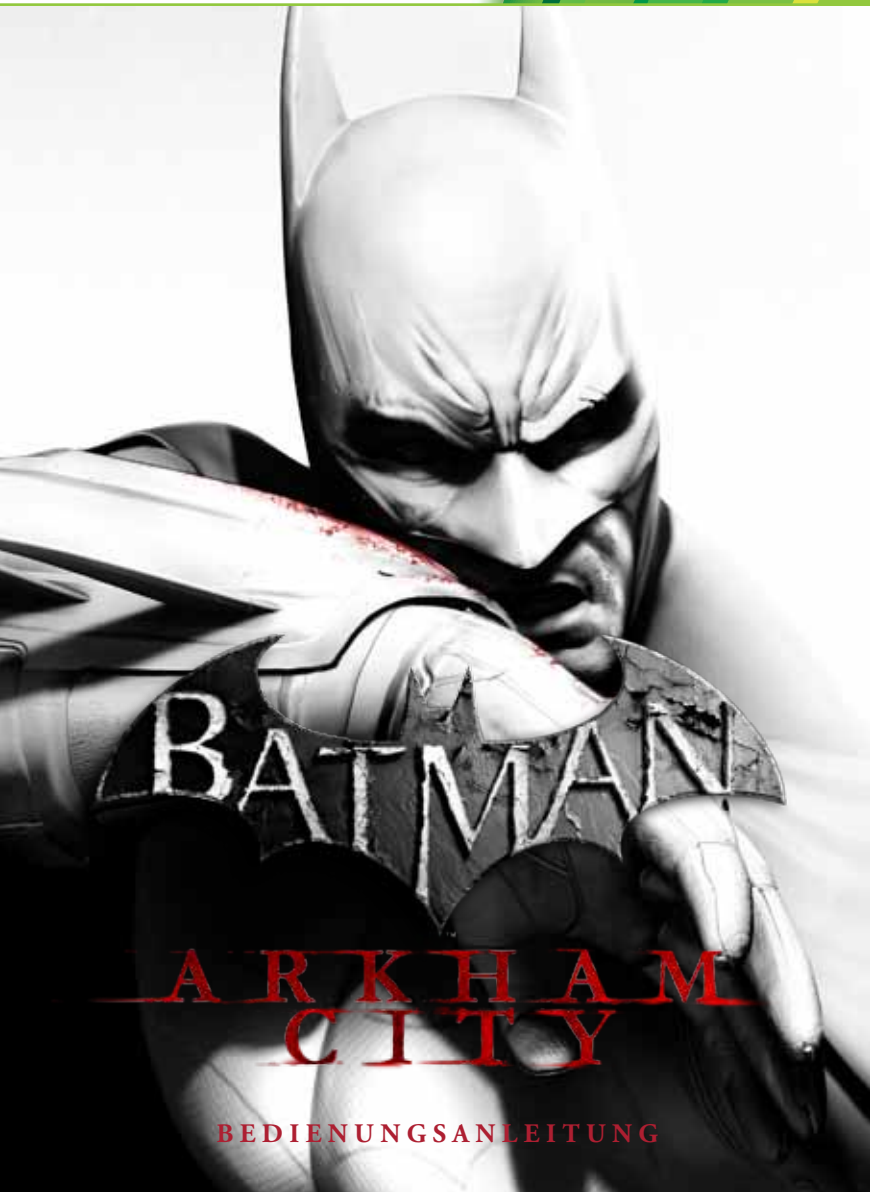




XBOX 360®



BATMAN

ARKHAM  
CITY

BEDIENUNGSANLEITUNG

# INHALT

04.....	DER DUNKLE RITTER IN DER STADT
06.....	XBOX LIVE
07.....	STEUERUNG
08.....	DAS SPIEL
30.....	CATWOMAN
32.....	HAUPTMENÜ
34.....	EINSTELLUNGEN
36.....	PAUSENMENÜ
37.....	ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG
37.....	KUNDENSUPPORT
37.....	BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

## EXKLUSIVER, SPIELBARER CHARAKTER

Um Catwoman als spielbaren Charakter freizuschalten, muss die mit diesem Spiel erworbene Batman: Arkham City-Zugangskarte aktiviert werden. Wenn der Zugangscode schon von einem Vorbesitzer verwendet wurde, kann ein neuer Zugangscode erworben werden.

## MITWIRKENDE/ONLINE-BEDIENUNGSANLEITUNG

Eine Liste derjenigen Personen, die zu diesem Spiel beigetragen haben, sowie eine vollständige Bedienungsanleitung befinden sich unter: [www.batmanarkhamcity.com](http://www.batmanarkhamcity.com).

## TRIOVIZ™ 3D-HINWEISE

### Anleitung

- Um dieses 3D-Erlebnis vollständig genießen zu können, solltest du die folgenden Empfehlungen beachten:
- Dämpfe die Umgebungsbeleuchtung im Raum.
- Setze dich in bequemer Position ca. 2 bis 3 Meter entfernt vor das TV-Gerät.
- Stelle die Helligkeit des TV-Geräts ein und wähle einen mittleren Kontrastwert.
- Ändere ggf. die Farbeinstellungen. Bitte denke daran, dass zu helle Farben das Spielerlebnis negativ beeinflussen können.
- Falls dies bei deinem TV-Gerät möglich ist, kannst du die folgenden Parameter auf den geringsten Wert setzen: Schärfe, Geräuschreduzierung und Dynamic Black.
- Benutzer des 3DTV-Modus sollten ihre 3DTV-Brillen aufsetzen.

