

Nach der Armed Assault-Schlappe hat die neue Militärsimulation der Operation Flashpoint-Macher endlich wieder das Zeug zum Hit, doch der fiktive Kriegsschauplatz ist einen Monat vor dem Release noch immer eine große Baustelle.

Arma 2



GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6131

Die Fahrzeuge funktionieren nicht. Das fängt ja gut an. Dabei soll doch diesmal alles anders, besser und so werden, wie es sich die Fans der Militärsimulation **Operation Flashpoint** schon für **Armed Assault** gewünscht hatten. Doch die Vorschaufassung des offiziellen Nachfolgers **Arma 2** stürzt ab, sobald wir ein Flugzeug, Boot oder Panzerfahrzeug auch nur anfassen. Eine Woche später ist der Fehler behoben. Eine Befehlstaste war falsch zugewiesen – nur ein Sandkorn im großen Getriebe.

Doch davon gibt es noch jede Menge, und bis zur geplanten Veröffentlichung bleiben dem Entwickler Bohemia nur noch wenige Wochen. Bis dahin müssen solche Störenfriede gründlich aus dem an sich sehr überzeugenden Uhrwerk gepustet werden. Wir haben die aktuelle Preview-Version gelangt ausprobiert – und

sind dabei durch ein Wechselbad der Gefühle gegangen.

Kriegserklärung

Zwischen **Arma 2** und dem Vorgänger **Armed Assault** liegen Welten, in vielerlei Hinsicht. Am grundlegenden Spielprinzip ändert sich jedoch nichts. Wie schon in Bohemias genreddefinierendem Debütspiel **Operation Flashpoint** nehmen Sie auch in **Arma 2** als Soldat am möglichst realistisch simulierten Kriegsgeschehen teil. Dabei steigen Sie nach und nach im Rang auf und dürfen zeitgenössische Militärfahrzeuge steuern. Anders als in aktuellen Ego-Shootern wie den letzten **Call of Duty**-Spielen regenerieren Ihre Lebenspunkte in dieser Militärsimulation nicht wie von Zauberhand, sobald Sie in Deckung gehen. Ein bis zwei Treffer bedeuten in **Arma 2** den Tod, sollte Ihnen kein Sanitäter zur Hilfe eilen.

Gekämpft wird dementsprechend meist über weite Entfernungen, teilweise über hunderte Meter. Der Gegner erscheint so oft nur als ein Häufchen Pixel am Horizont.

Rückbesinnung

Einer der wichtigsten Kritikpunkte des Vorgängers war die lieblos inszenierte Einzelspieler-Kampagne, die Sie in ständig wechselnder Rolle und immer als namenloser Soldat erlebten. Hier kehrt **Arma 2** zur Tugend von **Operation Flashpoint** zurück und bietet mit dem fünfköpfigen Aufklärungsteam Razor eine starke Identifikationsmöglichkeit. Die Marines begleiten Sie durch die gesamte Kampagne, kommentieren die Geschehnisse und retten Ihnen im Kampf regelmäßig das Leben – oder umgekehrt, denn wenn einer der Razors stirbt, ist die Mission verloren. Später dür-

fen Sie frei zwischen den markanten Charakteren wechseln, vom Scharfschützen bis zum Spezialisten fürs Grobe. Anfangs noch überschwänglich ändern sich Ton und Stimmung Ihrer Begleiter im Verlauf der dynamischen Kampagne, die zu unterschiedlichen Finalen führt. Die Erinnerung an ein Massengrab, das wir in einer früheren Mission entdeckten, beschäftigt die Soldaten beispielsweise merklich. Auch sonst schlägt der Entwickler Bohemia mit dem Bürgerkriegszenario im fiktiven, ehemaligen Sowjet-Satellitenstaat Cherranrus einen sehr ernsten Ton an, der für eine zugleich packende sowie erdrückende Atmosphäre sorgt.

Freundschaftsbekundung

Von der spannend erzählten Geschichte wollen wir zunächst nur



Die **Weitsicht** lässt sich bis auf 10 Kilometern Entfernung einstellen, verlangt aber viel Rechenleistung.



