

Batman: Arkham Knight

Ende mit Schrecken

Ist das Batmans Ende? Entwickler Rocksteady schickt den Dunklen Ritter in einen aussichtslos scheinenden Kampf gegen Scarecrow und den mysteriösen Arkham Knight. Wie das Spiel ausgeht, verraten wir nicht. Aber wir sagen im Test, ob es den grandiosen Vorgängern gerecht wird. Von Kai Schmidt

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Rocksteady** Termin: **23.6.2015** Sprache: **Deutsch** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

TEST

A

Is hätte Batman nach den Ereignissen von Arkham Asylum und Arkham City nicht schon genug Sorgen, holt Superschurke Scarecrow zum großen Schlag gegen Gotham aus: Mit einer tödlichen Weiterentwicklung seines Angstgases bedroht er die gesamte Stadt, die prompt evakuiert wird. Nur eine Hand voll Polizisten unter Leitung von Commissioner Gordon sowie Batman bleiben zurück, um die finsternen Pläne des Kartoffelsack-Kopfs zu durchkreuzen. Auch Scare-

crows Verstärkung, der mysteriöse Arkham Knight, setzt alles daran, Batman zu töten. Tatsächlich entwickelt sich der Knight mit seiner Armee von Kampfdrohnen und High-tech-Militärspielzeug beinahe zu einer noch größeren Bedrohung als Scarecrow. Zumindest für den gesundheitlich etwas angeschlagenen Batman, der sich auch noch um die parallel stattfindenden Untaten von Two-Face, Pinguin und Riddler kümmern muss. Mehr als diese Grundzüge der Story wollen wir aber gar nicht verraten, da wir uns sonst ruckzuck auf Spoiler-Territorium befänden.

Aus Liebe zur Fledermaus

Das ist schade, denn es gibt so viele Dinge, die wir im Zusammenhang mit der Story verraten und analysieren wollen! Allein über Batmans besonderen Gesundheitszustand in diesem Spiel könnten wir Seiten füllen. Überhaupt: Im Umgang mit den Charakteren zeigt sich erneut, dass es nicht so einfach ist, Entwickler Rocksteady auszutauschen und dabei die überragende Qualität der Arkham-Reihe beizubehalten. Arkham Origins von Warner Bros. Montreal baute zwar auf demselben Grundgerüst auf, ließ aber das Herzblut vermissen, das die Spiele von Rocksteady auszeichnet. Und auch in Arkham Knight lässt uns das Studio wieder mitfiebern, mitlachen und stellenweise einen dicken Kloß herunterschlucken. Blöd allerdings, dass jeder halbwegs versierte Batman-Fan die Identität des Arkham Knight schon nach seinen ersten paar Auftritten erraten haben dürfte. Dennoch: Das ist ganz großes Kino und sucht nicht nur im Bereich der Comicversoftwaren seinesgleichen. Und dann die vielen Easter Eggs und Fanservices, die in der äußerst lebendigen und authentisch wirkenden Spielwelt versteckt sind! Selbst an herumfahrende (allerdings mit Gangstern besetzte) Autos hat man gedacht. Es kann vorkommen, dass ein Wagen mit quietschenden Reifen anhält und die Insassen auf uns losstürmen, um sich das auf die Fledermaus ausgesetzte Kopfgeld zu verdienen. Dabei haben wir



Das gewöhnungsbedürftige Fahrverhalten des Batmobils sorgt für viel ungewollte Zerstörung – und mitunter auch für Frust.



In Arkham Knight muss der Dunkle Ritter sein Kampfgeschick gegen sehr unterschiedliche Gegner beweisen.



Der Riddler testet unser Können am Steuer des Batmobils auf seinen unterirdischen, mit Fallen gespickten Rennstrecken.



Er hier ist aus dem Rennen um die wahre Identität des Arkham Knight wohl raus: Kampfmonch Azrael verfolgen wir in Nebenmissionen.

ständig das Geplapper der Verbrecher im Ohr, das wir per Bat-Headset aus der Umgebung filtern. So wissen wir, wie eingeschüchtert oder wagemutig die Gangsterwelt gerade ist – und es füllt das Spiel zudem mit Leben.

