

Fledermaus zweiter Klasse

Der PC-Release von Batman: Arkham Knight ist ein Debakel und die Wut der Spieler völlig verdient. Denn PC-Besitzer dürfen sich hier mal wieder als Spieler zweiter Klasse fühlen.



Der Autor

Christian Fritz Schneider arbeitet seit mehr als sieben Jahren bei GameStar und GamePro und leitet dort das Content-Management-Team der beiden Webseiten. Wenn er nicht gerade seine Steam-Bibliothek mit neuen Spielen vollmüllt, dreht er mit den Kollegen Obermeier und Feith auf dem YouTube-Kanal GameTube Let's Plays.

Von über 5.000 Steam-Reviews ist der größte Teil einen Tag nach der Veröffentlichung negativ? Wie kann das sein, bei einem Spiel wie Batman: Arkham Knight? Also einem Spiel, an dem es inhaltlich wenig zu meckern gibt, das auf PS4 und Xbox One ein grandioses Erlebnis bietet? Die Antwort ist ganz einfach: Arkham Knight wird für drei Spieleplattformen verkauft. Die Besonderheiten der kleinsten Käufergruppe wurden ignoriert. Ein fataler Fehler, denn die PC-Version des dritten Rocksteady-Batmans wird sich zwar sicherlich deutlich schlechter verkaufen als die Konsolenfassungen (wie übrigens bei fast allen Multiplattform-Spielen), doch niemand kann die Stimmung gegenüber einem Spiel so stark beeinflussen wie die PC-Nutzer. Das haben wir zuletzt bei Assassin's Creed Unity gesehen. Auch Ubisofts Meuchelmörder-Reihe macht ihr großes Geld auf den Konsolen, den Ruf ruiniert man sich allerdings auf dem PC. Die Laune gegenüber dem kommenden Assassin's Creed Syndicate ist jetzt eher unterkühlt. Dabei reden wir hier nicht von der spielerischen Qualität der Titel. GTA 4, Assassin's Creed Unity und jetzt Batman: Arkham Knight sind gute Spiele. Aber wen interessiert das, wenn er 50 Euro ausgegeben hat und das Ding nicht funktioniert. Dann fühlt man sich zwangsläufig wie ein Spieler zweiter Klasse.

Vorbestellen ist eine Frage des Vertrauens

Und hier sind wir beim eigentlichen Problem. Denn ihre 50 Euro geben viele schon aus, bevor das Spiel überhaupt erhältlich ist. »Vorbestellen« heißt das Zauberwort und ist inzwischen ein extrem wichtiger Faktor für die Industrie. Da gibt es dann bei etlichen Händlern unterschiedliche DLC-Boni, und wer wartet, bis das Spiel erschienen ist, muss die Inhalte später nachkaufen – ist also vielleicht der Dumme. Im Fall von Batman waren nun allerdings viele PC-Vorbesteller die Dummen. Nun sind schlechte PC-Veröffentlichungen nichts Neues. Wenn die Entwickler schnell mit Patches ausbessern, habe ich auch kein großes

Problem mit solchen Macken zum Release. Fehler passieren; wenn sie korrigiert werden, bin ich zufrieden. Der PC ist eine vielseitige Plattform, das ist Fluch und Segen. Nur in Zeiten von Vorbestellungen kommt beim Kunden in solchen Fällen eine klare und unschöne Botschaft an: »Ich gebe euch mein Vertrauen und mein Geld, ihr gebt mir ein kaputtes Spiel.«

Und dann stammt die PC-Umsetzung auch noch von einem anderen Studio. Dieses Outsourcing ist inzwischen bei vielen Publishern üblich. Denn die meisten Spiele werden vorrangig für die Konsolen entwickelt, vor allem für die PS4. Die

über 22 Millionen Sony-Konsolenbesitzer sind eine reizvolle Zielgruppe. Dice hat ja neulich ebenfalls bekanntgegeben, dass die PS4 die Lead-Plattform für Star Wars: Battlefront ist. Entsprechend wenig Liebe erfährt dann manchmal der PC. Auch das ist nichts Neues, auch in der Vergangenheit erschienen in den ersten drei bis fünf Lebensjahren einer neuen Konsolengeneration die schlimmsten, weil am schlechtesten optimierten PC-Ports. Ruckler und andere Hardware-Zicken waren die Folge; man denke nur an die PC-Version von Halo 2.

Danach wurden viele PC-Umsetzungen zwar auch nicht wirklich besser, aber die Rechner schneller, sodass zumindest die mangelhafte Optimierung immer weniger ins Gewicht fiel. In einigen Jahren dürfte sich das Problem also wieder erledigt haben. Nur: Auch wir PC-Spieler können für unser Geld gute Spiele erwarten. Und zwar nicht irgendwann mal, sondern immer.

Geht es nur um die Zahlen?

Ich will das klarstellen: Schlechte Stimmung gegenüber einem Spiel muss am Ende nicht viel heißen, zumindest nicht, wenn man nur auf die Verkaufszahlen und Vorverkaufszahlen blickt. Die Call-of-Duty-Reihe ist seit Jahren die wohl umstrittenste Spielereihe überhaupt. Und ja, die Verkaufszahlen schwanken, aber sie liegen immer noch so lächerlich hoch über denen vieler Konkurrenzprodukte, dass mir sofort das englische Sprichwort »laughing all the way to the bank« einfällt (»den ganzen Weg bis zur Bank lachen«). Aber vielleicht geht es ja am Ende doch nicht nur um die Zahlen. Vielleicht ist das Vertrauen der Kunden doch wertvoll, besonders wenn man ihr Geld schon haben will, bevor man ihnen ein Produkt geben kann.

Und vielleicht sollten die Entwickler und Publisher die Macht der PC-Community nicht unterschätzen. Mit einem einfachen »Sorry, wir schauen mal, was da nicht stimmt« ist es dann nicht getan, nicht im Vorbesteller-Zeitalter. Und erst recht nicht, wenn man vorher nicht ganz ehrlich mit den PC-Käufern war. Ich bin gespannt, wie und ob Warner und Rocksteady ihre verärgerten Kunden entschädigen.



Schwache Performance, fehlende Grafikeffekte und Abstürze. Die PC-Version von Arkham Knight wurde kurz nach dem Release aus dem Handel genommen.



Ubisoft verschenkte den Dead-King-DLC als Entschädigung für den schwachen Unity-Release. Der Ruf war da schon ruiniert.



Mad Max ist das nächste große Warner-Spiel. Eine gute Gelegenheit zu zeigen, dass man aus Fehlern lernen kann.