Gotham Knights

NUR EIN FLATTERN

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Warner Bros.** Termin: **21.10.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Die vier Gotham Knights müssen die verbrechensgeschüttelte Stadt ohne ihren bekanntesten Helden retten. Haben die Nachwuchshelden eine Chance gegen Gothams Verbrecherwelt?

Von Gloria H. Manderfeld

Kann Gotham ohne Batman überhaupt existieren? Wer sich bisher nur theoretisch mit dieser Frage beschäftigt hat, muss das in Gotham Knights auch praktisch tun: Der legendäre Held segnet gleich zu Spielbeginn das Zeitliche und sprengt dabei auch noch die Bathöhle samt Ausrüstung. Zurück bleibt der fassungslose Heldennachwuchs, der nun erst mal mit der Tatsache klarkommen muss, dass es kurz nach Batmans Verschwinden in Gothams Straßen wieder rund geht, weil die Verbrecherwelt der Stadt prompt richtig aufdreht.

Gute elf Jahre nach dem letzten großen Batman-Actionspiel Arkham City sind die Erwartungen natürlich hoch. Der Actionkracher sackte damals wohlverdiente 91 Punkte ein und verband eine umfangreiche Open World mit einer mitreißenden Story und knackiger Kampfaction. Wie weit Gotham Knights es schafft, diesem großen Vorbild gerecht zu werden, klären wir in diesem Test. Aber eine kleine Warnung vorweg: Es ist kompliziert.

Das Helden-Viermaleins

Nach einer kurzen Einführungsmission, die Steuerung, Kampf, den Umgang mit dem Ermittlungs-Interface sowie die Fahrt mit eurem Batcycle erklärt, landet ihr mitten im Geschehen und brecht ins Polizeirevier ein. Eure Heldenriege erbt dazu den historischen Glockenturm im Zentrum der Stadt als Hauptquartier vom verstorbenen Batman, wo Batgirl als Oracle über die Informationen Gothams regierte. Dort stattet ihr am Batcomputer eure Helden aus, gebt beim Levelaufstieg erhaltene Fähigkeitspunkte aus und versorgt den Ritternachwuchs mit Ausrüstung. Hintergrundinfos in Form von Fallakten, E-Mails und Profilen zu allen wichtigen Personen, Gegnern und Fraktionen gibt es obendrauf – viel Lesestoff.

Ins Heldenleben und damit die nächtliche Patrouille startet ihr, sobald ihr euch für einen der vier Charaktere entschieden, diesen ausgerüstet und Fähigkeitspunkte verteilt habt. Alle Helden haben jeweils drei von Spielbeginn an verfügbare Talentbäume für Fähigkeiten mit mehr Wumms, mehr Leben und sonstigen praktischen Effekten, beispielsweise baut ihr Batgirls Hacker-Kenntnisse aus oder Nightwings Akrobatik.

Zwei weitere Talentbäume schaltet ihr im Lauf des Spiels durch Aktivitäten frei: Schwungfähigkeiten erlauben euch Angriffsarten wie Rüstungsdurchschlag oder Panzerbrecher, Ritterfähigkeiten versorgen eure Helden mit einzigartigem Können wie Red Hoods mystischen Pistolenkugeln, mit denen er mehrere Gegner gleichzeitig umballert. Ritterfähigkeiten müsst ihr blöderweise für alle Helden einzeln freischalten, während ein neues Level für alle Charaktere gilt.

Während Robin den Regulator-Riesen beschäftigt, gibt's von Red Hood was auf den Hinterkopf.

Wo sind hier die Gangster?

Kaum im auf den ersten Blick grandios inszenierten Gotham angekommen, geht ihr wie Batman in der Luft oder am Boden auf die Suche nach Ärger. Statt des Batcycles am Boden haben wir fast nur die Greifhakenpistole für den Schwung von Haus zu Haus genutzt, weil es schneller und einfacher ging. Als spätere Ritter erhalten eure Helden übrigens eine individuelle Flugfähigkeit, Batgirl gleitet mit ihrem Cape durch die Nacht, während Red Hood dank Lazarusgrubenkraft durch die Luft springt. So beweglich wie in Arkham City seid ihr aber nie.

