

Arma 2

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6131

Nach dem durchwachsenen Armed Assault wollen die Macher von Operation Flashpoint mit ihrer neuen Militärsimulation zu alter Größe zurückfinden.

Doch Bugs, lieblos ausgeführte Details und grobe Designschnitzer nehmen dem ambitionierten Projekt den Wind aus den Segeln.



Solche beeindruckenden **Kriegsszenen** bauen Sie mit dem leistungsstarken Editor in wenigen Minuten. Viele KI-Einheiten fordern jedoch enorme Rechenleistung.

Facts

- Kampagne & Editor
- 7 Einzelmissionen
- 6 Fraktionen
- 225 km² große Welt
- 81 Waffenvarianten
- 136 Fahrzeugvarianten
- 14 Flugzeuge
- 13 Helikopter

Auf der Verpackung preist sich das neue Spiel der **Operation Flashpoint**-Macher als die »ultimate Militärsimulation«. Fest steht: Bis Codemasters **Operation Flashpoint 2** (3. Quartal 2009) veröffentlicht, gibt es zumindest keine aktuelle Alternative zu Bohemia Interactives **Arma 2**.

Genug Erfahrung, um das selbstgesteckte Ziel zu erreichen, hätte das tschechische Entwicklerteam aus der Arbeit an den beiden Vorgängern eigentlich mitbringen müssen. Immerhin setzten die Böhmen mit ihrem Erstlingswerk **Operation Flashpoint** vor fast genau acht Jahren neue Maßstäbe in Sachen offene Welt und spielerische Freiheit. Doch seit 2001 haben sich die

technischen Möglichkeiten und die erwarteten Standards verändert. Das Ergebnis: **Arma 2** ist gemessen an aktuellen Maßstäben selten »ultimativ«, dafür aber fehlergeplagt und stellenweise technisch und spielerisch überholt. Trotzdem führt für Fans von vielseitigen Taktik-Shootern kein Weg an der atmosphärischen Kriegssimulation vorbei. Wie gesagt: Es gibt keine Alternativen.

Der echte Krieg

Fall Sie **Call of Duty** & Co. kennen: Vergessen Sie, was Sie in solchen Brachial-Shootern gelernt haben. Wenn Sie in **Arma 2** als Durchschnittssoldat überleben wollen, müssen Sie langsam, mit Bedacht und am besten in Begleitung von verlässlichen Kameraden vorgehen. Das Spiel bemüht sich, Kämpfe unter realitätsnahen Be-

dingungen zu simulieren. Gefechte finden in der riesigen, frei begehbaren Spielwelt also meist über Distanzen von mehr als hundert Metern statt. Das pixelgenaue Absuchen des Horizonts ist dabei Pflicht, denn Ihre Gegner zielen auch aus weiter Ferne sehr gut, oft sogar etwas zu gut. Eine automatische Regeneration der Lebenspunkte gibt es nicht, nach ein bis zwei Treffern sind Sie erledigt. Es sei denn, ein Sanitäter eilt schnell genug an Ihre Seite.

Erbarmslos unzugänglich

Wie schon die Vorgänger bietet auch **Arma 2** durch seinen schonungslosen Schwierigkeitsgrad eine besondere Herausforderung, die keine Fehler durch den Spieler duldet. Das freut die Fans der Serie, doch Kriegsspiel-Neulinge

sind schnell überfordert, zumal die Einleitung zu knapp ausfällt. Trotz der zahlreichen Trainingsmissionen bleiben viele Elemente des komplexen Spiels unerklärt, selbst im Handbuch. Besonders die Truppen- und Befehlssteuerung kommt viel zu kurz. Doch auch die Art, wie die Soldaten sich gegenseitig Informationen zurufen und wie der Spieler damit umgehen soll, wird nicht erläutert. Was im ersten Moment nicht sonderlich tragisch klingt, hat später lebensgefährliche Konsequenzen, denn wenn Sie Ihre Kollegen im Feld missverstehen, sind Sie in **Arma 2** bald tot.