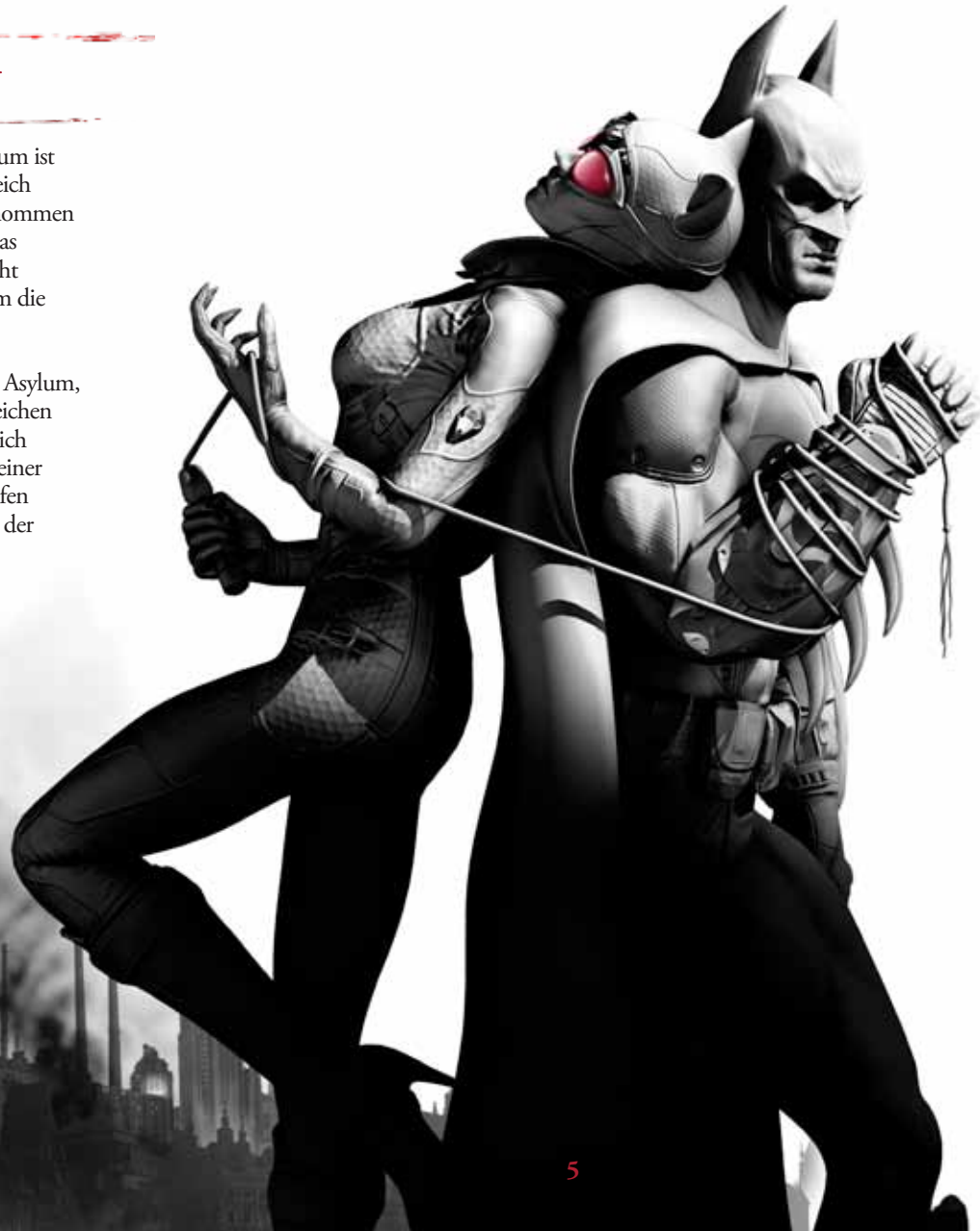
## GARANTIEAUSSCHLUSS

**WARNUNG:** Verschluckungsgefahr; nicht geeignet für Kinder von 3 Jahren oder jünger; nicht über längere Zeiträume aufbewahren, nicht bei körperlichen Aktivitäten oder im Freien tragen und nicht als Sonnenbrille verwenden. Falls du unter Epilepsie leidest oder bei der stereoskopischen 3D-Anzeige Kopfschmerzen/eine Überanstrengung der Augen oder andere körperliche Beschwerden auftreten, wende dich bitte umgehend an deinen Arzt. Es kann ein paar Sekunden dauern, bis sich deine Augen an die Farbgebung angepasst haben.

# DER DUNKLE RITTER IN DER STADT

Seit der Flucht des Jokers und seiner Übernahme von Arkham Asylum ist mehr als ein Jahr verstrichen. Batman hatte diesen Aufstand erfolgreich niedergeschlagen. Doch als Joker endlich wieder in Gewahrsam genommen wurde, war der Schaden bereits angerichtet. Arkham Asylum und das Gefängnis von Blackgate konnten ihrem ursprünglichen Zweck nicht mehr dienen. Damit fehlte in Gotham City ein sicherer Ort, an dem die Kriminellen untergebracht werden konnten.