Vor Ort entscheidet ihr, ob ihr euch gleich ins Geschehen stürzt, Gegner lautlos ausschaltet oder aus der Ferne abschießt. Keine Sorge, das Welt- und Missionsdesign erlaubt auch Schleichern den Erfolg, Krabbelschächte und Patrouillen-Timing fallen ziemlich fair aus. Neben Erfahrungspunkten prügelt ihr aus Bandenmitgliedern, korrupten Cops und Berufsverbrechern auch Handwerksmaterialien sowie Hinweise auf geplante Verbrechen heraus. Diese Hinweise

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr Lust auf den Bat-Nachwuchs habt.
... ihr Open Worlds bis ins letzte Detail durchsucht.
... ihr gern unterschiedliche Spielstile ausprobiert.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr ein modernes Arkham City erwartet.
... ihr langwierige Bosskämpfe nicht leiden könnt.
... euch immer gleiche Abläufe langweilen.

Red Hood springt dank mystischer Lazarusgrubenkraft durch die Luft.

Bei einem Rätsel schrauben wir mit Frequenzverstärkern herum.

Boss Blazer hat Batgirl mit seiner Flammenpeitsche gepackt.

landen am Ende eurer Patrouille bei der Rückkehr in den Glockenturm auf eurer Karte für die kommende Nacht.

Dort seht ihr, wo in Gothams Stadtvierteln die gefährlichere Action in Form von Verbrechensherausforderungen stattfindet. Mal vereitelt ihr einen Banküberfall, einen Hack oder eine Gefangenenbefreiung, mal rettet ihr an Bomben gekettete Geiseln vor dem sicheren Tod oder räumt ein Verbrecherversteck für eine deutlich üppigere Belohnung aus. Was in den ersten Nächten noch spannend und abwechslungsreich wirkt, lässt durch den repetitiven Ablauf der Herausforderungen allerdings schnell eine gewisse Ermüdung einkehren und wird maximal durch einen höheren Schwierigkeitsgrad oder absolvierte Bonusaufgaben knackiger.

Schwungvoll ausgeteilt

Je nach Viertel trefft ihr hauptsächlich auf Mitglieder der dort ansässigen Fraktionen, die sich abseits ihrer Optik bei ihren verwendeten Waffen, Schadensarten und Anfälligkeiten unterscheiden. Die Elementarschadensarten Feuer, Eis, Gift, Elektro und Erschütterung verschaffen euch mit der passenden Waffe einen Vorteil im Kampf, sofern der dazugehörige Effekt auslöst: Eisschaden friert eure Gegner beispielsweise ein und lässt euch gegen Gefrorene deutlich mehr Schaden austeilen, Feuer und Gift verursachen Schaden über Zeit und so weiter.

Daneben erhöht die richtige Ausrüstung die Resistenz eurer Helden gegen diese Schadensarten, die stellt ihr mit dem Handwerkssystem und gefundenen Ressourcen her. Bei unserem Spieldurchlauf hat es allerdings gereicht, immer die stärkst mögliche Ausrüstung herzustellen und sie mit ebenfalls auffindbaren Mods zu verstärken. Stark spezialisierte Ausrüstung für verschiedene Gegnergruppen brauchten wir nicht, da der Elementarschaden nicht häufig genug ausgelöst wurde, um wirklich einen wahrnehmbaren Unterschied zu machen und die Schwungfähigkeiten viel entscheidender für einen Erfolg waren. Jeder erfolgreiche Angriff füllt die Schwungleiste eurer Helden, mit ausreichend Schwung durchbrecht ihr die Verteidigung eurer Gegner, nutzt besonders starke Angriffe oder jagt ihnen so viel Angst ein, dass sie spontan keine Lust mehr aufs Prügeln haben.

Einen Haken hat das Ganze aber auch: Gelingen euch keine Treffer, kann es recht lange dauern, bis ihr genug Schwung für einen neuen mächtigen Schwinger aufbaut, was besonders bei Bosskämpfen nervt.