Die **Flugzeugsteuerung** geht mit etwas Übung sehr leicht von der Hand, auch ohne Joystick.



Die **Schlachttmosphäre** ist stellenweise atemberaubend. Die voluminösen Rauchschwaden verwehen realistisch im Wind, Explosionen sehen wir, bevor wir den Knall hören können.

wenig verraten: Was als vermeintlicher Bürgerkrieg beginnt, weitet sich schnell zum internationalen Konflikt zwischen Russland und der Nato aus und wird außerdem von Konflikten außerhalb Cherenrus' beeinflusst. Erzählt wird die Story durch Funkübertragungen, Gespräche oder dramatische Zwischensequenzen, die Sie aus der Ego-Perspektive erleben.

Trotz der vordefinierten Handlungseckpunkte bietet **Arma 2** viele Vorgehensweisen: Je nachdem, wie Sie sich beispielsweise gegenüber der Zivilbevölkerung verhalten, ändern sich deren Reaktionen. Im Gespräch mit Dorfbewohnern verraten diese unter Umständen, ob und wo sie gegnerische Soldaten gesehen haben. Zu einigen Figuren entwickeln sich über mehrere Missionen hinweg sogar Freundschaften. Einer jun-

gen Frau, die wir Tage zuvor aus der Gefangenschaft gerettet haben, begegnen wir wie zufällig in unserem nächsten Einsatz. Prompt verrät die Dame uns die Position mehrerer Feindstellungen.

Schicksalsentscheidung

Das bereits erwähnte Massengrab haben wir nicht zwangsläufig gefunden, denn die Missionen sind zumindest in der Preview-Fassung durchweg sehr dynamisch und hervorragend aufgebaut. Ein Beispiel: Wir sollen die Landung der US-Truppen vorbereiten und dazu in einer Nacht- und Nebelaktion einen Funkposten ausschalten. Nachdem ein Hubschrauber die Razors ins Einsatzgebiet geflogen hat, schleichen wir uns an die Siedlung heran. Jetzt haben wir die Wahl. Ent-

weder einen Luftschlag ordern oder die Wachen eine nach der anderen ausschalten. Befehlen wir den sicheren Flugzeugeinsatz, wird die Kommunikationsstation dem Erdboden gleichgemacht und mit ihr das umliegende Dorf samt der Zivilbevölkerung. Robben wir dagegen an den Feind heran, bringen wir das Team und uns in Lebensgefahr, können aber die Feindinstallation mit einer Sprengladung zerstören und dabei noch einen Arzt und die Frau retten, die uns dann später weiter helfen wird. Der Arzt verrät uns übrigens die Position besagten Massengrabs und wir haben den gesuchten Hinweis auf Kriegsverbrechen, der unseren Einsatz in der westlichen Öffentlichkeit legitimiert. Während der Missionen können Sie je nach Schwierigkeitsgrad beliebig oft speichern.

Aufgabenteilung

Später erstrecken sich die Missionen über kilometerweite Gebiete und sind in kleinere Aufgaben unterteilt. So landen wir einige Tage nach der Invasion der Nato mit einer Osprey, einem Transportflugzeug, das senkrecht starten und in der Luft schweben kann, in der Nähe eines provisorischen Außenpostens. Mit dem Jeep geht es weiter zur Einsatzbesprechung. Wir sollen unter anderem zwei Rebellenanführer fangen, Waffenschmuggler ausschalten und eine Feindbasis samt vorgeschobener Sicherungsposten zerstören. Die Reihenfolge, in der wir die Ziele erfüllen, bleibt uns überlassen. Also rufen wir einen Truppenhubschrauber herbei und lassen uns zum Haus des ersten Verdächtigen fliegen. Unterwegs erreicht uns die Nachricht, dass



OKAYSOFT.de

20 Jahre spiele-versand m.t.v.

Okay Soft hat Sie alle: uncut Versionen, US & UK Importe

Registrierte Kunden erhalten Zugang auf ALLE 18er Games!