Bürgermeister Quincy Sharp, ein ehemaliger Aufseher von Arkham Asylum, initiierte das Projekt Arkham City und verwandelte einen umfangreichen Teil der Slums von Gotham in ein gigantisches Gefängnis, in dem sich die Insassen frei bewegen durften. Batman hatte Arkham City seit seiner Eröffnung mit wachsamen Augen beobachtet und war zum Eingreifen bereit, falls die Situation außer Kontrolle geraten und die Sicherheit der Bürger Gothams bedroht werden sollte.



# XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## JUGENDSCHUTZ

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

# STEUERUNG

## XBOX 360 CONTROLLER



**Bewegen**  
**Umsehen**  
**Laufen/Ausweichen**  
**Angriff**  
**Betäubender Peitschenschlag**  
**Gegenangriff**  
**Blick des Diebes**  
**Klettern**  
**Mit Gadget zielen (halten)/schnelle**  
**Verwendung der Peitsche (antippen)**  
**Hocken/Gadget benutzen**  
**Gadget auswählen**  
**WayneTech**  
**Pause**  
**Kamera zentrieren**  
**Zoom**



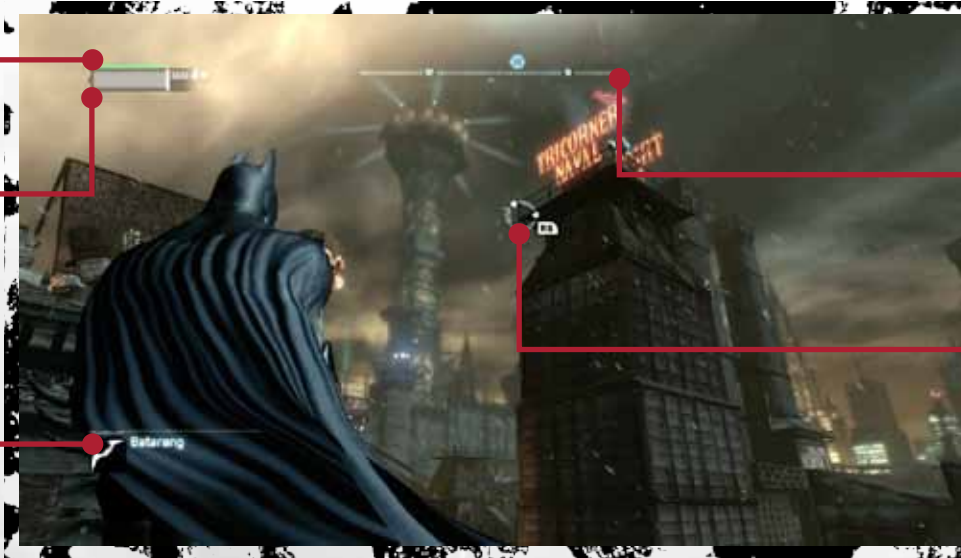
# DAS SPIEL

## SPIELBILDSCHIRM

1

2

4



**1. EP:** Der grüne Balken in der Ecke oben links zeigt Batmans aktuelle Erfahrungsstufe (EP). Batman verdient sich Erfahrungspunkte, indem er Kriminelle besiegt. Sobald der grüne Balken aufgefüllt ist, kann er bei WayneTech eine Aufrüstung erwerben.

**2. GESUNDHEIT / RÜSTUNG:** Der graue Balken unterhalb der EP-Anzeige zeigt Batmans Gesundheit. Die Aufrüstungen können im WayneTech-Menü erworben werden. Sie verbessern die Panzerung des Batsuit und machen ihn widerstandsfähiger gegenüber Feuerwaffen und Nahkampfangriffe.

# DAS SPIEL

3

5

**3. KOMPASS:** Oben am Bildschirm findest du den Kompass. Auf dem Kompass erscheinen die Wegpunkte. Diese zeigen die Richtung an, in die sich Batman bewegen muss, um das aktuelle Ziel zu finden.

**4. GADGETS:** Batmans Arsenal an Gadgets wird in der unteren, linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Während Batman die Story vorantreibt, werden weitere Gadgets freigeschaltet.

**5. FADENKREUZ:** Das zielerkennende Fadenkreuz erscheint immer dann, wenn sich in der Nähe ein Vorsprung befindet, den Batman packen kann, oder wenn er per Hand mit einem Gadget zielt.



# DAS SPIEL

## KAMPF



Um in den rauen Straßen von Arkham City zu überleben, muss Batman seine gesamten Kampfkünste und scharfen Instinkte aufbieten, um damit seine Feinde auszuschalten. Drücke **X** für einen Angriff.

### Gegenangriffe

Sobald Batman von einem Feind angegriffen wird, erscheint über dem Kopf ein Blitzsymbol. Wenn du **Y** drückst, ehe dieses Symbol verschwindet, führst du einen Gegenangriff aus.

### Betäuben

Drücke **B**, um einen Gegner mit dem Umhang zu betäuben. Während der anschließenden Verwirrung des Gegners kann Batman einen niederschmetternden Angriff oder einen Flugangriff ausführen oder auch schnell mit der Enterhakenpistole entkommen. Einige der Gegner müssen vor einem erfolgreichen Angriff betäubt werden.

