



... ► Beurteilungen ► Action-Adventure ► Batman: Arkham Asylum

Suche...



Batman: Arkham Asylum

Genre
Action-Adventure

USK
ab 16 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb
Sega

Erscheinungsjahr
2009.08

Systeme
PC, Playstation 3, Xbox 360

System im Test
Xbox 360

Kurzbewertung
Düsteres, filmisch inszeniertes
Actionspiel um den bekannten
Superhelden



Spielbeschreibung:

Fledermäuse sind neben den Vögeln die einzigen Wirbeltiere, die aktiv fliegen können. Und neben dem Bezug zu Vampiren haben Fledermäuse die meisten Assoziationen der Heldenfigur "Batman" zu verdanken. Zum ersten Mal trat Batman 1939 in einem Heft der Comic-Reihe "Detective Comics" auf. Der legendäre Comic-Verlag DC-Comics verlegte die Abenteuer von Batman danach bis heute. Die Vorlage zu diesem Spiel, die [Graphic Novel "Arkham Asylum"](#) gilt bis heute als ein Meilenstein unter den [Graphic Novels](#) – Ein düsteres Haus in einer finsternen Welt von [Grant Morrison](#) und [Dave McKean](#). Arkham Asylum wurde erstmals im Jahr 1989 veröffentlicht und ist bis heute mit einer halben Millionen verkauften Exemplaren die erfolgreichste Graphic Novel überhaupt. Der Comic, der sich wie das Spiel explizit an erwachsene Leser richtet, zeigt einen Zweifler, der mit seinen Ängsten konfrontiert ist und erstellt so ein interessantes Psychogramm des dunklen Helden Batman.

Das Spiel startet mit der Einlieferung von Batmans Erzfeind Joker in den Hochsicherheitstrakt der Psychiatrie Arkham Asylum. In einer langen Sequenz führt der Weg dabei durch einen Großteil der Anstaltsanlage, vorbei an vielen feindseeligen Insassen. Die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers, der im gesamten Spiel die

Figur des Batman steuert, beschränken sich in dieser Phase des Spiels auf das Begleiten des Jokers. Dieser befreit sich jedoch tief im Inneren der Anstalt von seinen Fesseln und lässt Batman umgeben von Kriminellen zurück. Schnell wird ab diesem Zeitpunkt klar, dass Joker mit seiner Verhaftung einen Plan verfolgte und Batman in eine Falle gelockt hat. Hunderte getreue Kumpane des Jokers sind in die Anstalt verlegt worden und übernehmen nun nach und nach die



Redaktion
Torben Kohring
Spieleratgeber-NRW



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

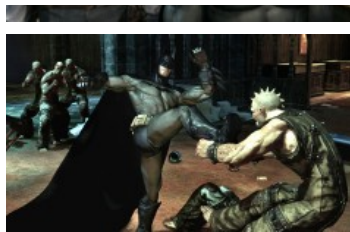
Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Kontrolle über die Anstalt. Batman wird hierbei zum Spielball des Jokers, der ihm sowohl seine Kumpane als auch ausgewählte Bösewichter auf den Hals hetzt. Batman ist in einem bizarren Spiel gefangen und der Spieler übernimmt die Steuerung, um ihn und seine Verbündeten aus dieser Lage zu befreien.

Gesteuert wird Batman dabei aus der 3rd-Person-Perspektive. Trifft Batman auf Gegner hat er die Möglichkeiten, diese im direkten Faustkampf auszuschalten. Nach und nach erhält er jedoch immer mehr Möglichkeiten, sich der Gegnerhorden auch unauffälliger zu entledigen. So kann er auf einem Vorsprung kauern und Gegner mit einem Greifhaken zu sich hochziehen oder mit einer Art Bumerang Gegner betäuben.

