

## Batman: Arkham Knight

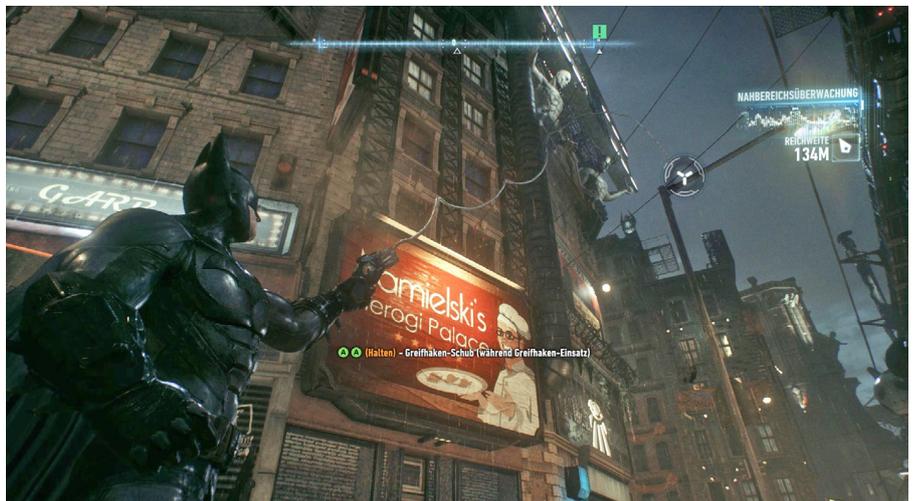
# IMMER NOCH FLÜGELLAHM

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Rocksteady** Termin: **28.10.2015** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **46 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Rocksteady hatte vier Monate Zeit, die Bugs von Arkham Knight auf dem PC aus der Welt zu schaffen. Im Test fliegt die Fledermaus aber teilweise trotzdem gegen die Wand.** Von Dimitry Halley und Nils Raettig

In puncto PC-Portierung musste sich Batman: Arkham Knight bisher den unrühmlichen Titel »Totales Fiasko« auf die Fahne schreiben. Das Spiel erschien im Juni 2015 in einem technisch katastrophalen Zustand, Publisher Warner zog die Reißleine und ließ die PC-Version von Steam entfernen. Seitdem warten Fans des Dunklen Ritters auf eine überarbeitete Fassung. Das Warten hat nun ein Ende.

Arkham Knight lässt sich wieder kaufen. Mit einem ganzen Stoß an Patches bemühen sich Warner und Rocksteady, die Gunst der PC-Spieler zurückzugewinnen. Allerdings geht die Rechnung offenbar nicht in allen Fällen auf. Während unmittelbar nach Wiederveröffentlichung manche Spieler tatsächlich von spürbar besserer Performance berichten, ist

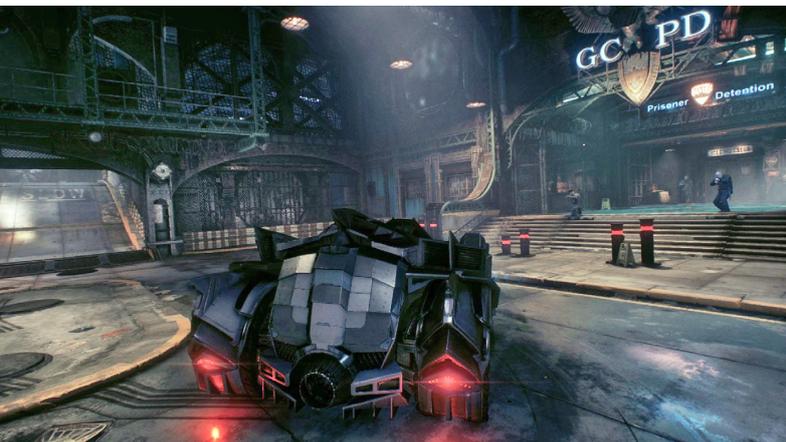


Per Greifhaken katapultieren wir uns innerhalb von Sekunden quer durch die Stadt.

in vielen Kommentaren gleichzeitig immer noch von Probleme zu lesen.