### Ausweichen

Batman kann über die Gegner springen oder ihnen ausweichen. Drücke dazu **A A**.

# DAS SPIEL

## Schnelle verwendung der Gadgets

Einige von Batmans Gadgets können beim Kampf schnell abgefeuert werden, ohne per Hand zu zielen. Vergleiche dazu den Abschnitt Gadgets in diesem Handbuch. Dort findest du weitere Einzelheiten über die Funktion der einzelnen Gadgets.

**Schnelle Verwendung: Batarang**  
**Schnelle Verwendung: Batclaw**  
**Schnelle Verwendung: Explosivgel**  
**Schnelle Verwendung: EFN**  
**Schnelle Verwendung: Freezeblast**

**LT** (Antippen)

**LT + Y**

**LT + X**

**LT + B**

**RT RT**

## Combos

Verbinde Angriffe, Gegenangriffe, Gadgets, Betäubungen und Ausweichbewegungen, ohne einen Schlag einzustecken oder die Schlagfolge zu unterbrechen, und führe so Combos aus. Combos vervielfachen die Menge an Erfahrungspunkten, die Batman bei einem Kampf erhält. Der aktuell gültige Multiplikator wird unter Batmans Gesundheitsbalken angezeigt. Sobald Batman angegriffen wird oder vor dem nächsten Schlag zu lange zögert, wird der Multiplikator zurückgesetzt.



# DAS SPIEL

## DETEKTIVMODUS



Tippe **LB** an, um zu einem beliebigen Zeitpunkt den Detektivmodus zu aktivieren. Der Detektivmodus erlaubt es Batman, sich seine Umgebung in einer alternativen Ansicht anzusehen. Dies ermöglicht ihm das Erkennen von Feinden, Verstecken und strukturellen Schwächen in der näheren Umgebung. Verstecke wie etwa Wasserspeier und Gitter sowie weitere interessante Objekte wie Sicherheitskameras und Türen erscheinen dabei in oranger Farbe. Feinde mit Waffen erscheinen ebenfalls orange, während unbewaffnete Feinde blau erscheinen. Strukturschwache Wände, die Batman durchbrechen oder zerstören kann, werden durchscheinend angezeigt und mit einem „Explosiv“-Symbol darüber markiert. Solange sich Batman im Detektivmodus befindet, erhältst du auch taktische Informationen über Feinde und Objekte wie zum Beispiel Infos über die Waffenart des Feindes oder besondere Funktionen von Bedienfeldern von Sicherheitssystemen oder Türverriegelungen.

**TIPP:** Im Detektivmodus erkennst du auch die vom Riddler versteckten Hinweise. Halte nach den verräterischen Fragezeichen in der Umgebung Ausschau.

# DAS SPIEL



## Scannen

Wenn du in bestimmten Situationen **LB** gedrückt hältst, kann Batman die Umgebung nach Hinweisen scannen. Verwende dies zur Beweisanalyse oder markiere außer Reichweite befindliche Trophäenstandorte des Riddlers, um sie im weiteren Spielverlauf aufzuspüren.



# DAS SPIEL

## UNSICHTBARER JÄGER



Batman hat jahrelang trainiert, um ein Experte darin zu werden, aus den Schatten zuzuschlagen, um bei den Kriminellen in Gotham City Angst und Schrecken zu verbreiten. Er hat im Verlaufe der Jahre Techniken und Werkzeuge entwickelt, die nun in Arkham City auf die Probe gestellt werden.

**TIPP:** Die meisten Angriffe können durch einen Druck auf **Y** ausgelöst werden.

### Aussichtspunkte

Die Wasserspeier, die über Arkham City Wache halten, sind ideale Orte für Batman, um sich einer Entdeckung zu entziehen und die Gegner auszuspähen. In Verbindung mit dem Detektivmodus ist die geduckte Stellung auf einem der Aussichtspunkte eine ausgezeichnete Möglichkeit, um einen strategischen Plan zu ersinnen, mit dem die Feinde ausgeschaltet werden können.



# DAS SPIEL

**WARNUNG:** Einige Feinde sind mit Thermalscannern ausgestattet, die Batmans Position auf einem der Aussichtspunkte aufspüren können.

### Eckendeckung / Angriff aus der Eckendeckung

Solange sich Batman hinter einer Ecke versteckt, kann er alle sich nähernden, unachtsamen Gegner niederstrecken, sobald sie nahe genug herangekommen sind. Drücke in der Hocke **A**, um in Deckung zu gehen, und drücke **Y**, um den Angriff auf ein in der Nähe befindliches Ziel zu beginnen.



### Geräuschloser Angriff

Um einen Gegner auszuschalten, ohne die Aufmerksamkeit seiner Kumpanen zu erregen, drücke **RT**, um dich zu ducken, und schleiche dich an das Ziel heran. Drücke **Y**, sobald du dich in Reichweite befindest, und der Gegner wird ausgeschaltet.



### K.O.-Schlag

Bei einem geräuschlosen Angriff kann Batman den Gegner sofort bewusstlos schlagen, wenn du **X** drückst. Dieser Angriff verursacht jedoch Geräusche und macht Feinde in der Nähe auf dich aufmerksam.



## DAS SPIEL

### Doppelangriff

Schleiche dich geräuschlos hinter zwei nichts ahnende Gegner und drücke **V**, um einen Schädelschmetternden Angriff auszuführen, der beide Feinde gleichzeitig bewusstlos schlägt.