Frontgeschichten

So ernst die Spielbedingungen ausfallen, so ernst ist auch die Geschichte der Einzelspieler-Kampagne. Der 225 Quadrat kilo-



In der dichten, mitteleuropäischen **Vegetation** sind die Gegner nur sehr schwer zu erkennen.

meter große, fiktive Staat Cherna-rus versinkt im blutigen Bürgerkrieg. Rebellen haben die Macht an sich gerissen und drängen auf eine Annexion durch Russland. Daraufhin schickt die Nato Truppen zur Friedenssicherung in das kleine Land, darunter die fünfköpfige US-Aufklärungseinheit Razor. Als Mitglied der Spezialeinheit erleben Sie die Kampagne, auf Wunsch übrigens auch im Koop-Modus mit bis zu drei Mitspielern. Später übernehmen Sie zudem das Kommando über Ihre Kameraden, die Sie während der Aufträge kennen und beschützen lernen. Wenn einer von ihnen stirbt, ist die Mission verloren.

Erzählt wird die Geschichte in Gesprächen und Missionsbeschreibungen. Es gibt aber auch ein paar dramatische Zwischensequenzen, die Sie aus der Ego-Perspektive erleben. Trotzdem bleibt die Präsentation insgesamt hinter den Möglichkeiten des leistungsstarken Grafikmotors zurück. In einigen der sieben (unabhängig von der Kampagne anwählbaren) Einzelmisionen müssen Sie ganz auf einen erzählerischen Zusammenhang verzichten. Überhaupt fallen diese Szenarien im Vergleich zu denen der Vorgänger recht lieblos aus, besonders die letzten Aufträge sind stumpfe Aneinanderreihungen

von zufällig erstellten Eroberungseinsätzen. Hier lassen die Entwickler das Potenzial ihres umfangreichen Fahrzeugarsenals und des mitgelieferten Editors fast ungenutzt und hoffen auf die kreative Arbeit der Community.

Mischmasch-Design

Die Kampagne umfasst zehn Missionen, die wiederum aus vielen Einzelaufträgen bestehen und in denen Sie immer wieder vor Entscheidungen gestellt werden: Ordern Sie einen Luftschlag und gefährden damit die zivile Bevölkerung oder bringen Sie sich und Ihr Team durch Bodengefechte in Gefahr? Jagen Sie erst einem Schmuggler hinterher oder schalten Sie gleich ein paar feindliche Stellungen aus?

Je nachdem, wie Sie in den Aufträgen vorgehen, zeigen sich die Einheimischen in späteren Missionen mehr oder weniger kooperativ, und Sie können sich jeweils anderen Verbündeten anschließen. Das gipfelt in einem von fünf unterschiedlichen Spielenden.

Bevor jedoch der Abspann läuft, steigen Sie in der Kampagne nicht nur zum Anführer Ihrer Einheit, sondern auch zum Oberkommandierenden über zahlreiche Truppenverbände auf, wenn Sie wollen. Sie errichten Stützpunkte, kaufen Waffen,



Für **Flugzeuge und Kampfhubschrauber** gibt es außer in der Waffenkammer keine Einzelmisionen.

Fahrzeuge und Soldaten und erobern das halbe Land. Dazu schicken Sie Ihre Truppen wie in einem Strategiespiel über die Karte. Die Intensität der simulierten, unmittelbaren Kriegserfahrung, einer der großen Pluspunkte von **Arma 2**, geht dabei jedoch flöten. Kämpfen und gleichzeitiges Kommandieren ist mit der fummeligen Benutzeroberfläche, die Ihnen wenig Rückmeldungen liefert, schwer möglich.

Missionsdesaster

In der von uns getesteten Version 1.01 litten die Kampagnenmissionen unter massiven Skriptfehlern, durch die Schlüsselereignisse teils nicht ausgelöst wurden und sich Missionen nicht beenden ließen. Mal wollten wichtige Charaktere nicht mit uns sprechen, ein anderes Mal wurden erfüllte Aufträge nicht abgehakt oder aus heiterem Himmel als gescheitert gemeldet. Im Moment ist die Kampagne ein Frustgarant.