Wir könnten auch Stunden damit zubringen, einfach nur durch die Straßen zu wandern, um das alte Gotham City auf uns wirken zu lassen. An so gut wie jeder Straßenecke finden wir Hinweise auf die Comic-Vernarrtheit und die Verbundenheit der Entwickler gegenüber dem DC-Universum. Den Insidergag »Black Canary Club«, der uns in Neonlettern von einem Dach entgegenleuchtet, wird wohl so ziemlich jeder verstehen, der sich lose mit den zugrundeliegenden DC-Comics beschäftigt oder die Serie »Arrow« verfolgt. Auch die Lexcorp-Gebäude und Anspielungen auf den Typen aus Metropolis sind wohl allgemein verständlich. Und es gibt noch so viel mehr zu entdecken. Zum Beispiel die aus den Vorgängern bekannten Riddler-Kopfnüsse oder sammelbare Gegenstände wie Harley Quinns Geschenkkartons oder ... ach, den Rest sollten Sie wirklich selbst herausfinden!

Im Bat-Panzer über Schmierseife

Kein Spoiler ist es hingegen, wenn wir vermuten, dass wir uns in der verglichen mit Arkham City fünfmal so großen und einfach herrlich verranzten Spielwelt endlich hinter Steuer des Batmobils schwingen dürfen. Batmans Karre ist eine gute Hilfe dabei, von einer Ecke der Spielwelt, die sich über drei mit Brücken verbundene Inseln erstreckt und Arkham City richtig klein aussehen lässt, in die andere zu gelangen. Allerdings wird das Wort »Mobil« der Höllenmaschine, die wir jederzeit per Tastendruck herbeirufen können, keinesfalls ge-

recht. Auf Knopfdruck verwandelt sich das Fahrzeug, das ohnehin schon mühelos durch Mauern und Zäune bricht, in ein furchteinflößendes Ungetüm mit 60-Millimeter-Kanone auf dem Dach. Eigentlich eine coole Sache wie man meinen – warten wir nicht schon seit drei Spielen darauf, endlich im Batmobil über die Straßen Gothams zu brettern?

Doch die Euphorie bekommt zumindest für reine Action-Spieler schnell einen Dämpfer, wenn sie versuchen, das erstaunlich grip-arme PS-Monster zu bändigen. Gas und Bremse funktionieren weniger intuitiv

Wie dieser Vorabtest entstand

Von Publisher Warner Bros. erhielten wir bis Redaktionsschluss keine PC-Testversion zu Batman: Arkham Knight. Um Ihnen dennoch einen Eindruck vom Spiel vermitteln zu können, haben wir uns zu einem Vorabtest ohne Wertung auf Basis einer zum Test freigegebenen PlayStation-4-Version entschlossen. Wir mussten zudem auf Pressebilder zurückgreifen, da Warner Bros. uns nicht gestattete, eigene Screenshots und Videos von der zum Test freigegebenen Version von Arkham Knight anzufertigen. Aus diesem Grund finden Sie auch kein Testvideo auf der DVD.

Die Technik- und Endwertungen sowie eventuelle Besonderheiten der PC-Version liefern wir selbstverständlich nach. Den kompletten Test inklusive Testvideo finden Sie außerdem zeitnah zur Veröffentlichung des Spiels online auf GameStar.de.

Batmans neue Tricks



Dank Dual-Play dürfen wir in bestimmten Abschnitten bei Kämpfen und Jäger-Sequenzen zu einem Kollegen wechseln.

In Arkham Knight hat der Mitternachtsdetektiv einige neue Tricks auf Lager, die es ihm erleichtern, mit dem Schurkenpack fertig zu werden. Beim Spielen sind uns folgende Neuerungen positiv aufgefallen.

