Gotham Knights

KOOP-ACTION OHNE BATMAN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Warner Bros. Montreal** Termin: **2021**

Gehört das noch zu Arkham? Wird Gotham Knights ein Servicegame? Erscheint es auf Steam? Gotham Knights wirft viele Fragen auf – wir liefern die Antworten.

Von Fabiano Uslenghi

Selten hat eine Spieleankündigung gleichzeitig so viel gezeigt und doch so wenig verraten. Nach dem Reveal von Gotham Knights im Rahmen des DC Fandome (einer virtuellen Fanconvention mit Panels zu DC-Comics-Themen wie Filmen, Serien, Comics und eben auch Spielen) gibt es weiterhin viele Fragen, die das Spiel umgeben. Die Entwickler von Warner Bros. Games Montreal haben neben dem Ankündigungstrailer direkt noch eine fast achtminütige Gameplaypräsentation gezeigt, in der Batgirl und Robin gegen Mr. Freeze in den Kampf ziehen, der mal wieder die Welt vereisen will. Dabei ließ man die Fans aber noch zu vielen kleinen und großen Details im Dunkeln. Wir tun es deshalb dem besten Detektiv der Welt gleich und nehmen den Gameplaytrailer noch einmal ganz genau unter die Lupe. Außerdem haben wir alle weiteren Informationen rund um das neue Batman-Spiel zusammengetragen, das eigentlich gar kein Batman-Spiel ist. Ihr wollt wissen, was für ein Spiel wirklich unter der Maske steckt? Dann seid ihr hier richtig.

Fortsetzung der Arkham-Spiele?

Die größte Verwirrung nach dem Gameplayvideo betraf sicherlich den Handlungsrahmen des Spiels. Denn Warner Bros. entging offenbar, dass viele Spieler hier mit einer Fortsetzung der hochgradig populären Arkham-Reihe von Rocksteady gerechnet hatten. Zumal das Entwicklerteam mit Arkham Origins ja bereits selbst ein Prequel innerhalb dieses Universum beisteuerte. Zusätzlich sorgte die Ausgangslage für das Gefühl, man wolle direkt an Arkham Knight anschließen. Warum genau, erklären wir im folgenden Absatz. Wollt ihr nicht zum Ende von Batman: Arkham Knight gespoilert werden, bitte einfach überlesen.

! Dieser Absatz enthält Spoiler!

Wenn ihr Arkham Knight zu 100 Prozent durchgespielt habt, dann kennt ihr bestimmt das berüchtigte Knightfall-Protokoll. Nachdem Batmans Identität als Bruce Wayne aufgedeckt wurde, sprengt er (scheinbar) sich selbst samt seiner Villa in die Luft und wird zu einer Art Racheengel. Doch bleibt es letztendlich offen, ob er hier tatsächlich stirbt. Gotham Knights scheint dieses Knightfall-Ende aufzugreifen.

In Gotham Knights übernehmen Batmans Mitstreiter Red Hood, Robin, Batgirl und Nightwing den Schutz Gothams.

»Batman: Gotham Knights« hieß auch eine Comicreihe, die DC von 2000 bis 2006 veröffentlichte.

Aufhänger des Ganzen ist eine Videobotschaft, die Bruce Wayne nach seinem (vermeintlichen?) Tod abschickt.

Die Missionen sind entweder allein oder mit einem Begleiter spielbar. Hier versuchen Batgirl und Robin, Mr. Freezes Wettermaschine auszuschalten.

Am Beginn der ersten Spielszenen zu Gotham Knights schickt Batman eine Nachricht an seine Mitstreiter, dass er tot sei und die Aufgabe, Gotham zu beschützen, in die Hände von Batgirl, Robin, Nightwing und Red Hood lege. Allerdings passt das alles nicht so richtig zusammen. Am offensichtlichsten widerspricht der Theorie von der Arkham-Fortsetzung etwa die vollkommen einsatzfähige Batgirl. Dabei handelt es sich bekanntermaßen um Barbara Gordon, die wir in den Arkham-Spielen allerdings als an den Rollstuhl gefesselte Oracle kennenlernen. Denn Barbara hat ihren Batgirl-Umhang an den Nagel gehängt, nachdem ein Angriff des Jokers ihre Wirbelsäule durchtrennte. Zudem hat »Red Hood« Jason Todd nicht die aus Arkham Knight bekannte J-Narbe auf der Wange, sondern eine hässliche, lange Verletzung, die etwa von einer Klinge herrühren könnte. Obwohl der düstere Grafikstil durchaus für eine Arkham-Fortsetzung sprechen würde, tun es die Details nicht. Keine schlechte Detektivarbeit für blutige Anfänger ohne Fledermausmaske, oder?