Die Einzelszenarien funktionieren da schon besser, zumindest die zwar groß angelegten, aber an sich nicht sehr komplexen letzten Missionen. Überhaupt scheint in **Arma 2** immer dann das meiste zu klappen, wenn die Bedingungen einfach bleiben, zum Beispiel in der Waffenkammer. Hier können Sie nicht nur sämt-

liche Fahrzeuge und Schießgeräte ausprobieren, Ihnen werden auch zufallsgenerierte Missionen angeboten. Die reichen von Hindernisfahrten und Wildtierjagden über Angriffs- und Verteidigungsmissionen bis hin zu Attentaten, bei denen Sie eine einzelne Zielperson ausschalten müssen. In den spannenden Miniaufträgen kommt oft mehr vom typischen **Operation Flashpoint**-Nervenkitzel auf als in den fehlergeplagten Kampagnenmissionen.

Arma zu Babylon

Entscheidende Verbesserungen bei der Bedienung suchen Sie vergebens. Stattdessen gibt's sogar eine gravierende Verschlechterung bei der Kommunikation

Größenwahn

Petra Schmitz: Arma 2 will zu viel. Das ist das Problem. Hätte Bohemia Interactive das Spiel zunächst mal kleiner angesetzt, danach dann Details perfektioniert und weitere Inhalte als (kostenlose) Erweiterungen nachgeliefert, würden jetzt wohl nicht nur 66 Punkte unter dem Test stehen. Und ich müsste mich nicht wieder so aufregen aber auch trauern – über altbekannte Schludrigkeiten, über Halbbares, über Fehler, Fehler und noch mal Fehler.



petra@gamestar.de



Die Infanteriekämpfe finden meist auf große **Distanzen**, nicht selten von mehreren hundert Metern, statt.



Mit dem **Hubschrauber** lassen Sie sich und Ihr Team während der Kampagne zum nächsten Zielort fliegen.

ARMA 2



Auf älteren PCs müssen Sie auf eine weite Sicht **1**, scharfe Texturen **2** und Schatten **3** sowie auch komplett auf dicht bewachsene Wiesen **4** verzichten.



Mit mittleren Details sehen Sie deutlich weiter **1**, blicken auf schärfere Texturen **2**, einfache Schatten **3** und kommen in den Genuss der Graslandschaften **4**.



Hohe Qualitäts-Einstellungen sorgen für noch größere Sichtweite **1**, sehr scharfe Texturen **2**, weichgezeichnete Schatten **3** und eine deutlich detailliertere Vegetation **4**.

TECHNIK-TIPPS

- Auf Grafikkarten aus ATIs X800-Serie läuft Arma 2 man- gels Shader Model-3.0-Unter- stützung gar nicht.
 - Stellen Sie im Grafikenü un- bedingt das korrekte Seiten- verhältnis Ihres Monitors ein, da das Bild sonst verzerrt oder abgeschnitten wird. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welches Seitenverhältnis Ihr Monitor hat, schlagen Sie es im dazu- gehörigen Handbuch nach.
 - Erst auf Mehrkern-Prozes- soren lohnt es sich, höhere Detaileinstellungen zu ver- wenden.
 - Die Option »Qualitätsprä- ferenz« stellt vordefinierte Qualitäts-Profile ein. Zum Vornehmen feiner Einstellun- gen klicken Sie unten links auf das Feld »Erweitert«, um die übrigen Optionen zu er- reichen und Arma 2 an Ihren Rechner anzupassen.
 - Zwischen den einzelnen Schatten-Qualitätsstufen lie- gen jeweils zehn Prozent Lei- stung. Im Gegensatz zu »Nor- mal« liefert die Einstellung »Hoch« differenziertere und weichgezeichnete Schatten. Mit »Sehr hoch« werfen auch kleine Blätter Schatten.
 - Das Erhöhen des »Anisotro- pen Filters« lässt entfernte Texturen schärfer aussehen. Der beste Kompromiss aus Leistung und Optik stellt die Option »Normal« dar. Ab einer Mittelklasse-Grafikkarte mit 512 MByte Speicher wie der Geforce 9600 GT können Sie die Einstellung auf »Sehr hoch« stellen.
- ### Checkliste
- 8,3 GByte Speicherplatz
 - 3,0 GHz Prozessor
 - 1,0 GByte RAM
 - Shader-2.0-Karte
 - DirectX 9.0c
- FL