Dual-Play: Es macht Spaß, mit einem KI-Kollegen auf Verbrecherjagd zu gehen. Das gilt sowohl für die Schlägereien wie auch die Jäger-Abschnitte. Mit Batman können wir beispielsweise Gegner vorbereiten, um dann Robin zu rufen, der sie hinterrücks abräumt. Auch bei Massenschlägereien fühlt sich das Dual-Play-Feature gut an. Wir können mitten in einer Kombo den Charakter wechseln, um unseren Zähler hoch zu halten und mit einem Team-Takedown abzuschließen.

Angst-Multi-Takedowns: Sich einfach in eine Gruppe von Gegnern fallen zu lassen, um sie der Reihe nach mit einem Schlag zu erledigen, ist verdammt cool. Die im Vorfeld aufgekommene Angst, diese Art von Takedowns könne zu mächtig sein, hat sich zum Glück als unbegründet erwiesen. Stattdessen fügt sich das Spielelement bestens ins Geschehen ein.

Einbeziehen der Umgebung: In Kämpfen können wir bestimmte Objekte einbinden, um Gegnern zum Beispiel an Sicherungskästen einen Stromschlag zu verpassen oder sie Kopf voran in ein Objekt zu rammen. Auch das Batmobil können wir in die Keilereien einbeziehen, um den bösen Jungs Beanbags vor den Latz zu knallen.

Stimmensynthesizer: Die Gangster in den Jäger-Abschnitten mit der künstlich erzeugten Stimme ihres Bosses an der Nase heranzuführen und in Fallen tappen zu lassen, macht richtig Spaß. Wir können die Umgebung in aller Ruhe präparieren, um die Handlanger dann per Gadget nacheinander auszuschalten. Allerdings merken sie irgendwann, dass an den Kommandos was faul ist.

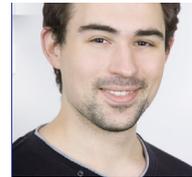
Haltepunkte in Reihe schalten: Während wir uns mit dem Enterhaken an Gebäuden hochziehen, haben wir in Arkham Knight die Möglichkeit, gleich den nächsten Ankerpunkt zu bestimmen, sodass sich Batman automatisch weiter nach oben arbeitet. Dadurch wird das durch die Luft sausen deutlich dynamischer.

als etwa in Watch Dogs oder GTA 5. Statt direkt auf den Tastendruck zu reagieren, reduziert das Fahrzeug die Geschwindigkeit stufenlos bis zur Rückwärtsfahrt und rollt selbst dann noch nach, wenn wir die Bremse schon längst losgelassen haben. Das Batmobil bei einer Verfolgungsjagd sicher zu lenken, fällt auch nach stundenlanger Übung noch schwer. Ständig verschrotten wir dabei parkende Autos, demolieren Häusercken und stellen uns quer. Wie viel Spielspaß das gewöhnungsbedürftige Batmobil letzten Endes kostet, hängt entscheidend von Ihrer Rennspiel-Affinität ab. Reihum haben wir die Redaktion Probe fahren lassen, und jeder empfindet das Handling anders. Heiko kommt als Rennspielprofi prima damit zurecht. Dimitry nörgelt zwar auch etwas, findet aber einigermaßen in die Steuerung rein. Kai hingegen, der sich so gut wie nie an Rennspielen versucht, ist selbst nach Stunden noch am Fluchen.

In einem Rutsch zum mobilen Geschützturm

Der Schlitten ist in seiner Flitzerform natürlich denkbar ungeeignet, um die Kampf-drohnen des Arkham Knight zu beseitigen. Halten wir die Taste für den Angriffsmodus gedrückt, wird das Batmobil deshalb zum 360°-Geschütz. Im Angriffsmodus gleiten wir sanft in beliebige Richtungen, können über die Antriebsdüsen zudem kleine Rettungsschübe aktivieren, um gegnerischen Schüssen auszuweichen. Zur Gegenwehr haben wir eine dicke Kanone und Miniguns auf dem Dach. Das 60-Millimeter-Geschütz hat zwar ordentlich Power, braucht aber lange, um eins der Geschosse nachzuladen. Die Miniguns haben dieses Problem nicht: Mit ihnen können wir die Gegner unter Sperrfeuer nehmen – allerdings müssen wir sehr genau zielen, um die leuchtenden Schwachstellen der Drohnen zu erwischen, und bei Dauerfeuer verzieht die Waffe schnell.