D-92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de Tel. 09674-1279 Fax 09674 -1294



Shuttle XPC Barebone SX48P2 Deluxe

Eine ideale Plattform für den Hardcore Gamer



Für alle Enthusiasten, die nach der ultimativen Gaming-Plattform suchen, ist das Shuttle XPC Barebone SX48P2 Deluxe ein äußerst attraktives Highlight.

Barebone SX48P2 Deluxe
 (inklusive WLAN, Speed-Link, Bluetooth und Fingerabdruck-Scanner)

Betriebssystem
 Windows Vista Ultimate

Prozessor Q9550 (4x2.83 GHz)
 Intel Prozessor (Intel Core 2 Quad-Core)

Arbeitsspeicher 4 GB DDR3-1066 (2x2048 MB)

Festplatte SATA 1000GB Festplatte

Optisches Laufwerk

Blu-ray-ROM/DVD-Writer Combo+
 Software 8channel

3,5" Schacht Cardreader: 25-in-1 USB 2.0

Grafikkarte ATI Radeon HD 4870 512MB

Dieses und weitere SHUTTLE Gamer PC finden sich unter: www.barebone-online.de
 Kontaktdaten: OMTEC KG, Windallee 18a, 26316 Varel, www.barebone-online.de

**Angebotspreis
 solange
 Vorrat reicht !**

1799 Euro
 inklusive 19% MwSt.



Mit dem neuen kontextsensitiven **Kommandosystem** befehlen wir den Razors, in die Osprey zu steigen.



Links mit, rechts ohne aktivierter **Zielhilfe**. Soldaten sind ohne Markierung sehr oft nicht zu erkennen.

verbündete Soldaten einen der Schmuggler erwischt haben. Super, eine Aufgabe weniger. Die Mission kann sich trotzdem noch über Stunden hinaus ziehen.

Unser Taxiflug ist vorbei. Der Hubschrauber setzt unter ohrenbetäubendem Lärm auf einer Wiese auf. Das hohe Gras wird vom Wind der Rotoren zu Boden gedrückt. Wir springen aus der Maschine, drehen uns in Richtung Zielgebäude – und dann knallt es. Das Haus ist explodiert. So langsam überkommt uns das mulmige Gefühl, dass heute nichts nach Plan laufen wird. Der Krieg in **Arma 2** ist unberechenbar.

Intelligenz?

Im Vorfeld hatte der Entwickler oft mit der neuen Micro-KI geworben, die die Soldaten noch besser durch die Landschaft navigieren und für mehr Teamwork sorgen soll. Und tatsächlich meiden die computergesteuerten Kollegen offenes Gelände und gehen teilweise hinter Mauern in Deckung. Das war's dann aber auch schon. Gruppenbewegung, Sperrfeuer legen und Verletzte retten funktioniert

mehr schlecht als recht. Die KI leidet unter sehr vielen Aussetzern und kann noch immer oft nicht richtig um Ecken laufen, ohne stehen zu bleiben und sich neu auszurichten. Zu oft wirkt das Verhalten der virtuellen Intelligenz nicht nachvollziehbar, die Atmosphäre leidet. Doch damit nicht genug, denn in **Arma 2** sind wir wie in fast keinem anderen Titel, in dem wir als einzelne Spielfigur unterwegs sind, auf den Computer angewiesen. Ganz davon abgesehen, dass unsere Kollegen regelmäßig ins Feindfeuer laufen und wir dann nur noch den Feldsanitäter mimen, müssen wir später das Kommando über den Spezialtrupp und darüber hinaus über ganze Einsatzverbände von Infanteristen, Panzern und Hubschraubern übernehmen. Und gerade dann wird die KI den Aufgaben, die das Szenario an sie stellt, derzeit noch nicht gerecht – Frust und Hilflosigkeit sind die Konsequenz.