Checkliste

- ▶ 8,3 GByte Speicherplatz
- ▶ 3,0 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-2.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

FL

1

2

3

Sichtweite: 2000

Füllrate Optim.: 100 %

Helligkeit: 10

Gamma: 10

Qualitätsprofil: Hoch

Auflösung: 1600 x 120

Texturedetail: Normal

Größtobj.: Voreinst.

Objektdetail: Normal

Anisotrop. Filter: Niedrig

Schattendetail: Normal

Physik-Effekte: Niedrig

Wasserober.: Sehr klein

Seitenverh.: Normal - 4

Standard Verstecken Voreinst. OK Abbrechen

- 1 Für Sichtweiten ab 2.000 Metern sollten Sie mindestens 2,0 GByte Arbeitsspeicher und eine Grafikkarte mit mindestens 512 MByte Videospeicher besitzen, sonst kommt es häufig zu Nachladerucklern. Ab 4.000 Metern benötigen Sie eine Grafikkarte mit 768 MByte Speicher. Die maximale Einstellung von 10.000 Metern bewältigen erst High-End-SLI- oder Crossfire-Systeme.
- 2 Bei einer »Füllraten-Optimierung« von unter 100 Prozent rendert Arma 2 intern mit einer niedrigeren als der von Ihnen eingestellten Auflösung und skaliert das Bild dann wieder hoch. Das steigert die Framerate stark, kostet wegen der verwaschenen Darstellung aber auch viel Bildqualität. Einige Objektdetails oder das feiner aufgelöste Gras der höheren-Landschafts-Details (ab der Einstellung »Hoch«) gehen damit wieder verloren. Einstellungen über 100 Prozent kosten zudem viel Performance und steigern die Bildqualität nur geringfügig.
- 3 Ebenfalls entscheidend für die Geschwindigkeit ist die Option »Landschafts Details«. Das Erhöhen um eine Stufe kostet fünf bis zehn Prozent Leistung und belastet den Grafikkartenspeicher stark. Je höher die Detailsstufe, desto mehr Vegetations-Details werden am Horizont dargestellt.

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel der Prozessor ausschlaggebend.

		Grafikkarte									
1	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra							
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT							
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2			
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950	9600 GT			
	Geforce 8/9/GTX		8500 GT	8600 GT	8600 GTX	8800 GTS	8800 GTX	8800 GTX	8800 GTX	8800 GTX	
2	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870	
	Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	D 950	965	XE			
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57				
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+			
	Phenom				8450	8750	9550	9650	9950	9950	9950
3	Core 2 Duo					E4300	E6300	E6600	E8200	E8600	
	Core 2 Quad							Q6600	Q9300	Q9650	
	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096	
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024, Sichtweite: 2.000m, Füllrate-Optimierung: 100%, Objektdetails: Normal, Texturedetails: Normal, Schatten-Details: Normal, Res: Niedrig									
	nuckelt stark	läuft so flüssig: 1680x1050, Sichtweite: 3.000m, Füllrate-Optimierung: 100%, Grafikkapsel: Sehr Hoch, Textur-Details: Sehr hoch, Res: Hoch									



Die zuschaltbaren **Hilfsanzeigen** markieren Gegner mit einem größer werdenden roten Punkt, je nachdem, wie schnell sie sich bewegen. Ein gutes System, aber auch fehlerhaft.