Durch Upgrades können wir die Nachladezeit der Kanone und die Genauigkeit der Miniguns verbessern: Nach jeder Feindbegegnung erhalten wir eine Abrechnung über unsere Leistung und daraus folgend Erfahrungspunkte. Die wiederum füllen unseren »EP«-Balken. Ist er voll, bekommen



Spielgewordene Batman-Fantasie

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamstar.de

Außer dem Kollegen Obermeier gibt's – und das nehme ich mir heraus – niemanden bei GameStar und GamePro, der so ein großer Batman-Fan ist wie ich. Vor zwei Wochen musste ich mir erst ein neues Regal für weitere Comics des dunklen Ritters kaufen, ich habe alle Arkham-Spiele (auch Origins und Blackgate) zu 100 Prozent durchgespielt und jede Challenge-Map mit Maximalwertung bewältigt. Arkham Knight ist für mich persönlich also offensichtlich ein wichtiges Spiel – und zum Glück enttäuscht es meine Erwartungen nicht.

Klar, die Batmobil-Steuerung könnte besser sein, die ganzen Knall- und Lichteffekte sorgen für Reizüberflutung und die Identität des Arkham Knight ist für Comic-Fans nach fünf Minuten geklärt. Trotzdem: Arkham Knight ist die spielgewordene Batman-Fantasie, sieht mit seinem düsteren Look fantastisch aus und unterhält mich mit seiner vollgepackten Spielwelt für zig Stunden. Die Entwickler haben bis ins Detail verstanden, was die Figur so faszinierend macht. So sind der Batsuit und die Gadgets essenzieller denn je – Batman ist eben kein überirdischer Superheld, und genau dieses Gefühl ist mir wichtig. Arkham City behält zwar in puncto Story die Nase vorn, als Batman-Spielplatz ist Arkham Knight aber die neue Referenz.

wir einen Upgradepunkt, den wir in die Verbesserung unserer Ausrüstung und Fähigkeiten investieren. Ausgerechnet Verbesserungen am Fahrverhalten des Batmobils fehlen aber im Repertoire. Zwar kommen wir im Lauf des Spiels immer besser mit dem Fahrzeug zurecht, doch wird es stellenweise schon recht frustig. Etwa im Kampf gegen Cobra-Superpanzer, deren Schwachstelle auf der Rückseite liegt. Wir müssen uns von hinten anpirschen, ohne entdeckt zu werden. Die Idee, eine Stealth-Mechanik in die Fahrzeugabschnitte einzubauen, ist klasse! Doch sobald wir entdeckt werden, heißt es entweder ab durch die Mitte oder



Das Batwing dürfen wir leider nicht steuern, aber es dient als schnittiger Upgrade-Lieferant.



In den optionalen Nebenmissionen kümmern wir uns um Schurken wie Two-Face oder diesen Herren hier: den Pyromanen Firefly.

Game Over. Wenn Ungeübte allerdings mit quietschenden Reifen abziehen, stellen sie sich ruckzuck quer oder bleiben an einer Kante hängen. Damit sind sie ein leichtes Ziel für die Drohnen. Ärgerlich. Und gerade

kurz vor dem Finale, wenn wir immer größeren Drohnenhorden (inklusive Flugdrohnen, Helikoptern, Raketenwerfern und Dreifachgeschützen) gegenüberstehen, können Spieler, die mit der Batmobilsteuerung nicht optimal zurechtkommen, schon mal die Wand anschreien.

schließlich nur noch mit dem zusätzlichen Schnelleinsatz unserer Gadgets wie Elektroschocker, Explosivgel oder Batarangs bewältigen können. Je nach gewählter



Ich bin Batmobil!