### Umgekehrter Angriff

Drücke **V**, während Batman auf einem der Wasserspeier kauert und ein Gegner unter ihm vorbei läuft, um ihn aus dem Hinterhalt anzugreifen. Denk daran: Dieser Angriff ist nicht geräuschlos und macht Feinde in der Nähe auf dich aufmerksam. Sei bereit, gleich loszuschlagen!



### Gitterangriff

Drücke **V**, während Batman sich unter einem Bodengitter versteckt und ein nichts ahnender Gegner vorüberläuft, um herauszuspringen und ihn bewusstlos zu schlagen. Dieser Angriff verursacht Geräusche und macht andere Feinde auf das Gitter aufmerksam.



### Angriff von einem Vorsprung

Drücke **V**, während du an einem Vorsprung hängst, um hinaufzugreifen und einen Gegner über dir zu packen, ihn über die Kante zu ziehen und ihn bewusstlos zu schlagen. Dieser Angriff verursacht Geräusche und macht Feinde in der Nähe aufmerksam.

## DAS SPIEL

### Hängeangriff von einem Vorsprung

Während Batman direkt über einem Gegner auf einem Vorsprung steht oder auf einem Geländer kauert, kann er sich fallen lassen und seine Beine dazu verwenden, den Gegner bewusstlos zu würgen.

### Angriff durch ein Fenster/ eine Holzwand

Wenn sich Batman hinter einem Fenster oder einer schwachen Wand befindet, kann er durchbrechen und einen Gegner auf der anderen Seite bewusstlos schlagen. Dieser Angriff verursacht viel Lärm und macht Gegner in der Nähe aufmerksam.



**TIPP:** Nur der geräuschlose Angriff, der Angriff aus der Eckendeckung und der Hängeangriff von einem Vorsprung sind leise Angriffe. Wenn du einen der anderen Angriffe ausführst, solltest du dazu bereit sein, schnell loszuschlagen.

# DAS SPIEL

## STEUERUNG



Verwende **[D]**, um Batman durch die Umgebung zu steuern. Halte während der Bewegung **[A]** gedrückt und Batman rennt. Beim Rennen springt und klettert Batman automatisch über Hindernisse.

### Gleiten

Batmans Cape wurde speziell dafür entwickelt, es ihm zu ermöglichen, über lange Strecken durch die Luft zu gleiten. Halte **[A]** gedrückt, während sich Batman in der Luft befindet, um Batmans Cape einzusetzen, und verwende **[D]**, um ihn beim Gleiten zu steuern.



# DAS SPIEL

### Tauchschub

Wenn du beim Gleiten **[RT]** drückst, taucht Batman direkt nach unten ab und zieht anschließend wieder nach oben, um einen zusätzlichen Schub an Geschwindigkeit und Höhe zu erreichen. Verwende diese erhöhte Geschwindigkeit, um über größere Strecken zu gleiten oder um unachtsame Gegner mit einem brutalen Angriff auszusalten.



### Enterhakenpistole

Batmans Enterhakenpistole ist bei seiner Fortbewegung ein wichtiges Werkzeug. Tippe einfach **[RB]** an, damit Batman seinen Haken verwendet und automatisch auf den nächsten Vorsprung klettert. Drücke bei der Benutzung des Enterhakens zu jedem beliebigen Zeitpunkt **[B]**, um den Haken zu lösen.



Die Einholgeschwindigkeit der Enterhakenpistole kann verbessert werden, um Batman hoch in die Luft zu katapultieren. In Verbindung mit Tauchschüben und Gleiten kann Batman auf diese Weise gewaltige Strecken zurücklegen, ohne dabei den Boden zu berühren.

### Rutschen

Drücke beim Rennen **[RT]** und Batman führt einen Tritt im Rutschen aus. Das Rutschen kann zum Passieren kleiner Lücken, zur augenblicklichen Entfernung von Lüftungsabdeckungen oder zum Beginn eines Angriffs verwendet werden.



## DAS SPIEL

### Sturzangriff

Während sich Batman über einem Gegner befindet, kann er einen Sturzangriff ausführen, falls über dessen Kopf ein Batsymbol erscheint. Drücke **X**, sobald das Symbol erscheint, um dich auf den Gegner zu stürzen.



### Gleittritt

Wenn Batman gleitet oder auf einem hohen Aussichtspunkt kauert, kann er jeden Gegner in Reichweite mit einem Gleittritt angreifen.



Drücke **X**, sobald das Batsymbol über dem Kopf eines Gegners erscheint, und Batman gleitet automatisch nach unten und greift an.

## DAS SPIEL

### GADGETS



Batman ist außerdem für sein technologisches Arsenal zur Verbrechensbekämpfung berühmt. Die richtige Verwendung von Batmans Gadgets ist für das Überleben in Arkham City entscheidend. Zu Anfang stehen dem Dunklen Ritter nur wenige Gadgets zur Verfügung. Er kann sich jedoch weitere Gadgets verdienen, indem er bestimmte Gegner besiegt, Nebenmissionen absolviert oder bei WayneTech Aufrüstungen kauft. Die Gadgets werden mit **O** ausgewählt.