mit Ihren Kameraden: In **Armed Assault** bestanden die Feindmeldungen noch aus einer Entfernungsangabe in Metern und einer angesagten Uhrzeit. Dazu wurde ein Ziffernblatt eingeblendet, Sie konnten blitzschnell die Position des Gegners ermitteln. In **Arma 2** rufen die KI-Kollegen nun beispielsweise: »Feind, links, weit weg.« Dabei ändern sich auch noch Maßsysteme und Satzbau sehr häufig. Und die als Text eingeblendete deutsche Übersetzungen der teils schlecht eingesprochenen englischen oder russischen Fetzen-Sprachausgabe weicht manchmal vom Gesagten ab. Das entscheidende Problem: Sie müssen bei dem neuen System zunächst herausfinden, wer überhaupt gesprochen hat, wo derjenige steht und ob er links von Ihnen oder von sich aus meint. Wenn Sie dann auch noch die Meldung während einer Drehung bekommen haben, ist die Wahrnehmungskatastrophe perfekt. Kurzum: Die Teamkommunikation ist großer Unsinn, zumal Sie Ihre Kollegen nie zu einer genaueren Aussage ermuntern können.

Sie dürfen als Untergebener nicht mal die Position Ihrer Kameraden per Funk abfragen, sondern sich nur den Standort des Anführers anzeigen lassen. Mit Realismus hat das nichts mehr zu tun, stattdessen werden die Einschränkungen, die der Blick auf einen Monitor nun mal mit sich bringt, ignoriert. Der Höhepunkt des Verständigungsirrsinns sind übrigens Anweisungen wie »Gehe zu Baum«, während wir mitten im dichten Wald stehen.

Röntgenbalance

Auf den unteren Schwierigkeitsgraden können wir einige sinnvolle Hilfssysteme nutzen und uns unsere Teamkollegen durch Symbole anzeigen lassen. Selbst Feinde werden dank einer neuen Assistenzfunktion auf Wunsch mit einem größer werdenden roten Punkt markiert, je nachdem, wie schnell sie sich bewegen. Die Idee hinter diesem abgestuften Hilfesystem ist eigentlich clever, nur zeigt uns die Umsetzung viel zu oft auch Einheiten durch Büsche und Häuser hindurch. Doch der KI geht es ähnlich. Un-

sere Begleiter und selbst die eigene Spielfigur melden wie mit Röntgenblick ausgestattet Feinde hinter Mauern oder ganzen Häuserblöcken. Nicht selten lösen sie dadurch auch Missionsskripte zu früh aus. Ganz zu schweigen vom Balance-Debakel, das der ungewollte Superblick bewirkt.

Intelligente Dummheit

Theoretisch gehört die künstliche Intelligenz der Feinde und Kameraden in **Arma 2** zu den fähigsten, die Sie in einem Computerspiel finden können. Schließlich kommt sie bis auf bestimmte Schlüssel-

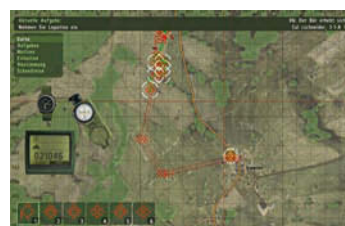
stellen ohne Skripte aus, sondern entscheidet situationsabhängig. In der Praxis aber ist die künstliche Intelligenz regelmäßig mit ihren komplexen Aufgaben überfordert, leidet unter häufigen Totalausfällen und groben Wegfindungsproblemen. Zudem wollen die eigenen Einheiten oft für jede Kleinigkeit an die Hand genommen werden. Dabei können sie eigentlich recht gut in Deckung gehen, Feuerschutz geben und sich sogar an Flankenmanövern versuchen. Doch das Vermögen der KI wird dem taktischen Anspruch des Spiels zu selten gerecht.