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Da ist sie endlich, meine lang ersehnte Rache für all die Kollegenhämle! Ja, vielleicht habe ich in Shootern das Zielvermögen eines Oktoberfestbesuchers auf dem Herrenklo. Aber dafür verzweifelt ihr am Batmobil, und ich habe in den Straßen von Gotham den größten Spaß meiner Fledermaus-Karriere. Zugegeben, die überladene Steuerung braucht ein wenig Eingewöhnung. Aber wenn ich dann per Powerslide um die Kurve drifte, anschließend Angst und Schrecken mit dem Bord-MG verbreite und mich zu furioser Letzt in die Luft katapultiere, um dem einzig verbliebenen Gangster mit beiden Füßen voran den Nacken zu massieren, dann gibt mir das ein derartiges Hochgefühl, wie ich es in noch keinem Open-World-Spiel erlebt habe.

Wer erst einmal die Kombination aus Cape, Greifhaken und Batmobil verinnerlicht, wird Bewegungsfreiheit für sich künftig neu definieren. Und mit dem bis zum letzten Gullideckel vollgestopften Gotham gibt's mehr als genug Abenteuerspielplatz zum Austoben. Einzig die Bosskampfarmut in der Hauptstory muss sich Arkham Knight von mir vorwerfen lassen. Wie gern hätte ich auch hier meine Batmobil-Künste auf die Probe gestellt. Also liebe Kollegen von der Actionspiele-Front: Hört auf zu jammern, und fang an zu üben. Es lohnt sich!

Ehrlicher Faustkampf

Wer die Vorgänger gespielt hat, weiß, was ihn außer den rutschigen Autofahrten in Arkham Knight erwartet: Als Batman gleiten wir über die Dächer des alten Gotham und erledigen Aufträge, die entweder die Hauptstory voranbringen oder zu den Nebenmissionen zählen. Zumeist gibt's dabei ordentlich Backenfutter, wenn wir es mit Schlägertrupps und Fußsoldaten aufnehmen. Dabei kommt natürlich wieder das erprobte Freeflow-Kampfsystem zum Einsatz: Wir achten auf angreifende Feinde und schlagen entweder zu oder kontern deren Attacken. Das prinzipiell aus zwei Tasten bestehende Kampfsystem scheint zwar auf den ersten Blick enttäuschend simpel, doch gehört mehr dazu, als auf die Knöpfe zu hämmern und zu hoffen, dass man etwas trifft. Die Aktionen wollen gut überlegt sein, und auch etwas Fingerspitzengefühl ist vonnöten, denn nur wenn kein Schlag oder Konter ins Leere geht, füllt sich der Kombozähler. Und je höher die Combo, desto mehr Erfahrungspunkte bekommen wir nach Abschluss einer Feindbegegnung. Damit können wir unsere Fähigkeiten aufrüsten und Gadgets, Kampffähigkeiten sowie Panzerung in mehreren Stufen ausbauen.

Verstärkung für den Dunklen Ritter

Die Kämpfe stellen uns je weiter wir im Spiel vorankommen vor kontinuierlich schwierigere Herausforderungen, die wir

Die DLC-Situation

Publisher Warner Bros. wird eine Reihe von DLCs zu Arkham Knight veröffentlichen, von denen einige bereits als Vorbestellerboni verfügbar waren, während andere wiederum den Special oder Collector's Editions des Spiels beiliegen. Bisher bekannt sind:

Red Hood Story-Pack: Wir schlüpfen in die Rolle des Vigilanten und erfahren mehr zu seiner Hintergrundgeschichte. Gab es als exklusiven Vorbestellerbonus bei Amazon.

Harley Quinn Challenge-Pack: Als Harley Quinn kämpfen wir uns durch Wellen von Gegnern. Gab es als Vorbestellerbonus.

Scarecrow Nightmare Missions: Wie in Arkham Asylum schleichen wir durch raffiniert designte Albtraumlevels. Zur Zeit sind die Nightmare Missions zusammen mit drei Batman-Skins noch PlayStation-exklusiv und liegen den Sony-Varianten des Spiels bei.