Ballern, Bosse und Balance

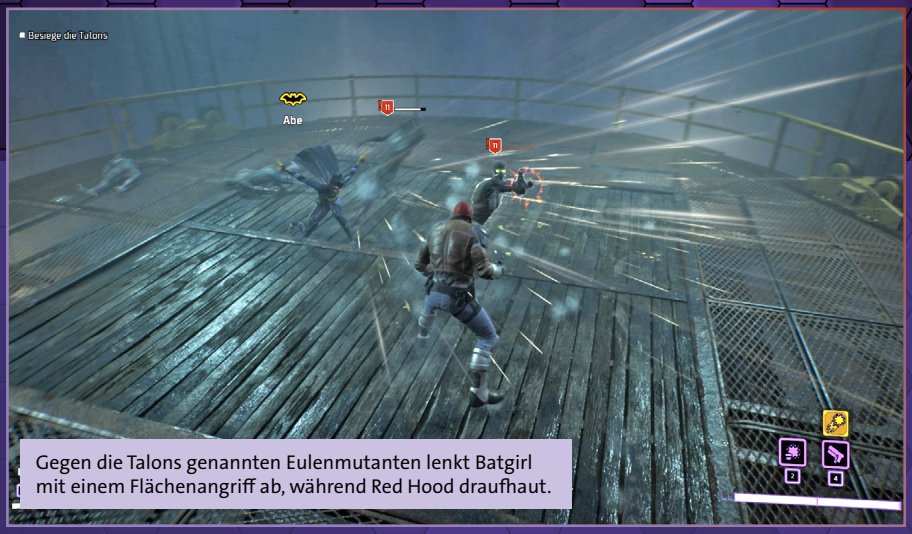
Spielt ihr im Koop, wirken die Stärken eurer Helden noch ziemlich unbalanciert. Gerade Red Hood räumt im Fernkampf teils schon die gesamte Gegnermeute auf, während Batgirl oder Robin gerade noch auf dem Weg zum Kampf sind – wir haben es ausprobiert. Da helfen nur Absprachen mit den Teammitgliedern, damit kein Frust aufkommt. Einziger Lichtblick ist die grandios gute technische Umsetzung der Koop-Funktion, leichter kamen wir selten ins Spiel von Freunden! Die allzu gleichförmig ausfallenden Bosskämpfe sind dafür vor allem im Einzelspielermodus nervtötend. Die zumeist mehreren Gegner fokussieren sich stark auf euren Helden und lassen euch durch Unterbrechungen und Bodeneffekte nur wenig Raum für eigene, starke Schlagkombinationen.

Selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad kommt zudem vom ausgeteilten Wumms kaum etwas bei den Bossen an, dafür fresst ihr auf normaler Schwierigkeit umso mehr Schaden. Zu oft steht ihr vor Kugelschwämmen mit einem kilometerlangen Lebensbalken, die dazu noch reichlich Wellen an Kumpels rufen. Das wirkt, als wäre die Bosskampfgestaltung noch auf ein Koop-Spiel ausgerichtet, während der Rest der Spielwelt für Einzelspieler gebaut ist – hier

Der Ort hat knapp 2.000 Einwohner und liegt etwa sieben Kilometer südlich von Nottingham.

Einfach mal mit Freunden abhängen – Red Hood macht das sogar einarmig.

Brenzlig wird es in dieser mechanischen Falle eines fiesen Geheimbundes.



Gegen die Talons genannten Eulenmutanten lenkt Batgirl mit einem Flächenangriff ab, während Red Hood draufhaut.

sollte das Entwicklerteam dringend nochmal ran. Besonders beim Endkampf in der Hauptgeschichte, aber auch den groß angelegten Finalkämpfen der Schurkenstorys könnte damit viel Frust vermieden werden.

Eine Stadt zwischen den Fronten

Kommen wir nach dem Wie zurück zum Wo und Warum: Neben Ermittlungen in Batmans letztem Fall mühen sich Batgirl, Nightwing, Robin und Red Hood auch mit reichlich eigenen Problemen und müssen in die übergroßen Fußstapfen ihres toten Mentors treten. Ein neues Informantennetzwerk soll her, ohne bessere Ausrüstung geht es nicht, und schließlich gibt es noch eine Menge Verbrechen zu vereiteln, wenn ihr nicht gerade in eine große Verschwörung stolpert.

Dank alter Verbündeter wie Butler Alfred, Tüftlergenie Lucius Fox und der aufrechten Detective Montoya stehen die vier nicht ganz alleine da. Weitere Verbündete lernt ihr im Lauf des Spiels kennen und unterstützt sie in Nebenmissionen, diese NPCs bleiben aber mangels mehr Einblick in deren Motivationen und Leben sehr austauschbar. Daneben ringen die schon erwähnten Verbrecherbanden, mehrere Superschurken und eine fiese Geheimorganisation in der Stadt um die Macht, während die Polizei total überlastet ist. Generell wollen die meisten Cops seit Commissioner Gordons Tod ohnehin lieber nichts mit unseren Maskierten zu tun haben, die neue Polizeichefin würde Vigilanten am liebsten ganz loswerden und legt ihnen reichlich Steine in den Weg.