Um die Fans und uns nicht unnötig Rätselraten zu lassen, haben die Entwickler es allerdings schon offiziell gemacht: Gotham Knights hat inhaltlich nichts mit den Arkham-Spielen zu tun. Gegenüber der Webseite Comicbook.com stellte Warner Bros. Montreal klar, man würde eine ganz neue Geschichte erzählen, die zwar in DCs Batman-Universum spiele, aber keine Verbindung zu Arkham Asylum und seinen Nachfolgern habe. Hier wird also die erprobte Multiverse-Idee des Comicverlags aufgegriffen, die im Kino beispielsweise die Batman-Versionen von Ben Affleck, Michael Keaton und Robert Pattinson nebeneinander existieren lässt – nur eben in jeweils anderen (Spiegel-)Versionen der Erde. Das Arkham-Universum wird stattdessen wie es sich gehört von Arkham-Entwickler Rocksteady etwa zum gleichen Zeitpunkt mit Suicide Squad: Kill the Justice League erweitert.

Wie viel Rollenspiel steckt in Gotham Knights?

Nicht nur die Welt von Gotham Knights distanziert sich von den Arkham-Spielen. In Sachen Gameplay gehen die Entwickler ebenfalls eine gänzlich andere Route. Auf den ersten Blick erinnern gerade die Fortbewegung mit dem Enterhaken und die actionlastige Spielmechanik an Arkham, doch es handelt sich nicht um ein herkömmliches Action-Adventure. Gotham Knights wird laut den Entwicklern ein Open-World-Action-Rollenspiel. Was damit gemeint ist, haben wir dank unseres Batcomputers genau analysiert. Nein, wir haben natürlich keinen Batcomputer! Analysiert haben wir es aber trotzdem. Mit unseren Computerhirnen!

Keine Freeflow-Kämpfe

Bevor Arkham Asylum überhaupt ein Batman-Spiel war, sollte es ein auf Rhythmus basiertes Actionspiel werden. Daraus entstand aber letztlich das famose Freeflow-System, dank dem Batman fließend von Gegner zu Gegner springt, Angriffe auskontert und seine Gadgets ins Spiel bringt. Go-

Der Rat der Eulen

Der Trailer zu Gotham Knights ließ neben Batmans Tod eine weitere Bombe platzen – wenn auch erst gegen Ende: Offenbar geht es im Spiel um den Rat der Eulen (Court of Owls), eine Geheimorganisation, die der Bat-Familie bereits in den Comics das Leben schwer machte. Die Eulen herrschen im Verborgenen schon seit der Kolonialzeit über Gotham und lenken die Geschicke der Stadt. Der Rat beschäftigt in der Regel einen mächtigen Auftragskiller, genannt Talon (Kralle), der unter dem Schutz einer Eulenmaske Probleme aus dem Weg räumt. Der Talon stammt aus einem Pool im künstlichen Kälteschlaf gehaltener Individuen – was die Szene mit den vermeintlichen Särgen aus dem Trailer erklärt – und kann nach seinem Tod durch ein Ritual wiederbelebt werden.

Der Talon ist der Auftragskiller des Rats der Eulen.

Darin ging es um die Abenteuer der Bat-Familie, was auch Alfred Pennyworth und Catwoman mit einschloss.

Natürlich dürfen auch toll inszenierte Bosskämpfe, etwa gegen Mr. Freeze, nicht fehlen.

tham Knights wird dieses bewährte Kampfsystem nicht verwenden. Im bisher gezeigten Material bekommen zwar ebenfalls eine Menge Schurken von Batgirl und Robin eine Kieferkorrektur, die Kämpfe laufen jedoch anders ab als in Arkham Asylum. Gekontert wird etwa überhaupt nicht. Stattdessen ergreifen die Helden die Initiative und lassen immer zuerst die Schläge auf die Handlanger von Mr. Freeze einprasseln. Allerdings kann bei Bedarf ausgewichen werden. Zusätzlich sind die aufploppenden Schadenszahlen, Lebensbalken und Levelanzeigen ein deutlicher Hinweis: Wenn ihr die Oberhand gewinnen wollt, müsst ihr eure Stats verbessern und könnt nicht mehr einfach fledermausgleichem Reaktionsvermögen sei Dank ganze Horden umbrezeln.

Freischaltbare Skills und Heldenstufen

Ob wir in einem Kampf Erfolg haben, wird stattdessen viel stärker vom Build unseres Helden abhängen. Laut Warner Bros. sollen wir jeden Helden so anpassen können, dass er zu unserer bevorzugten Spielweise passt. Vermutlich wird es also verschiedene Skillbäume geben, die unterschiedlichste (Bat-) Fähigkeiten freischalten.