Truppensteuerung

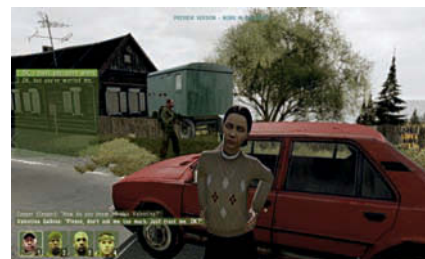
Das Befehlssystem wurde weitgehend überarbeitet und funktioniert jetzt kontextabhängig. Sollen

die Razors in einem Fahrzeug Platz nehmen, halten wir die Leertaste gedrückt, zielen auf den Jeep und bestätigen den Befehl mit dem Mausrad. Während dieses System bei dem kleinen Team gut funktioniert, stellt sich die Kontrolle über große Truppenverbände schnell als zu fummelig heraus. Wir schalten zur klassischen Echtzeit-Strategiesteuerung über die Karte. Trotzdem fehlen auch hier allgemeine Rückmeldungen. Die General-im-Feld-Idee kann noch nicht überzeugen. Die Fahrzeugsteuerung, ein Sorgenkind der Serie dagegen schon. Besonders Flugzeuge und Hubschrauber lassen sich mit etwas Übung leicht unter Kontrolle bringen. Realismus suchen Sie dann (naturgemäß) allerdings vergebens. Der beschränkt sich größtenteils auf Schall, Waffenballistik und -wirkung. Panzer bleiben also noch immer an dünnen Bäumen hängen, Mauern werden dagegen in großen Blöcken umgefahren. Der sehr stimmige Eindruck der Spielwelt zerbricht oft an solchen Details.

Grafik-Offenbarung

Auch die Technik steckt noch voller Kontraste. Stellenweise erreicht die Landschaftsdarstellung dank der dichten Vegetation und der sehr guten Tagesbeleuchtung fotorealistische Qualität wie in kaum einem Spiel zuvor. Auch die zahlreichen Unschärfefilter setzen Bohemia geschickt ein. Dynamische Lichtquellen bei Nacht dagegen kennt die Engine kaum, und Animationsübergänge wirken oft sehr statisch. Zudem wird das Gras auf einige hundert Meter ausgeschaltet. Während wir also in der näheren Umgebung keinen der im Grün getarnten Gegner erkennen, stehen weit entfernte Feinde gut sichtbar auf kahlen Texturen. Die zuschaltbaren Zielhil-

fen, die noch nicht richtig funktionieren, aber theoretisch entdeckte Gegner markieren, sind auf Distanz also wieder überflüssig. Vorausgesetzt Sie können das hardwarehungrige Spiel (ein Dual-Core-Prozessor ist Pflicht) ruckelfrei in der nativen Displayauflösung darstellen, am besten auf einem sehr großen Monitor. Wir waren trotz schnellem Rechner für die Schummelunterstützung dankbar, denn die Kommentare unserer KI-Kollegen sind noch größtenteils nutzlos, und das Soundsystem liefert zwar bedeutend bessere Ergebnisse als im Vorgänger, leidet aber noch an teils extremen Abmischproblemen. Spürbare Erschütterungen samt Bildschirmwackeln lässt **Arma 2** im Gegensatz zu **Operation Flashpoint 2** vermissen, was die Wahrnehmung weiter erschwert. Wie gut die Entwickler diese Balanceprobleme für Solospieler und im Multiplayer bewältigen – die Kampagne soll einen Koop-Modus bieten –, wird der Test in (voraussichtlich) Ausgabe 08/2009 zeigen. **CHS**



In den Gesprächen gibt es mehrere **Antwortmöglichkeiten**.



Neben Explosionen gibt es kaum dynamische **Lichtquellen**.

Arma 2

► **Angespielt** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **Juni 2009**
► Hersteller **Bohemia / Morphicon** ► Status **zu 90% fertig**

Christian Schneider: Uns erwartet entweder ein Meisterwerk oder eine mittelschwere Katastrophe. Dazwischen scheint kaum etwas möglich, denn so ein komplexer Titel funktioniert nur, wenn alle Spielelemente ineinander greifen. Das ist aber noch lange nicht der Fall, obwohl Bohemia theoretisch bereits alles liefert, um zu Operation-Flashpoint-Größe zurückzukehren. Doch die Zeit wird knapp.

Potenzial Sehr gut



chs@gamestar.de