Mehr Helden, mehr Probleme

Keine gute Ausgangslage für unsere Vierergruppe also, alle haben neben Bruce Waynes Tod außerdem noch ein eigenes Päckchen aus der Vergangenheit zu tragen – Batgirl trauert zum Beispiel noch sehr um ihren verstorbenen Vater, Red Hood hadert mit seiner Wiederauferstehung. Mit wohlbekannten Gegnern und Gegnerinnen wie Ra's al Ghul, seiner Tochter Talia und ihrer fiesen Assassinenliga neben Gothams ureigener Schurkenparade mit dem Pinguin, Clayface, Mr. Freeze, dem Rat der Eulen und Harley Quinn liefert das Entwicklerteam viel Vertrautes und lässt ordentlich Batman-Feeling aufkommen. Gerade die vielen Unterhaltungen unserer Nachwuchshelden im Glockenturm sowie der Mailverkehr unseres Teams zeigen, dass hier Liebe fürs Detail vorhanden ist. Deutlich mehr Raum für eine Charakterentwicklung abseits der kurzen Hintergrundmissionen hätte es aber leichter gemacht, wirklich mit dem Schicksal der vier mitzufiebern. Die Hauptgeschichte macht es zudem nicht wirklich leicht, Gotham Knights zu lieben: Nach einem spannenden Einstieg in das Szenario baut sich ein Spannungsbogen über mehrere Hauptmissionen bis zu einem fulminanten Höhepunkt auf. Dann folgt ein krachender Absturz und reißt die Geschichte in Bezug auf Glaubwürdigkeit und

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken

Die ersten Stunden mit den Knights haben mir wirklich Spaß gemacht. Ich erkundete Gotham und lernte, mit meinen Lieblingen Batgirl und Red Hood umzugehen. Nach dem ersten 20-minütigen Bosskampf war ich allerdings etwas ernüchtert und hoffte, dass das nur ein Ausrutscher wäre. Es war keiner, und spätestens nach dem fünfzigsten verhinderten Herausforderungsverbrechen hatte ich das dumpfe Gefühl, irgendwie in einer Zeitschleife festzusitzen. Dabei sind in Gotham Knights eine Menge gute Ansätze vorhanden: Ich bin vom smoothen Koop-System und dem gemeinsamen Verbrecherverprügeln begeistert, mir gefällt auch das unterschiedliche Handling meiner Heldentruppe. Auch die leisen Töne zwischen den Charakteren abseits der Kämpfe sind für meinen Geschmack gut getroffen. Wären da nicht all die vielen Problemchen, bei denen ich mich wirklich frage, ob das Entwicklerteam nicht auf halbem Weg vergessen hat, was an einer Einzelspielererfahrung wirklich Spaß macht! Gerade bei den Bosskämpfen habe ich Schimpfworte ausgepackt, von denen ich gar nicht wusste, dass ich sie noch beherrsche – und sollte ich wirklich einen zweiten Spieldurchgang wagen, werde ich den nicht ohne Hilfe von ein paar Freunden angehen. Das ist einfach besser für meinen Blutdruck.

Erzähltempo richtig in den Keller. Vor allem das abrupte Ende enttäuscht mit einem allzu vorhersehbaren Twist, der selbst in jedem Comic aus den 60er-Jahren spannender ausgefallen wäre. Verglichen mit Arkham City wirkt Gotham Knights trotz spürbaren Potenzials wie ein Berg loser Enden, der Fokus liegt zu sehr auf Action und zu wenig auf storylastigen Nebenmissionen, die für die Immersion dringend gebraucht werden.

Leben verzweifelt gesucht

Alle Nicht-Fans werden abseits dessen mit der schieren Masse an Namen, Hintergrundanspielungen und den eher karg ausfallenden Erklärungen ziemlich im Regen stehen gelassen. Zwar bekommt ihr während der Hauptgeschichte um Gothams Schicksal wie auch in den Schurkennebenquests einen groben Eindruck, womit ihr es zu tun habt – mehr aber auch nicht. Da reißen es die auffindbaren Texte, Audioaufnahmen und sonstige Infoschnipsel aus den instanzierten, oft sehr schlauchigen Missionsbereichen auch nicht heraus. Deren Menge ist zum einen überschaubar, zum anderen kommt ihr nach der jeweiligen Mission nicht mehr dran, falls ihr sie im Eifer des Gefechts überseht.

Das gleiche Problem hat Gotham als Kulisse für das gesamte Abenteuer. Von oben und während der ersten Spielstunden sieht die Stadt fantastisch aus: Dampf wallt aus den Straßen empor, nächtliche Neonbeleuchtung erhellt die schick gestalteten Wahrzeichen, und der Stilmix der Gebäude passt perfekt zur Inszenierung aus Filmen, Comics und TV-Serien. Die Umgebungsgestaltung kratzt indes nur oberflächlich am dystopischen Charakter Gothams. Die meiste Zeit seid ihr auf nahezu menschenleeren Straßen unterwegs und werdet auch noch vom Sound der Stadt verarscht, wenn zum Beispiel eine menschenleere Bar klingt, als wäre sie bis zum letzten Sitzplatz besetzt, oder immer wieder Sirenen zu hören sind, ohne dass es eine Verfolgungsjagd gibt.