Doch auch Batmans detektivische Fähigkeiten sind gefragt. In einem Detektiv-Modus kann er versteckte Hinweise wie z.B. Fingerabdrücke oder Fußspuren wahrnehmen, die oftmals von Bedeutung sind, um in den nächsten Abschnitt des Spiels zu gelangen. Denn Batman hat zwar eine gewisse Freiheit sich auf dem Anstaltsgelände zu bewegen, jedoch sind es festgelegte Aufgaben, die der Spieler zu absolvieren hat. Diese reichen vom Finden eines Gegenstandes, über das Erledigen von Gegnern bis hin zum Verfolgen von Spuren über größere Entfernungen. Rätselaufgaben, die sich meistens auf das Finden von Schaltern beschränken, tragen zusätzlich zur Abwechslung bei.



Siehe auch

- [Spider-Man 3](#)

Pädagogische Beurteilung:

Batman ist ein Gimick-Superheld, d.h. er ist nicht mit übernatürlichen Kräften ausgestattet, sondern bezieht seine Überlegenheit aus technischen Hilfsmitteln wie seinem Anzug oder seinem Fahrzeug. Trotz seiner Herkunft und seinem damit vorhandenen Vermögen ist Batman also eher ein Held des Volkes als ein wirklicher Superheld, der durch die Luft fliegt oder über andere übermenschliche Fähigkeiten verfügt. "Batman: Arkham Asylum" greift diese "Schwäche" des Helden nur selten auf, obwohl sich genau daraus einer der großen Faszinationen der Figur Batmans speist. Doch wenn das Spiel diesen Schritt wagt, zeigt sich seine erzählerische Klasse. Vor allem die Spielphasen in denen der von Selbstzweifeln getriebene Held mit der eigenen Psyche kämpft und sich durch seiner eigenen Träume kämpfen muss bietet angenehme Abwechslung und macht immer wieder deutlich, warum Batman ein etwas anderer Superheld ist. Ob er sich mit dem Tod seiner Eltern oder den Anfeindungen der anderen Kinder ausgesetzt sieht, immer wieder versucht das Spiel zu zeigen, dass Taten aus uns heraus motiviert sind. Dies gelingt Computerspielen immer noch viel zu selten und auch hier bleibt es oftmals nur bei Ansätzen. Doch "Batman: Arkham Asylum" zeigt wie viel ein differenziert gezeichneter Held zur Atmosphäre beitragen kann, und das sogar in einem sehr actionreichen gestalteten Spiel.

"Batman: Arkham Asylum" ist insgesamt ein düsteres Spiel und schließt damit nahtlos an die letzten beiden Batman-Filme an, die das Bild Batmans als dunklen getriebener Rächer weiter ausgebaut haben. Die Welt in der Batman sich bewegt ist voll von gewalttätigen Psychopathen, die nicht bereit sind, sich den gesellschaftlichen Regeln zu unterwerfen, diese vielmehr immer wieder brutal durchbrechen. Das Spiel mit Leben und Tod, dass immer wieder ein Motiv vor allem des Jokers ist, wird hierbei oftmals zynisch auf die Spitze getrieben, ohne sich dabei jedoch aus dem comichaften Umfeld zu lösen. Wenn Batman einen Wachmann vor dem Fall in ein unter Strom gesetztes Becken retten muss, wird der Unterschied im Menschenbild der beiden Feinde nur umso deutlicher. Batman riskiert sein Leben auch für den einfachen Wachmann, dem Joker dagegen sind Menschenleben nichts wert. Die Situation in der Batman sich befindet ist die einer Marionette. Immer wieder stößt er auf solche Aufgaben, die letztlich nur der Unterhaltung des Erzfinders dienen, eine eigene Entscheidung gibt es und kann es zum Wohl der anderen Beteiligten nicht geben. So erklärt das Spiel auch recht geschickt die stringente erzählte Geschichte und den überwiegenden Verzicht auf eine frei begehbare Spielwelt.