### Batarang

Batmans charakteristische Waffe dient zum Betäuben von Gegnern oder Treffen von Gegenständen, die außerhalb seiner direkten Reichweite liegen. Halte **LT** gedrückt, um zu zielen, und drücke **RT**, um den Batarang zu werfen. Alternativ kannst du auch **LT** antippen, um einen Batarang schnell einzusetzen. Es können bis zu drei Batarangs schnell hintereinander geworfen werden.





## DAS SPIEL

### Ferngesteuerter Batarang

Der ferngesteuerte Batarang ist nützlich, um damit Schalter und Gegenstände zu treffen, die Batman nicht selbst erreichen kann. Batman kann die Geschwindigkeit und die Flugrichtung dieses Batarangs steuern. Dieses Gadget kann auferüstet werden, um einen vorprogrammierten Batarang abzufeuern, der eine Schleife zu seinem Ausgangspunkt fliegt und den Gegner von hinten trifft.



**Automatische Ausrichtung**  
**Bremsen**  
**Beschleunigen**  
**Kehrtwende**



### Batclaw

Die Batclaw wird hauptsächlich dazu verwendet, mit Gegenständen außerhalb der direkten Reichweite zu interagieren und diese zu Batman heranzuziehen. Halte **LT** gedrückt, um zu zielen, und drücke **RT**, um die Batclaw abzufeuern. Die Batclaw kann auferüstet werden, um Gegner entwaffnen zu können.



## DAS SPIEL

### Explosivgel

Batmans Explosivgel wird hauptsächlich dazu verwendet, Gegner zeitweilig außer Gefecht zu setzen oder strukturschwache Mauern zu durchbrechen. Halte **LT** gedrückt, um zu zielen, und drücke **RT**, um eine Ladung Explosivgel einzusetzen. Halte **LT** gedrückt und drücke anschließend **RB**, um das Gel in die Luft zu jagen. Vor der Explosion können bis zu drei Ladungen verteilt werden.



### Kryptografischer Sequenzer

Der kryptografische Sequenzer ist sehr nützlich, wenn Batman eine sichere Funkfrequenz entschlüsseln, sich in eine Sicherheitskonsole hacken oder eine elektrische Türverriegelung knacken muss. Halte **LT** gedrückt, um zu zielen, und drücke **RT**, um das Werkzeug einzusetzen. Verwende anschließend **L** + **R**, um mit dem Gerät zu interagieren.





## DAS SPIEL

### Rauchbombe

Rauchbomben füllen das Gebiet mit einem desorientierenden Rauch. Dieser Rauch kann als Defensivwaffe eingesetzt werden und Batman unter Beschuss die Flucht ermöglichen. Er kann aber auch als Offensivwaffe dienen, um unter den Gegnern Verwirrung zu stiften. Halte **LT** gedrückt, um zu zielen, und drücke **RT**, um eine Rauchbombe zu werfen. Alternativ kannst du **RB** drücken, um eine der Bomben einfach fallen zu lassen.



### EFN (Elektrische Fernladung)

Die EFN versorgt stromlose Generatoren und Elektromagneten mit Strom und öffnet für Batman so den Zugang zu neuen Gebieten oder verursacht Ablenkung. Man kann damit auch Gegner mit nicht-tödlichen Ladungen unter Strom setzen. Halte **LT** gedrückt, um zu zielen, und drücke **RT**, um eine positive Ladung abzufeuern, oder drücke **RB**, um eine negative Ladung abzufeuern.

## DAS SPIEL

### Seilwerfer

Der Seilwerfer ist ein Gerät zur Fortbewegung, mit dem sich Batman schnell in der Horizontalen bewegen kann. Halte **LT** gedrückt, um zu zielen, und drücke **RT**, um ein Seil abzufeuern. Anschließend gleitet Batman automatisch das Seil entlang. Wenn du **LT** gedrückt hältst, während Batman das Seil entlang gleitet, kannst du ein weiteres Seil abfeuern und so die Richtung ändern.

Dieses Gadget kann aufgerüstet werden, damit Batman sich auf das Seil schwingen und es als Drahtseil benutzen kann. Drücke nach der Aufrüstung **RB**, während du am Seil entlang gleitest, um auf dem Seil zu laufen.

### Freezeblast

Diese Granaten basieren auf der Technologie von Mr. Freeze und gestattet Batman, seine Gegner für eine gewisse Zeit am Boden festzufrieren oder Wasser beliebiger Temperaturen zu gefrieren. Halte **LT** gedrückt, um zu zielen, und drücke **RT**, um eine Granate zu werfen.

Dieses Gadget kann aufgerüstet werden. Anschließend kann der Freezeblast durch einen Druck auf **RB** als Mine eingesetzt werden.

# DAS SPIEL

## Streugefriergranate

Diese fortschrittliche Gefrierwaffe verfügt über einen großflächigen Explosionsradius und kann mehrere Gegner gleichzeitig am Boden festfrieren. Die gefangenen Gegner können weiterhin den Oberkörper frei bewegen und angreifen. Sei also vorsichtig, wenn die festgefrorenen Gegner Feuerwaffen tragen. Halte **LT** gedrückt, um zu zielen, und drücke **RT**, um die Streugranate zu werfen.

