um Heiligabend herum entschieden. Unsere Designer spielen viel mit weihnachtlichen Elementen wie herrlich kitschigen Plastikketten mit Lichterketten, die aber trotzdem die Brutalität der Bandenkämpfe in Old Gotham transportieren. Dem Rentier mag ein Auge rausgeschossen sein, die Lichterkette nur noch halb funktionieren. Und dann kommt der Schneesturm, der ändert alles: die Szenerie, die Atmosphäre, das Gameplay.

► **Einen echten Schneesturm haben wir zwar in der Demo noch nicht erlebt, dafür aber heftigen Schneefall. Schon dabei sehen wir schlechter, fliegen im Gleitflug mehr oder weniger blind. Können wir dann eigentlich abstürzen? New Gotham scheint deutlich höhere Wolkenkratzer anzubieten. Höher als alles, was wir aus Arkham City kennen.**

**Ben Mattes** Der Übergang von Old zu New Gotham ist nicht nur architektonisch spannend, sondern auch spielerisch. Es gibt uns deutlich mehr Ebenen für die Kämpfe. In Old Gotham gibt es wenige hohe Gebäude, Batman schwebt ergo die größte Zeit über seinen Gegnern. Das macht ihn überlegen. Wir haben in New Gotham jetzt die Möglichkeit, Feinde über ihm zu platzieren, und wer weiß? Es wird ja gemunkelt, dass dieser Deadshot seinen Namen nicht ganz zu unrecht trägt.



**Robin** bewacht zwar das Foyer, bekommt zumindest in der Kampagne aber keinen Auftritt spendiert.

Gesunde Kanadier: In amerikanischen Studios dienen eher Burger, Pizza und Berge von Schokoriegeln als **Snack**.

Angriff des **Hühnermanns**: Wenn Designer Pause haben, toben sie sich kreativ aus. Könnte aber auch ein Easter-Egg sein.

## Booker DeWitt ist der Joker



Ken Levine hat ja allerlei verrückte Ideen. Dem Creative Director von **Bioshock Infinite** würden wir ja glatt zutrauen, dass er klammheimlich den Joker nach Rapture holt. Der Psychopath würde sich dort sicher wohlfühlen. Tatsächlich

haben die beiden Charaktere aber nur den selben Synchronsprecher. Troy Baker, die neue Allzweckwaffe der Spielebranche. Sie kennen den quirligen Kalifornier nicht? Mit hoher Wahrscheinlichkeit haben Sie seine Stimme aber in den letzten Jahren mehr als einmal gehört: Baker spricht nicht nur Booker DeWitt, sondern auch Jake Muller aus **Resident Evil 6**, Joel im PS3-exklusiven **The Last of Us** und gerüchtweise auch den Inquisitor in **Dragon Age: Inquisition**. »Ich versuche Joker auf den Punkt zu sprechen, ihm aber trotzdem meine eigene Note zu geben«, erklärte der gelernte Schauspieler auf der Comic Con in San Diego.

Unsere Meinung: Die Zwischensequenzen sind von extrem hoher CGI-Qualität, fast schon auf Kino-Niveau, und Troy schafft es, dem Joker die nötige wirre und psychotische Note zu geben: exzellent.

den Schwitzkasten nehmen und als Wurfgeschoss gegen seine Kollegen verwenden.

Für die Geschichte ist außerdem der gute alte Alfred wichtig, weniger als Butler, sondern vielmehr als unser Mentor. »Unser Batman ist ein Batman 0,5, er kann zwar schon einiges, ist ein erfahrener Kampfkünstler, muss aber erst noch lernen, sich gegen die Großen zu behaupten«, erklärt Holmes. Mit diesem Motiv will Warner Montreal spielen, schließlich ist Bruce Wayne extrem ehrgeizig und es eigentlich gewohnt, dass die Dinge genau so laufen, wie er sich das vorstellt. Doch wer hat diese mächtigen Assassinen nun eigentlich geschickt – und warum? Ein Industrieller namens Roman Sionis, der später als »Black Mask« für Schrecken sorgen wird (siehe Kasten). Ihn bauen die Entwickler als Haupt-Gegenspieler auf, eine echte dramaturgische Herausforderung. Schließlich gilt der irre Joker mit seinen Psychospielchen als einer der stärksten Antagonisten der Spielwelt, um ihn drehen sich aber schon die Geschichten von **Arkham Asylum** und **Arkham City**. »Wir brauchten einen neuen Gegenspieler, der genauso stark ist, aber auf andere Art Furcht einflößend«, erklärt Chefautor Corey May.