Die Ruckler seien gar nicht weniger geworden, unter Windows 7 gibt's zudem Festplatten-Zugriffsprobleme bei bestimmten GPU-Kombinationen. Und für Windows-10-Rechner empfiehlt der Entwickler derzeit

satte 12 Gigabyte RAM Arbeitsspeicher für einen reibungslosen Spielfluss. Da ist also bei weitem noch nicht alles so, wie es sein sollte. Grund genug, der Sache auf den Zahn zu fühlen – und der neuen PC-Version diesmal eine Wertung zu verpassen. Den umfangreichen Vorabtest zu Arkham Knight



Das Batmobil ist ein neues wichtiges Element des Spiels. Die Steuerung geht mit Maus und Tastatur ganz gut von der Hand.



Selbst im Detail wie bei den Hauttexturen sieht Arkham Knight trotz veralteter Engine klasse aus. Wenn es denn rund läuft.



Die Atmosphäre des düsteren Gotham ist auch auf dem PC herausragend. Nur ruckelt es leider hin und wieder beim erhabenen Gleiten.

finden Sie übrigens in Ausgabe 07/2015 oder natürlich auf GameStar.de.

### Maue Entschädigung

Am Umfang der neu veröffentlichten PC-Version ändert sich erstmal nichts. Natürlich sind inzwischen einige DLCs für die Konsolenversion erschienen, aber die Grundfassung auf dem PC wird davon nicht tangiert. Abseits des Spiels erhält man aber trotzdem ein Treue-Dankeschön, sofern man Arkham Knight vor dem 16. November gekauft hat. Dann gibt's alle bisher erschienenen Arkham-Spiele (inklusive der Batman: Arkham Origins – Blackgate Deluxe Edition) kostenlos über Steam. Auch soll ein spezielles Challenge-Pack, das nach aktuellem Plan

Anfang 2016 erscheint, für PC-Nutzer früher zugänglich sein.

Das ist ein netter Bonus, ein spürbarer Preisnachlass aufs Hauptspiel wäre uns aber deutlich lieber gewesen. Schließlich dürften die meisten Arkham-Fans die Vorgänger bereits besitzen. Wer die Spiele noch nicht in seiner Steambibliothek hat, freut sich hingegen und kann die Steuerung mit Maus und Tastatur vernünftig verinnerlichen.

Die ist nämlich mittlerweile mit all den Gadgets samt dem neuen Batmobil ziemlich überladen. Klar, wer sich reinfuchst, kann auch auf der Tastatur alle Kampfmanöver, Modi und Gadget-Kombinationen beherrschen. Wir empfehlen aber ein Gamepad, denn dafür ist das Spiel optimiert.

### Technik: altbekannte Probleme

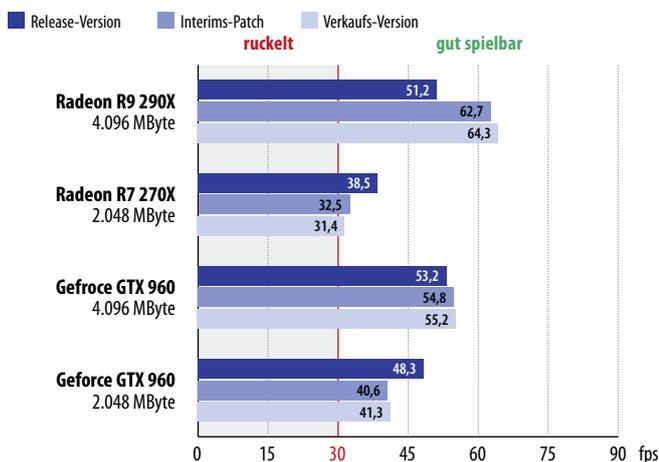
Der bereits Anfang September erschienene Interims-Patch hat Batman: Arkham Knight technisch spürbar verbessert, er konnte aber nicht alle Probleme der PC-Version lösen. Das gelingt auch dem Patch der neu veröffentlichten Verkaufsversion nicht, unserem Eindruck nach hat sich technisch seit dem Interims-Patch so gut wie gar nichts getan. In den Benchmarks mit einem Core i5 4690K, 16 GByte Arbeitsspeicher und einer SSD sind die durchschnittlichen und minimalen fps im Vergleich zum Interim-Patch praktisch identisch, mit maximalen Details ist Arkham Knight also immer noch sehr VRAM-hungrig.