## Disruptor

Der Disruptor wird dazu verwendet, um Minen aus der Ferne zu sprengen oder auf Kälte basierende Waffen auszuschalten. Halte **LT** gedrückt, um zu zielen, und drücke **RT**, um das anvisierte Gerät zu deaktivieren.

Er kann bis zu zweimal verwendet werden, ehe er wieder eine Zeit lang aufgeladen werden muss. Dieses Gadget kann auferüstet werden, um anschließend gewöhnliche Feuerwaffen außer Gefecht zu setzen.



# DAS SPIEL

## BATCOMPUTER



Du kannst zu jedem beliebigen Zeitpunkt **BACK** drücken, um den Batcomputer aufzurufen. Dort kann Batman Wegpunkte setzen, sich die Akten der Charaktere ansehen oder auf WayneTech zugreifen, um neue Aufrüstungen für Gadgets und Fähigkeiten zu erwerben. Drücke **LB/RB**, um zwischen den drei Hauptfunktionen des Batcomputers umzuschalten.

## DAS SPIEL

### Karte/Missionsziele

Ausgereifte Satellitentechnologie gestattet Batman den Zugriff auf den gesamten Grundriss von Arkham City. Batman kann damit die Wegpunkte seiner derzeitigen Missionsziele oder von Nebenmissionen sehen und eigene Wegpunkte setzen, um das Erreichen von jedem beliebigen Punkt auf der Karte zu erleichtern.

Hebe ein Gebiet auf der Karte hervor und drücke **Y**, um einen eigenen Wegpunkt zu setzen. Über Batmans Kompass erscheint eine weiße Markierung, um ihm den Weg zu leiten, und in den Wolken über Arkham City erscheint über dem Standort des eigenen Wegpunkts das Batsignal.

### Daten des Batcomputers

Hier hat Batman Zugriff auf die Daten wichtiger Persönlichkeiten oder Storys, denen er in ganz Arkham City begegnet.



## DAS SPIEL

### WayneTech

Im WayneTech-Interface kann Batman die beim Kampf erworbenen EP ausgeben, um damit neue Fähigkeiten oder Aufrüstungen für Gadgets zu erwerben. Jeder volle EP-Balken gestattet Batman den Einkauf eines Gegenstands bei WayneTech.



### Rätsel

Der Riddler hat über ganz Arkham City Rätsel und Trophäen verstreut und möchte damit Batmans Verstand prüfen und testen, ob er sie alle finden kann. Dieser Bereich des Batcomputers dient in jedem Gebiet von Arkham City der Jagd nach Trophäen und Rätseln. Löse die Rätsel des Riddlers, um Bonusinhalte freizuschalten wie etwa Herausforderungsräume und Konzeptzeichnungen.



**TIPP:** Bestimmte Kriminelle in Arkham City arbeiten verdeckt für den Riddler und erscheinen grün gekennzeichnet. Schlage bis auf den gekennzeichneten Kriminellen alle Verbrecher bewusstlos und befrage diesen zu weiteren Informationen über Riddlers Masterplan.

# CATWOMAN

Löse den Catwoman-DLC ein, indem du bei der Eingabeaufforderung zu Beginn des Spiels den Code eingibst. (Dieser steht auf der in der Spielschachtel beiliegenden Karte.) Dies gestattet es dir, an bestimmten Stellen der Kampagne mit dem Charakter der wendigen Femme fatale zu spielen. Außerdem wird dadurch Catwoman als spielbarer Charakter in den Challenge Maps „Riddlers Rache“ freigeschaltet. Sobald du die Story von Catwoman im Hauptspiel abgeschlossen hast, solltest du die Dächer von Arkham City im Auge behalten. Dort findest du Stellen, an denen sich mehrere Katzen herumtreiben. An diesen Punkten kannst du die Charaktere wechseln. Diese Gebiete sind auch in der Karte des Batcomputers mit einer rosa Catwoman-Markierung gekennzeichnet. Nähere dich diesen freundlichen Katzen und drücke **X**, um zu Catwoman umzuschalten.

**Bewegen**

**Umsehen**

**Laufen/Ausweichen**

**Angriff**

**Betäubender Peitschenschlag**

**Gegenangriff**

**Blick des Diebes**

**Klettern**

**Mit Gadget zielen (halten)/schnelle**

**Verwendung der Peitsche (antippen)**

**Hocken/Gadget benutzen**

**Gadget auswählen**

**WayneTech**

**Pause**

**Kamera zentrieren**

**Zoom**



**A (halten)/A A**





# HAUPTMENÜ



## Neue Story/Story fortsetzen

Starte ein neues Abenteuer bei *Batman: Arkham City* oder setze ein Abenteuer vom letzten Speicherpunkt aus fort.

**TIPP:** *Batman: Arkham City speichert deinen Fortschritt bei bestimmten Wegpunkten automatisch. Schalte das System nicht aus und wirf die Disc nicht aus, solange das Symbol der automatischen Speicherung angezeigt wird.*

## Statistiken

Sieh dir verschiedene Spielstatistiken an und verfolge deinen Gesamtfortschritt im Spiel.

## Riddlers Rache

Nimm einige der von Riddler gestellten Herausforderungen an und bringe Batman bis an seine Grenzen. Wenn du Riddlers Trophäen findest, die in ganz Arkham City verstreut sind, werden weitere Herausforderungen freigeschaltet.