Hakelig und gleichförmig

Die offene Spielwelt bietet ganz genretypisch abseits der Verbrechen einiges an Abwechslung, geht aber nicht über den die Spielzeit streckenden Standard hinaus: Mehrere Sammelaufgaben, bei denen ihr zum Beispiel verloren gegangene Baterangs aufklaubt, Graffitikunst scannt oder Buchseiten sucht, lassen euch die Karte von oben bis unten durchstöbern. Dazu gibt es einige Herausforderungen für Helden- und Flugfähigkeiten sowie das Batcycle, ihr brecht zudem in bewachte Server-Räume ein, um falsche Infos zu Batmans Identität zu platzieren, oder sucht Geheimverstecke. Wirklich kreative Beschäftigungen wie die Riddler-Rätsel aus Arkham City bleibt euch das Entwicklerteam schuldig.

Ein weiteres Manko der offenen Spielwelt haben wir bei Kämpfen bemerkt, wenn neben dem gesamten Gotham auch gleichzeitig viele Gegnerfähigkeiten und sich bewegende Gegner dargestellt werden müssen. Am PC sind zwar 60 FPS möglich, dennoch kommt es gerade bei vielen gleichzeitig ablaufenden Effekten zu spürbaren Framedrops. Das ist natürlich ganz besonders blöd, wenn man in diesem Moment besser mit gutem Timing den gegnerischen Angriffen ausweichen sollte! Trotz der generell gut umgesetzten Maus-und-Tastatur-Steuerung reagiert das Spiel in solchen Momenten ziemlich träge auf Eingaben, sodass gerade durch kurzes Antippen auszulösende Fähigkeiten nur bei mehrmaliger Wiederholung funktionieren. Und das ist nicht gut.

Wenn Batgirl den Deal zwischen zwei Banden crasht, habt ihr alle Hände voll zu tun.

Mehr fürs Nebenher

Hat uns das Spiel Spaß gemacht? Schon, denn als maskierte Rächer durch die Stadt zu schwingen, läuft rasant ab, die Kämpfe bleiben dank der Heldenspezialisierungen abwechslungsreich, eure Gegner leveln fair mit. Wer sich abends für ein, zwei Stunden in Gothams Straßen wagt, dem fallen die sich schnell wiederholenden Missionstypen deutlich weniger stark auf als Vielspielern. Ohne die starken Brüche bei den Bosskämpfen, die leere Spielwelt und die gegen Ende stark abbauende Hauptgeschichte wäre für Gotham Knights aber sicher mehr als nur Nebenherunterhaltung drin gewesen. ★

Auf der Karte werden Aktivitäten, Schnellreisepunkte und geplante Verbrechen markiert.

GOTHAM KNIGHTS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 9600K / Ryzen 5 3600	i7 10700K / Ryzen 5 5600X
GTX 1660 Ti / RX 590	RTX 2070 / RX 5700 XT
8 GB RAM, 45 GB Festplatte	16 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ gute deutsche Sprecher ⊕ Soundkulisse und Musik ⊕ Batman-Grundstimmung ⊖ offene Spielwelt oft leer ⊖ hohe Hardware-Anforderungen

SPIELDESIGN

⊕ dynamische, rasante Kämpfe ⊕ Fähigkeiten ⊕ Kämpfe, Rätsel, Ermittlung und schleichen ⊖ repetitive Abläufe ⊖ schlauchige Missionslevels

BALANCE

⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ Tutorials ⊖ Red Hood sehr stark ⊖ Handwerkssystem nahezu unnötig ⊖ extrem schwere Endbosskämpfe

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ Story an Helden angepasst ⊕ vier interessante Helden ⊕ sehr guter erster Storyteil ⊖ schwaches Ende ⊖ Nebenfiguren bleiben austauschbar

UMFANG

⊕ Wiederspielwert ⊕ New Game+ ⊕ Koop-Modus ⊖ Spielzeit durch Levelanforderungen gestreckt ⊖ nur ein Spielstand

FAZIT

Gotham Knights krankt trotz Batman-Gefühl und guter Hauptgeschichte an öden Abläufen und der leeren Open World.