Dieser Hunger macht sich insbesondere bei Grafikkarten mit maximal 2 GByte Spei-

## Spiele-Benchmarks

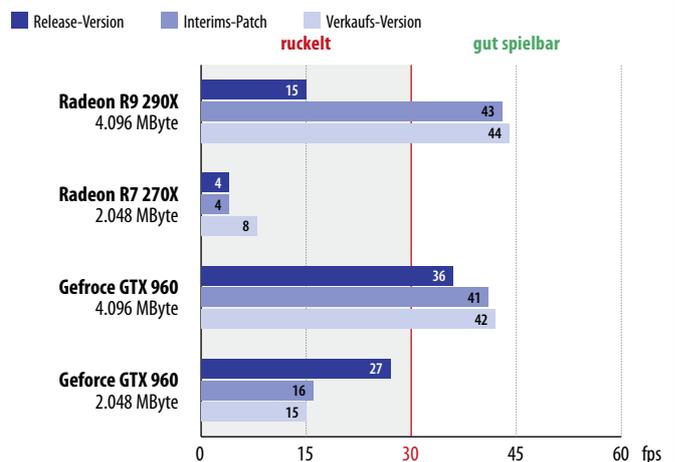
### Durchschnittliche fps

1920x1080, maximale Details ohne Gameworks



### Minimale fps

1920x1080, maximale Details ohne Gameworks



Testsystem: Core i5 4690K, 16,0 GByte RAM, SSD, Windows 8 64 Bit



Das Kampfsystem ist nach wie vor klasse, kommt aber seltener zum Einsatz als früher.

cher durch starke Einbrüche der Framerate bemerkbar, die vor allem bei schnellen Bewegungen und bei Fahrten mit dem Batmobil auftreten. Das ist zwar einerseits nicht überraschend, weil die mit dem Interims-Patch eingeführte Anzeige zur Belegung des Grafikkartenspeichers in maximalen Einstellungen fast 4 GByte VRAM fordert. Andererseits erscheint uns die Belegung des Grafikkartenspeichers in Anbetracht der guten, aber nicht überragenden Optik des Spiels unverhältnismäßig hoch, zumal die durchschnittlichen fps auch mit maximalen Texturdetails eigentlich für ein flüssiges Spielerlebnis ausreichend wären.

Diese Mischung aus flüssigen Bildraten im Bereich von 35 und mehr fps auf der einen und kurzzeitigen, aber starken Einbrüchen auf einstellige Werte auf der anderen Seite erweckt den Eindruck, dass unser PC mit einer besser optimierten Engine durchaus mit den gewählten Grafikeinstellungen

zurecht kommen könnte. Dass es auch in einem zum PC portierten Open-World-Spiel deutlich besser gehen kann, zeigt unter anderem ein Vergleich mit GTA 5: Darin kommt die GTX 960 mit 2 GByte VRAM und einem etwas schlechter ausgestatteten Testsystem (Core i5 2500K, 8 GByte Arbeitsspeicher) in sehr hohen Details trotz Überschreiten der VRAM-Anzeige auf ähnliche Durchschnitts-fps, ohne mit derart starken Frame Drops zu kämpfen.

Reduzieren wir die Texturdetails in Arkham Knight und bringen die VRAM-Anzeige dadurch zumindest in den gelben Bereich, werden die Probleme spürbar geringer. Mit einer Radeon R9 270X steigen die minimalen fps von einstelligen Werten auf etwa 25 fps, wodurch sich das Spielgefühl deutlich verbessert. Allerdings muss man sich bei unserem Testsystem auch keine Sorge um andere Flaschenhälse machen – auf etwas langsameren Systemen reicht das Reduzieren