Im Kampf sind diese Spezialmanöver von Ladungen abhängig, die wir unter dem Lebensbalken sehen. Batgirl besitzt in der Gameplaydemo vier Stück und setzt diese Ladungen sowohl für surrende Batarangs ein als auch, um einen echten Fledermausschwarm herbeizurufen, der die Gegner einhüllt. Da wir in Gotham Knights zudem schleichen können, wird es vermutlich Builds geben, deren Fähigkeiten eher hierbei zum Einsatz kommen. In der Gameplaydemo werden etwa unaufmerksame Handlanger aus dem Hinterhalt direkt ausgeschaltet. Noch ist nicht bekannt, ob solche Manöver möglicherweise von höherstufigen Gegnern verhindert werden können.

Meinung

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Ich wundere mich gar nicht, dass Gotham Knights gerade für so viel Verwirrung sorgt. Der fulminante Einstieg mit Batgirl auf ihrem schicken Motorrad und eine Optik, die einfach sehr nach den Arkham-Spielen aussieht, wecken nun mal auch die Hoffnungen auf einen Nachfolger. Ob diese Assoziation jetzt beabsichtigt war oder nicht: Sie tut Gotham Knights nicht sehr gut. Denn offenbar soll das Spiel mithilfe von Rollenspielsystemen auf Service getrimmt werden. Das wird eine gänzlich andere Erfahrung. Mich stimmt der Service-Gedanke deshalb noch sehr skeptisch. Doch in einem Koop-Abenteuer mit Batgirl oder Red Hood auf Gangsterjagd gehen? Ja, bitte!

Bat-Crafting

Eigentlich keine große Überraschung: Natürlich könnt ihr alle vier Helden von Gotham Knights in ganz unterschiedliche Heldenstrampler stecken. Wie das genau abläuft, wurde noch nicht verraten. Aber da sich die Kostüme der Helden im ersten Trailer und beim Gameplay deutlich voneinander unterscheiden, ist stark damit zu rechnen. Spannend wird die Frage, ob die Kostüme wie bei Arkham rein optischer Natur sind oder bestimmte Werte haben. Sehr wahrscheinlich wird es eine Form von Equipment geben, mit dem wir Fähigkeiten stärken oder Debuffs abwehren können. Möglicherweise können wir dieses Equipment sogar zusammenbasteln oder verbessern. Wie wir darauf kommen? Jedes Mal, wenn Batgirl im Gameplay einen Handlanger umhaut, bekommt sie nicht nur Erfahrungspunkte, sondern auch

Wir können uns frei durch Gotham bewegen, um von Einsatzort zu Einsatzort zu kommen.

Die Zahlen über den Köpfen der Gegner geben deren Level an und signalisieren etwa, ob wir sie durch ein Stealth-Manöver ausschalten können.