Gotham's Future Skin-Pack: Derzeit Steam-exklusive Batman-Skins zur Zeichentrickserie »Batman Beyond« (deutscher Titel: »Batman of the Future«) und Frank Millers großartiger Graphic Novel »The Dark Knight Returns«.

Der Season Pass ist mit knapp 40 Euro ziemlich teuer ausgefallen, beinhaltet aber immerhin garantierte DLC-Belieferung mit Story-Packs, Skins und Challenge-Maps für sechs Monate. Zum Testzeitpunkt hatten wir noch keinen Zugriff auf die Download-Inhalte.



Natürlich gibt es wieder einige knackige Riddler-Rätsel, über deren Lösung wir uns den Kopf zerbrechen.



Bruce Wayne hat unter einigen Gebäuden Gothams Geheimlabore versteckt, in denen wir das Batmobil aufrüsten lassen.



Enttäuschte Erwartungen

Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamestar.de

Ich liebe das Spiel, ehrlich! Genau wie die beiden Vorgänger (ich weigere mich, Arkham Origins zu dieser Serie zu zählen) habe ich Arkham Knight geradezu verschlungen. Ein grandioser Abschluss der Rocksteady-Trilogie um den wohl bekanntesten Comichelden der Welt. Man merkt an allen Ecken und Enden, dass hier echte Fans am Werk waren, die es meisterlich verstanden, eine packende und zuweilen sehr dramatische Geschichte um den Comichelden zu stricken. Ich habe gelacht, ich war angespannt, ich habe triumphiert, ich war den Tränen nahe ... aber ich habe auch geflucht und den Controller beinahe gegen die Wand gepfeffert. Da ist dieser schwarze Fleck auf der strahlend weißen Weste von Arkham Knight. Jedes Mal, wenn ich in das Batmobil steigen musste, um wieder mal ein paar Drohnen platt zu machen, habe ich die Augen verdreht. Und so sehr ich die Idee der Stealth-Abschnitte im Auto auch mag, die schwammige Steuerung macht diese wunderschöne Idee kaputt und das Spiel zumindest für mich unnötig frustig. Komisch, denn mit den Fahrsequenzen in GTA 5 hatte ich beispielsweise keine Schwierigkeiten. Das schwer zugängliche Batmobil ist es letztlich, was das an sich famose Spiel für mich ein Stückchen runterzieht. Und das ist schade, denn ansonsten macht es eigentlich alles richtig.

Schwierigkeitsstufe (leicht, normal oder schwer – wir empfehlen normal) ergibt sich dabei selbst für Batman-Veteranen eine schöne Lernkurve, denn Entwickler Rocksteady hat sich einige neue Kniffe einfallen lassen – allen voran den Dual-Play-Modus: Hier bekommt der Flattermann missionspezifische Unterstützung von Nightwing, Robin oder Catwoman. Per Tastendruck wechseln wir von einem Charakter zum anderen, um etwa Kombos zu verlängern. Während wir einen der Helden spielen, steuert die CPU die andere Figur. Besonders cool: Mit einem Double-Team-Finisher können wir Gegner besonders spektakulär auf die Bretter schicken. Abseits dieser Teamkämpfe bleiben wir jedoch auf den Dunklen Ritter als spielbare Figur beschränkt. Publi-

sher Warner Bros. wird allerdings einen Story-DLC veröffentlichen, in dem wir unter die Maske von Red Hood schlüpfen.

Jäger und Gejagte

Das Freeflow-Kampfsystem ist zwar gut, doch noch besser ist es, offene Kämpfe zu vermeiden und aus dem Hinterhalt einen Gegner nach dem anderen auszuschalten. Das ist nicht immer möglich, doch in vielen Abschnitten sind große, offene Gebiete vorgegeben, in denen wir uns nach Herzenslust austoben können: Durch Bodengitter, von Aussichtspunkten herab und aus Lüftungsschächten picken wir einen Gegner nach dem anderen heraus und schicken ihn leise ins Reich der Träume. Erschwert wird das durch herumfliegende Drohnen, Scharfschützen und Gegner, die unseren Detektivmodus orten. Das ist die aus den Vorgängern bekannte Röntgensicht, mit der wir auch versteckte Feinde und benutzbare Objekte ausmachen können.