**Dimitry Halley**  
@dimihalley

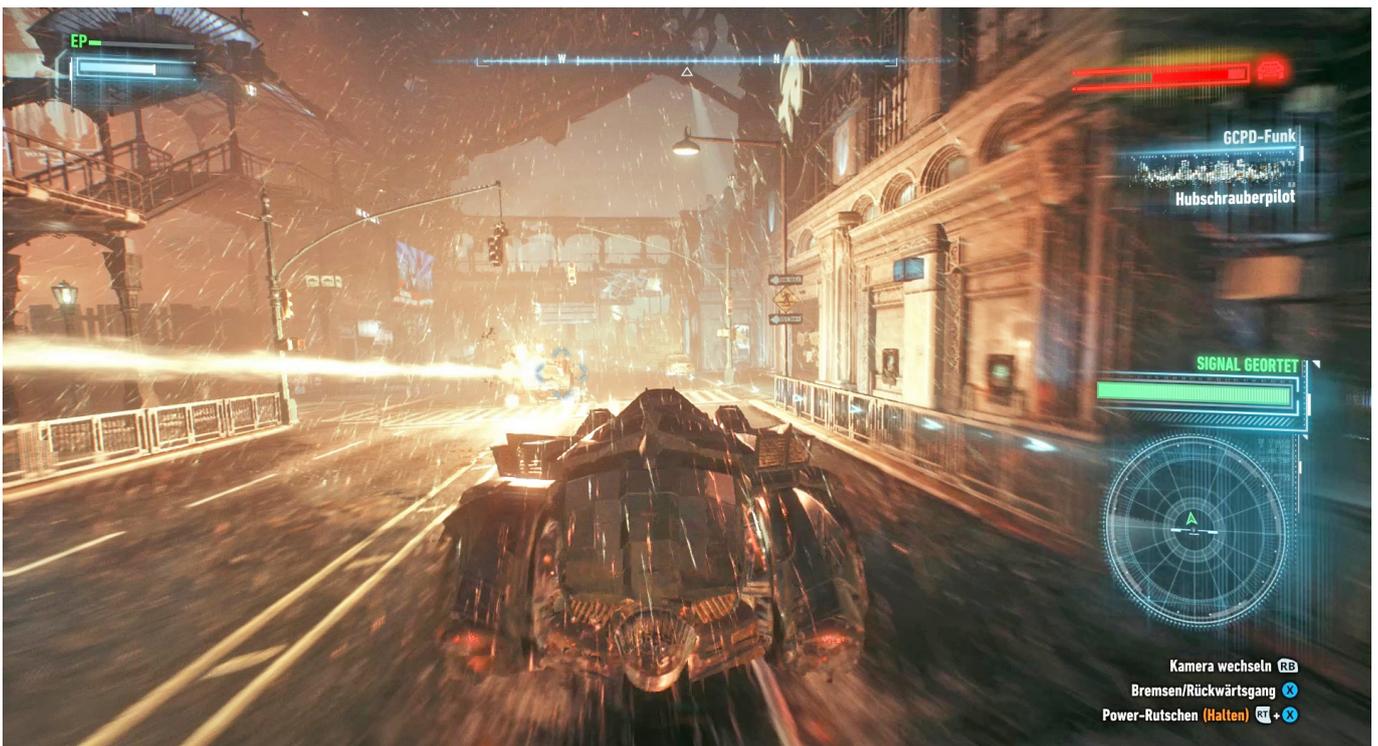
Es ist ein Jammer mit diesem Arkham Knight. Auf Konsole habe ich das Spiel quasi ohne Pause bis zu 100 Prozent durchgespielt. Für mich wird es – und das kann ich absehen – eines der besten Spiele des Jahres. Die Story wird der Comicvorlage gerecht, die Atmosphäre Gothams ist großartig, und das Kampfsystem ist nach wie vor genre-bestimmend.

Aber was haben Rocksteady und Warner diesem Spiel auf dem PC geschadet! Ich kann verstehen, dass sich eventuell nicht alle Fehler der Ursprungsveröffentlichung in ein paar Monaten beheben lassen. Immerhin wurde die ja von einem externen Studio verbrochen. Aber sich jetzt nochmal mit einem verbuggten Spiel bei Steam aufzustellen und nochmal Vollpreis dafür zu verlangen – das ist keine gute Geste. Da helfen auch die paar Gratisvorgänger nichts, die ohnehin jeder Serienfan in einem der unzähligen Sales schon abgestaubt hat.

der Texturdetails dagegen nicht unbedingt aus, um die Spielbarkeit zu verbessern.

### Wenig Besserung in Sicht

Auch die offiziellen Patch-Notes zur neuen Verkaufsversion fügen sich in das eher durchwachsene Bild ein, das Arkham Knight auf dem PC hinterlässt. Statt von erzielten Fortschritten ist darin vielmehr von altbekannten und von neuen Problemen die Rede, die in Zukunft noch behoben werden sollen. So



Gerade bei schnellen Fahrten mit dem Batmobil sinkt und schwankt die Framerate.



Das Batmobil profitiert von den Nvidia-Gameworks-Raucheffekten.



Angreifende Gegner erkennen wir an dem Symbol über ihrem Kopf.