**RANGLISTEN-HERAUSFORDERUNGEN:** Nimm Riddlers Herausforderungen an, ohne dabei Modifikationen vorzunehmen. Vergleiche deine Fähigkeiten mit denen deiner Freude und der ganzen Welt in den Online-Bestenlisten.

# HAUPTMENÜ

**SELBST ERSTELLTE HERAUSFORDERUNGEN:** Wähle eine Karte und füge anschließend mehrere Modifikationen hinzu, um eine einzigartige Herausforderung zu erstellen.

**KAMPAGNEN:** Kämpfe dir deinen Weg durch einen Speißbrutenlauf voller Herausforderungen und wähle dabei taktisch klug, welche Modifikationen du auf jeder der Karten einsetzt. Die einzige Anforderung dabei ist, dass du am Ende der Kampagne alle Modifikationen verwendet haben musst.

## Story-Überblick

Sieh dir deinen Fortschritt in der Story am derzeitigen Speicherpunkt an.

## Charakter-Trophäen

Sieh dir 3D-Charaktermodelle an, die du im Hauptspiel durch das Aufspüren der Riddler-Trophäen freigeschaltet hast.

## Einstellungen

Ändere die Spieleinstellungen und sieh dir die Steuerung an. Im Abschnitt Einstellungen des Handbuchs findest du weitere Einzelheiten.

## Neues Spiel Plus

Beginne ein neues Spiel mit allen Gadgets und Aufrüstungen, die du dir beim ersten Durchspielen von *Batman: Arkham City* verdient hast. Die Gegner erscheinen in unterschiedlichen Konstellationen und der allgemeine Schwierigkeitsgrad ist höher. Du musst die Hauptgeschichte mindestens einmal im Schwierigkeitsgrad Normal (Normal) oder Schwer (Hard) abgeschlossen haben, damit diese Einstellung freigeschaltet wird.

## Catwoman-Episoden

Spiele die besonderen Catwoman-Missionen. Diese Option erfordert einen Inhalt zum Herunterladen.

## Konzeptgestaltungen

Sieh dir Konzeptgestaltungen der Umgebung und der Charaktere an. Diese werden durch das Aufspüren der Riddler-Trophäen freigeschaltet, die im Hauptspiel versteckt sind.

## Mitwirkende

Sieh dir eine Auflistung der Personen an, die bei der Entstehung von *Batman: Arkham City* mitgewirkt haben.

# OPTIONS

## SPIELEINSTELLUNGEN



**BLICKRICHTUNG UMKEHREN:** Auswählen, um die Steuerung umzukehren, welche die Kamera nach oben und unten schwenkt.

**DREHUNG UMKEHREN:** Auswählen, um die Steuerung umzukehren, welche die Kamera dreht.

**FLUGSTEUERUNG UMKEHREN:** Kehrt Batmans Gleitsteuerung um.

**FLUGSTEUERUNG DES BATARANGS UMKEHREN:** Kehrt die Steuerung des ferngesteuerten Batarang um.

**KAMERAHILFE:** Auswählen, wenn du gerne die Funktion der Kamerahilfe benutzen möchtest.

**TIPPS:** Schalte die Spiel Tipps an oder aus.

**VIBRATION:** Schalte die Controllervibration an oder aus.

**HELLIGKEIT:** Stelle die Helligkeit des Spiels ein.

**SPEICHEREINHEIT:** Wähle aus, welche Speichereinheit du beim Speichern deines Spiels verwenden willst.

# OPTIONS

## AUDIOEINSTELLUNGEN

**UNTERTITEL:** Wähle aus, ob im Spiel Untertitel angezeigt werden sollen.

**SFX-LAUTSTÄRKE:** Ändere die Lautstärke der Soundeffekte.

**MUSIKLAUTSTÄRKE:** Ändere die Lautstärke der Musik von *Batman: Arkham City*.

**DIALOGLAUTSTÄRKE:** Ändere die Lautstärke aller Dialoge im Spiel.

## STEUERUNG

Betrachte die allgemeine Spielsteuerung bei *Batman: Arkham City*.

## 3D-EINSTELLUNGEN

**3D-RENDERUNG:**

Schalte die Modi INFICOLOR oder HD3D an.

**AUGEN UMKEHREN:**

Passe die Art der Anzeige der 3D-Bilder an (nur Modus HD3D).

**INTENSITÄT:** Passe beim gewählten 3D-Modus die Intensität des 3D-Effekts an.

**TIPP:** Um den HD3D-Modus zu aktivieren, benötigst du einen Fernseher, der 3D-Bilder darstellen kann.



# PAUSENMENÜ



Drücke zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels , um das Pausenmenü aufzurufen.

## **Fortsetzen**

Setzt das derzeit gespielte Spiel fort.

## **Spieleinstellungen**

Ändert die Einstellungen für das Spiel und die Helligkeit.

## **Audioeinstellungen**

Ändert die Einstellungen für Lautstärke und Untertitel.

## **Fortsetzen**

Setzt das derzeit gespielte Spiel fort.

## **Steuerung**

Sieh dir die grundlegende Spielsteuerung an.

## **Neu starten**

Setzt das Spiel beim letzten Speicherpunkt fort.

## **Verlassen**

Verlasse das Spiel und kehre zurück zum Hauptmenü.  
Alle nicht gespeicherten Fortschritte gehen verloren.



**rocksteady™**

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.