Eine weitere Möglichkeit, Gegner schlafen zu schicken, ist der Stimmensynthesizer, mit dessen Hilfe wir wie Harley Quinn oder Arkham Knight klingen und einzelnen Schlägern Anweisungen geben können – um sie beispielsweise zu einer elektrisch aufgeladenen Munitionskiste zu schicken oder in die Nähe einer Sprengladung zu lotsen. Neu ist der Angst-Multi-Takedown: Haben wir mindestens einen Widersacher unbemerkt erledigt, erhalten wir die Möglichkeit, mehrere Gegner in Reihe auszuschalten. Dabei werden wir zwar gesehen, doch erhöht eine solche Aktion die generelle Angst der Gruppe, wodurch die restlichen Feinde einfacher zu erledigen sind. Die Möglichkeiten, mit den Gegnern zu spielen, sind zahlreich. Wenn man sich reingefuchst und einige Upgrades durchgeführt hat, fühlt man sich nach dem Sieg über eine schwer bewaffnete Überzahl wie Batman höchstpersönlich.

Zwang zum Kompletterlebnis

Neben der Hauptstory, in der wir gegen Scarecrow und den Arkham Knight zu Felde ziehen, gilt es noch zahlreiche Nebenmissionen zu erledigen. So müssen wir etwa als Geiseln genommene Feuerwehrmänner retten, uns an den mit zahlreichen Fallen präparierten Rennstrecken des Riddlers versuchen oder Two-Face einen Strich durch die Banküberfallrechnung machen. Ausge-

rechnet im Rahmen der Hauptstory halten sich die Superschurken aber enttäuschend zurück, auch spektakulär inszenierte Bosskämpfe, eigentlich ein Markenzeichen der Arkham-Reihe, bleiben die Ausnahme. Interessant: Das wahre Ende des Spiels bekommen wir auch nach Beendigung der Hauptgeschichte erst dann zu sehen, wenn wir mindestens sieben der Nebenmissionen erfolgreich beendet haben. Sprich: Selbst wer durch die Story hetzt, wird gezwungen, sich noch etwas Zeit zu nehmen und den kompletten Content des Spiels zu erleben. Uns gefällt dieser Ansatz. Und bei einem so gelungenen Spiel wie Arkham Knight fühlt sich da sicher keiner gegängelt, sondern ist froh, noch ein paar Stunden durch Gotham flattern zu dürfen. **KS**

Batman: Arkham Knight

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-750K / AMD Phenom II X4 965
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 760 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hübsch düstere Stadt
- aberwitzig detaillierte Charaktermodelle
- schön schummrige Ausleuchtung
- gute Sprecher
- wie gut und technisch sauber gelingt die PC-Umsetzung?

SPIELDESIGN

- leicht zugängliches Freeflow-Kampfsystem
- clevere Jäger-Abschnitte
- abwechslungsreiche Nebenmissionen
- zahlreiche Upgrades
- gewöhnungsbedürftiges Batmobil-Handling

BALANCE

- gesunde Mischung aus offenen Kämpfen und Schleichabschnitten
- clever agierende Gegner
- Spiel gibt hilfreiche Hinweise zur Nutzung der vielen Gadgets
- Batmobil-Gefechte teils frustig

ATMOSPHÄRE/STORY

- Unmengen an Fanservice
- toller Erzählkniff: Batmans geistiger Zustand
- wendungsreiche Geschichte
- herrlich düster inszeniertes Gotham
- Storykampagne wirkt stellenweise langgezogen

UMFANG

- riesige offene Spielwelt
- umfangreiche Storykampagne
- viele Nebenmissionen
- Renn-, Kampf- und Jägerherausforderungen
- New Game +
- nach dem Durchspielen verfügbar

FAZIT

Fantastischer, mit coolen Ideen vollgestopfter Abschluss der Rocksteady-Trilogie, den wir nicht nur Comicfans wärmstens ans Herz legen möchten.