**Nils Raettig**  
@nraettig

Arkham Knight kann auch auf dem PC ein großartiges Spiel sein, und der technische Zustand hat sich mit dem Interims-Patch tatsächlich ein gutes Stück verbessert. Es ist jetzt allerdings zwei Monate her, dass dieser Patch erschienen ist. Und dass die Entwickler zum erneuten Verkaufsstart der PC-Version des Spiels kaum nennenswerte neue Optimierungen zu bieten haben, empfinde ich als enttäuschend.

Klar, die Chancen, von Frame Drops verschont zu bleiben, sind mittlerweile spürbar höher als zu Anfang. Aber das hilft all den Spielern nicht, die immer noch mit solchen Problemen zu kämpfen haben. Ein echtes Happy End gibt es für Arkham Knight auf dem PC also nicht, auch wenn es das aufgrund der spielerischen Qualitäten durchaus verdient hätte.

Grafikkartentreibern angesprochen. Auch die Auslagerung von Spieldateien auf den lokalen Datenträger kann laut Patch-Notes nach wie vor zu Problemen führen, wenn keine SSD vorhanden ist, die Tipps der Entwickler dazu fassen viele Spieler allerdings als schlechten Scherz auf: Für Windows 7 wird empfohlen, das Spiel einfach neu zu starten, für Windows 10 sollen es dagegen möglichst 12 GByte Arbeitsspeicher oder mehr sein – unverständlich, da Windows 10 eigentlich eher weniger Ressourcen als Windows 7 benötigt. In einer Ergänzung zu den Patch Notes nehmen die Entwickler zwar (unter anderem) Stellung dazu und versprechen zeitnah mehr Details zu den vorgenommenen Verbesserungen an der PC-Version zu verraten. Es wirkt allerdings etwas hilflos, dass an derselben Stelle nochmal die Verbesserungen des zwei Monate alten Interims-Patch wiederholt werden.

Unterm Strich ist die neue Verkaufsversion von Batman: Arkham Knight damit technisch zwar gegenüber der ersten Release-Version klar verbessert, aber längst noch nicht fehlerfrei. Da der Großteil der Verbesserungen außerdem bereits mit dem Interims-Patch vor knapp zwei Monaten eingeführt wurde und sich seitdem technisch anscheinend kaum etwas getan hat, überwiegt mit Blick auf die finale PC-Version die Enttäuschung. Batman: Arkham Knight kann zwar mittler-

weile mit der passenden Hardware und vor allem mit ausreichend VRAM auf der Grafikkarte sehr gut spielbar sein – und gehört dann zu den besten Veröffentlichungen des Jahres. Insgesamt ist das Spiel aber auch Monate nach dem ersten Release auf dem PC immer noch zu anfällig für Probleme, als dass wir eine vorbehaltlose Empfehlung aussprechen könnten. Deshalb entscheiden wir uns für eine Abwertung der finalen PC-Version, wie sie jetzt im Handel ist. ★

lässt sich Arkham Knight mit SLI- oder Crossfire-Setups mit mehreren Grafikkarten immer noch nicht vernünftig spielen, außerdem werden Stabilitätsprobleme bei bestimmten Modellen in Kombination mit den aktuellen



Das Grafikmenü wurde bereits Anfang September mit dem Interims-Patch spürbar erweitert, zu den Ergänzungen gehört unter anderem eine Anzeige der VRAM-Belastung.

## BATMAN: ARKHAM KNIGHT

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-750 / AMD Phenom II X4 965	Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 760 / Radeon R9 290X
6 GB RAM, 45 GB Festplatte	8 GB RAM, 45 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- hübsch düstere Stadt
- sehr detaillierte Charaktermodelle
- tolle Lichteffekte
- gute Sprecher
- heroischer Soundtrack

### SPIELDESIGN

- leicht zugängliches Freeflow-Kampfsystem
- clevere Jägerabschnitte
- abwechslungsreiche Nebenmissionen
- zahlreiche Upgrades
- teils überladenes Interface

### BALANCE

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

### ABWERTUNG

Trotz Ausbesserungsarbeiten ist die PC-Version noch immer von Problemen geplagt. Weil zu mindest einige Krisenherde nicht mehr vorhanden sind, werten wir nur um 10 Punkte ab.

### FAZIT

Ein herausragend gutes Batman-Spiel, ein problemgeplagter PC-Port – trotz viermonatiger Überarbeitungszeit!

90

-10

80