Die anderen Feinde Batmans fungieren in diesem Spiel lediglich als Gehilfen des Jokers ein wenig mehr charakterliche Ausschmückung hätte ihnen dabei in der einen oder anderen Szene durchaus gut getan. Doch gerade im Auftreten der bekannten Feinde liegt einer der Faszinationsmomente des Spiels. Sich in den Endkämpfen mit gigantischen Bane oder der hinterlistigen Poison Ivy messen zu können, treibt den Spieler immer wieder an, sich auch durch weniger actionreiche Passagen zu kämpfen. Kämpfe sind eines der Hauptmotive des Spiels. Bestehen die Kämpfe zu Beginn noch aus Faustkämpfen mit kleinen Gruppen von Gegnern ohne Bewaffnung bekommt man es später mit Gegnern mit Messern und Gewehren zu tun, die ein strategischeres Vorgehen erfordern. Hier gilt es nach und nach die Gegner auszuschalten und möglichst kein Aufsehen zu erregen. Die Faustkämpfe funktionieren nach einem einfachen Schema: Im richtigen Moment muss eine Taste gedrückt werden um einen Schlag auszuführen, je mehr Schläge man zum richtigen Zeitpunkt setzt, desto stärker werden die Angriffskombinationen. Spielerisch ist dies oftmals nicht besonders anspruchsvoll, jedoch sind die Bewegungen von Batman und seinen Gegnern so gekonnt in Szene gesetzt, dass dabei oftmals ein fast filmreifer Eindruck entsteht. Auch Batmans Möglichkeit sich per Haken auf Vorsprünge unterhalb der Decke zu ziehen und somit für Feinde unsichtbar zu werden, unterstützt diesen Eindruck. Gewalt ist ein dominierender Aspekt des Spiels ohne dabei jedoch den comichaften Eindruck zu verlieren. Sechzehnjährige sollten in der Regel in der Lage sein, die in "Batman: Arkham Asylum" vorkommenden Kämpfe als Teil des Comicuniversums zu verstehen. Auf übertriebene Darstellung wie Blut oder abgetrennte Gliedmaßen wird komplett verzichtet. Auch die ästhetische Darstellung der Kämpfe kann von sechzehnjährigen als Teil der filmischen Inszenierung des Spiels verstanden werden. Während Kinder und jüngere Jugendliche oftmals noch nicht in der Lage sind, die Ironie in der Geschichte und den Handlungen der Figuren zu verstehen sind ältere Jugendliche durchaus in der Lage bestimmte Situationen und Aussagen richtig einzuordnen und in den Kontext des Batman-Universums zu setzen. Rache ist eines der zentralen Handlungsmotive innerhalb des Spiels. Die daraus erwachsende Selbstjustiz, auch wenn sie in Kooperation mit der Polizeibehörde geschieht, ist durchaus zweifelhaft und bietet Anknüpfungspunkte für interessante Diskussionen mit

Jugendlichen über den Begriff des "Rechtsstaates", "Selbstjustiz" oder auch über den Begriff der Zivilcourage. Filme eignen sich als Aufhänger für solche Diskussionen erfahrungsgemäß besser, da sie eine bessere Reflexionsfläche bieten, jedoch wäre es ein interessanter Versuch über ein komplexeres Action-Spiel wie "Batman – Arkham Asylum" auch Zugang zu solchen Themen zu bekommen

Fazit:

"Batman – Arkham Asylum" ist sicherlich das beste derzeitige Spiel mit einem Superhelden im Mittelpunkt des Geschehens. Die oftmals filmische Präsentation und die detailreiche Spielumgebung machen Batman: Arkham Asylum zu einem spielbaren Film. Selten hat es so viel Spaß gemacht, anderen einfach nur beim Spielen zuzuschauen. Doch durch seine düstere Geschichte und den hohen Gewaltanteil eignet sich das Spiel lediglich als Unterhaltung für ältere Jugendliche und Erwachsene, Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren sollte dieses Spiel vorenthalten bleiben. Das Lego-Batman-Spiel (USK: freigegeben ab 6 Jahren) bietet hier eine gute Alternative.

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)