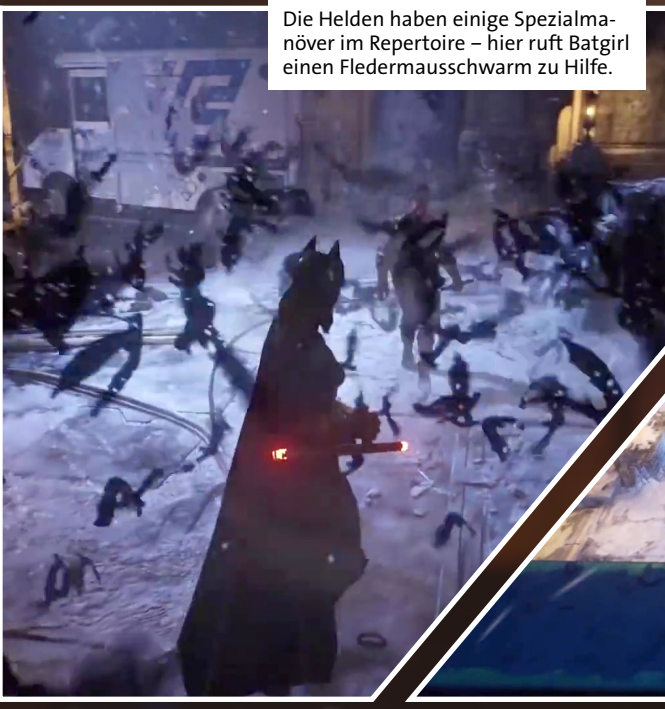
Suicide Squad: Kill the Justice League

Die wahre Fortsetzung der Arkham-Reihe ist noch in weiter Ferne und soll erst 2022 erscheinen. Darin dreht die Justice League aus unbekannten Gründen am Rad: Superman begeht im ersten Trailer einen kaltblütigen Mord. Höchstwahrscheinlich macht auch der Rest der Justice League die mysteriöse Wandlung durch, ihr könntet im Spiel also auf böse Versionen von Wonder Woman, Aquaman, Flash und Co. treffen, wenn ihr mit dem Suicide Squad loszieht, um im Auftrag der Regierung die Heldentruppe zu erledigen. Der Gründer von Arkham-Entwickler Rocksteady Games, Sefton Hill, erklärte, dass viele bereits bekannte Plots in Suicide Squad fortgesetzt würden. Deshalb bleibt angesichts des Endes von Arkham Knight noch fraglich, ob wir tatsächlich auch auf Batman treffen, der ja eigentlich ebenfalls zur Justice League zählt. Bisher gab es noch keine Spielszenen zu sehen, der erste Trailer ist lediglich ein Cinematic-Video. Im Rahmen der Enthüllung verrieten die Macher aber ein paar erste Details: Es handelt sich um ein Action-Adventure mit einer Open World. Ihr könnt es allein im Singleplayer-Modus oder mit Freunden im Koop spielen – es sind also ein bis vier Spieler möglich.

diverse Ressourcen. Die Ressourcen sehen nach Metall oder Mineralien aus. Also wahrscheinlich genau der Kram, den wir für neue Ausrüstung brauchen. Da stellt sich die Frage nach der Logik: Geld und Ressourcen sollten für die Erben des Multimilliardärs Bruce Wayne eigentlich keine Rolle spielen.

Wird Gotham Knights ein Servicegame?
So offensichtliche Rollenspielelemente schreien ja geradezu nach langanhaltendem Service. Allerdings sollten wir hier nicht zu früh urteilen. Gotham Knights wird sehr wahrscheinlich kein weiterer Loot-Shooter-Verschnitt im Stil von Destiny oder The Division. Dafür ist der Multiplayer-Part nicht ausgeprägt genug. Zwar könnt ihr das Spiel im Koop angehen, allerdings höchstens zu zweit. Euren Drop-in-Partner trefft ihr innerhalb der Spielwelt, wenn ihr seinem eingeblendeten Symbol samt Abstandsangabe folgt. Außerdem wissen wir noch recht wenig über die Queststruktur. Klassische Servicegames versuchen oft mit Aufgaben zu arbeiten, die sich leicht dutzendfach reproduzieren lassen. Natürlich haben wir in der Demo eine Storymission gegen Mr. Freeze und seine Wettermaschine gesehen, doch Nebenaufgaben der Marke »Erledige X Gegner« oder »Rette NPC Y« lassen sich gerade in einer offenen Spielwelt, wie es sie in Gotham Knights zu geben scheint, einfach umsetzen. Wie stark der Nebenquest-Grind in Gotham Knights ausfällt und ob es Seasons oder tägliche Belohnungen gibt, ist nicht bekannt. Wir rechnen mit einer dauerhaften Unterstützung durch DLCs und freischaltbaren Skins. Damit wäre der Service von Gotham Knights eher mit Assassin's Creed: Odyssey zu vergleichen als mit The Division.

Keine Veröffentlichung auf Steam?
Obwohl das Spiel offiziell für den PC angekündigt wurde, findet ihr auf Steam bislang noch keine Produktseite dazu. Das liegt aber nicht unbedingt daran, dass Gotham Knights nicht auf Valves digitalem Vertriebskanal erscheinen wird. Besser gesagt: Noch wurde überhaupt keine Plattform angekündigt. Das Spiel gibt es bisher weder auf Steam oder bei Epic, noch bei Gog.com oder Amazon. Bekannt ist bisher nur das Veröffentlichungsjahr: »Schon« 2021 soll es losgehen. Eventuell könnte die fehlende Produktseite bei Steam andeuten, dass Warner Bros. über andere Vertriebswege nachdenkt – möglicherweise exklusiv für Bat-OS? Nein, Spaß beiseite. Wir sind ziemlich sicher, dass Warner Bros. das Action-Rollenspiel über die traditionellen Vertriebswege veröffentlichen wird. Experimente nebenher sind immer möglich, aber der Publisher muss angesichts der angeschlagenen finanziellen Lage des Mutterkonzerns WarnerMedia (ein Konglomerat aus Time Warner und der Telekommunikationsgesellschaft AT&T) natürlich ordentlich Gewinn machen. Und das kann man nur, wenn man ein möglichst großes Publikum anspricht. ★



Die Helden haben einige Spezialmanöver im Repertoire – hier ruft Batgirl einen Fledermausschwarm zu Hilfe.

Wie von den Arkham-Titeln gewohnt, dürfen wir über Gestänge schleichen und uns per Enterhaken durch die Lüfte schwingen.

Barbara wachte wie in den Arkham-Spielen als Oracle über die Geschicke der Bat-Helden.