

BATMAN: ARKHAM KNIGHT AUS, DIE FLEDERMAUS

Plattform: PS4 / Entwickler: Rocksteady / Anbieter: Warner Bros. Interactive / USK: 16 / Preis: 70 €



Da fliegt sie noch: Die menschliche Fledermaus in »Batman: Arkham Knight«

Der letzte Teil der Arkham-Trilogie »Batman: Arkham Knight« zieht einen Schlusstrich und das gleich in mehrfacher Hinsicht. Das Spiel beginnt mit dem Tod – die Leiche des Jokers liegt vor uns im Krematorium und wir drücken den Knopf, der die Flammen auflodern lässt. Zugleich verrät uns der Erzähler, dass dies die Nacht sei, in der Batman sterben werde. So dramatisch das auch klingt, so punktgenau beschreibt es das Spiel insgesamt – denn nach den beiden Vorgängern ist »Arkham Knight« das finale Kapitel der Reihe.

Also versuchen die Entwickler noch einmal alle Register zu ziehen und Altbewährtes mit Aufregend-Neuem zu kombinieren. Für Fans der Serie wartet »Knight« mit den bekannten Kampf- und Schleichmodi auf, bietet dabei unzählige Kombinationsmöglichkeiten, die Bösewichte auszuschalten. Wieder einmal gilt es, Gotham aus den Klauen verschiedenster Supervillains zu befreien – »Knight« variiert dabei verschiedene Spielvarianten je nach ihrem zugeordneten Schurken: Riddler stellt Rätsel, Two-Face fordert Schleicheinheiten, und der titelgebende Arkham Knight braucht jede Menge Prügelei. Neu ist dabei vor allem die deutlich gewachsene Karte, auf der all das Böse zu finden ist.

Und weil das Spielfeld gewachsen ist, benötigt Batman erstmals auch das Batmobil. Der Bolide kommt innovativ zum Einsatz: bei Rennen, zum Transport von Gefangenen, bei Rätseln und im Kampf. Das funktioniert nicht immer gleich gut, bietet aber einen zusätzlichen Reiz, der »Knight« nicht einfach nur zu einem x-beliebigen dritten Teil verkommen lässt. Alles in allem entspricht das Spiel voll den Erwartungen – es setzt die Reihe fort, beendet sie mit einem Knall, ist aber eben keine brandneue Spielerfahrung. In diesem Sinne: So long, old friend.

LARS SCHMEINK