## Papa Alfred und der neue Joker

Die Konstellation mit den acht Super-Killern ist in jedem Fall ein interessanter Schachzug, denn die Bosskämpfe versprechen viel Abwechslung. So trägt Copperhead nicht zufällig den Namen einer Schlangenart. Sie weicht Schlägen tänzelnd aus und schlingt sich mit ihren Beinen fest um Batmans Hals. Außerdem kann sie ihn vergiften, uns wird dann für einige Sekunden schwummrig. Scharfschütze Deadshot hingegen feuert mit seinen Waffen in erster Linie aus der Distanz, wir müssen ihn also mit dem neuen Batclaw-Enterhaken erst zu uns ran holen oder mit Batarangs akupunktieren.

Das aktuell noch größte Problem des Spiels: Die Veränderungen sind recht marginal, es fehlen bisher die echten Highlights. Ein

**Assassin's Creed** arbeitet zwar auch mit Prequels, aber Ubisoft schafft es eben auch immer wieder, mit neuen Gameplay-Ideen oder magischen

Momenten zu überraschen: Orkane, die Schiffe einsaugen, große Seeschlachten – das Äquivalent dazu hat Warner Montreal noch nicht gefunden. Allerdings blitzen hier und da brillante Ansätze auf. Beispielsweise in einem Level, in dem uns Bösewicht Mad Hatter (»Der verrückte Hutmacher«) mit einer Designerdroge in seine wirre Welt entführt. Der Kerl ist besessen von Lewis Car-

## Der neue Bösewicht: Wer ist Black Mask?

Roman Sionis ist der Sohn reicher Industrieller. Er tötet als Kind seine Eltern und schnitzt sich aus dem Ebenholz des Sargs seines Vaters eine Maske, daher der Name. Ein klassischer Psychopath, der allerdings recht unverbraucht rüberkommt und dem neuen Autoren-Trio die Chance gibt, einen Antagonisten auf Joker-Niveau aufzubauen. Geschrieben wird die Geschichte nicht mehr von **Arkham City**-Autor Paul Dini, sondern Geoff Johns von DC Comics sowie Dooma Wendschuh und Corey May, die zusammen **Assassin's Creed 3** geschrieben haben. Spannend: Batman und Black Mask verbindet eine tiefe Feindschaft, da die Fledermaus



bei einem Brand versucht hat, Black Mask das Leben zu retten, sich jedoch ein Unfall ereignete bei dem sich die Maske für immer in Sionis' Gesicht einbrannte.

rolls Kinderbuch **Alice im Wunderland**. Ähnliches gab es zwar schon in **Arkham City**, aber hier machen die Entwickler ernst. Das Design erinnert dabei an Tim Burtons düster-böse Filminterpretation, wir torkeln über schwebende Kartenteppiche, die plötzlich zusammenbrechen. Oder kämpfen gegen Schläger, die den Kopf des Märzhäsen tragen. Wir weichen Pendeln aus, scharf wie Rasierklingen und feuern mit unserer Batclaw auf Rohre, durch die kochender Tee fließt. Wir klettern in ein Uhrwerk, verstellen Zeiger und erleben abgedreht-experimentelle Kamerafahrten. Dieses Wunderland-Level ist exakt das, wovon **Batman: Arkham Origins** noch mehr braucht: Ein frisches Szenario, mit neuem Ansatz, bei dem Design, Geschichte und Gameplay eine untrennbare Einheit bilden. Es wäre schade, wenn aus all den guten Ansätzen nur ein **Arkham City**-Aufguss mit abgewandelter Story würde. Benjamin Kratsch / MT



## Nachwürzen, Warner Montreal

Benjamin Kratsch  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Die Zutaten sind alle da: Die Spielmechanik flutscht, die Atmosphäre wirkt, und Black Mask kann als Bösewicht auf Joker-Niveau funktionieren. Was jetzt noch fehlt, ist ein Koch, der daraus ein atemberaubend gutes Menü macht: Im Moment schmeckt mir persönlich das alles zu sehr nach **Arkham City**, Warner Montreal sollte hier dringend nachwürzen. Die acht Killer sollten eigentlich den nötigen Pfiff bringen, aber ich brauche noch mehr große Momente, frische Ideen, ein paar Überraschungseffekte, einfach mehr Gründe, um dieses Spiel auch wirklich kaufen zu wollen. Oder ist schon alles unter der Haube, aber Warner wollte es noch nicht rauslassen? Gemessen an dem, was wir bisher spielen konnten, ist **Arkham Origins** zwar ein sehr guter, aber eben noch kein fantastischer Titel.



Toller Fan-Service: In der **Bat-Höhle** können wir jederzeit den Anzug wechseln. Anhänger der 60er-Jahre Kostüme dürfen sich wie Schauspieler Adam West kleiden.