Multiplayer-Aussicht

Der Mehrspieler-Modus von Arma 2 leidet noch unter vielen Bugs und Verbindungsproblemen. Zudem fehlt es an Optionen und Erläuterungen, an Trainingsmissionen, Freundes- und Favoritenlisten sowie an einer guten Benutzeroberfläche und Teamorganisation. Ihr vorhandenes Potenzial kann die gnadenlose Gegnerjagd zu Land, Wasser und in der Luft nicht umfassend entfalten. Während einfache Deathmatches, Team-Deathmatches oder Gebietsverteidigungen gut spielbar und sehr spannend sind, herrscht in den komplexen Modi, in denen Sie sämtliche Städte auf der Karte erobern sollen, Orientierungslosigkeit. Dazu gesellt sich ein echtes Balanceproblem: Da das Spiel Gras auf weite Distanz (um die Hardware-Anforderungen herunterzuschrauben) einfach abschaltet, werden Spieler, die sich in der Vegetation gut getarnt wähen, weit entfernten Gegnern auf dem Silbertablett präsentiert. Der Vorgänger Armed Assault blendete stattdessen eine zweite Texturschicht ein und ließ die Figuren darin teilweise versinken.



Die Grafikengine erlaubt die **Landschaftsdarstellung** bis auf zehn Kilometer.



Als **Kommandant** befehlen Sie Ihre Mitspieler und KI-Truppen wie im Solospiel über die Karte.



Das hohe Gras wird auf weite Entfernungen nicht dargestellt. Die vermeintliche **Tarnung** ist futsch.



Wenn Sie die zivile **Bevölkerung** beschützen, verraten Ihnen die Bürger, wo sich Feindtruppen rumtreiben.

Scheinbar zum Ausgleich für ihre häufigen Fehlentscheidungen darf die künstliche Intelligenz – wenn sie nicht gerade wieder aussetzt – oft bedeutend besser sehen, hören und manchmal auch reagieren als der Spieler. Welches lächerliche Ausmaß diese unberechenbare Bevorteilung annimmt, erlebten wir in einer Nachtmission: Obwohl wir in völliger Finsternis auf dem Bauch lagen, während die KI rund 70 Meter von uns entfernt im Licht einer Laterne und ohne Restlichtverstärker stand, wurden wir in Sekundenschnelle von Kugeln durchsiebt, ohne selbst auch nur das geringste Geräusch gemacht zu haben. Wenn das Realismus sein soll, können wir in Spielen gerne darauf verzichten.

Technikkontraste

Immerhin: Hübsch sieht sie aus, die Welt von **Arma 2**. In vielen Szenen wirkt das Bild dank der gelungenen Tagesbeleuchtung, den scharfen Texturen und der dichten Vegetation fast schon fotorealistisch. Auch die Fahrzeugmodelle und die Wasserdarstellung überzeugen uns. Die großen Materialschlachten des Spiels setzt die Engine sehr gekonnt in Szene. Umso mehr nerven einige grobe Unstimmigkeiten. So fehlen noch immer viele Animationen, zum Beispiel beim Nachladen eines Jeep-MGs oder beim Einsteigen in Fahrzeuge. Auch Au-

totüren lassen sich nicht öffnen, und die Schadensmodelle fallen minderwertig aus. Die dynamische Nachtbeleuchtung hinkt technisch hinterher, das Mündungsfeuer ist eine schlecht aufgelöste Textur mit wenigen Animationsstufen. Hinzu gesellen sich massig Clipping- und sonstige Darstellungsfehler.

Auch die Soundkulisse leidet unter argen Qualitätsbrüchen. Während Waffen, Umgebungen und Fahrzeuge knackig und sehr überzeugend klingen, zerschießt die miserable Sprachausgabe den positiven Gesamteindruck.

Arma 2 versagt fast durchweg im Fach Physik. Wir sagen das mit solchem Nachdruck, weil sich in diesem Detail die absurde Kluft zwischen dem Anspruch des Titels und der Realität besonders krass niederschlägt. Die Physik-Engine verursacht häufig fehlerhafte Darstellungen und lässt beispielsweise Panzer über kleinste Steinmauern tänzeln. Waffen und Druckwellen wirken zum Teil auf nicht nachvollziehbare Weise; manche Gebäude lassen sich mehrstufig, manche mit einem Schlag und wieder andere gar nicht zerstören. Für eine Simulation, die sich den Realismus auf die Fahne schreibt, sind diese Ergebnisse ein Armutszeugnis und nehmen der potenziell atmosphärischen **Arma 2**-Welt die Glaubwürdigkeit, wie Sie im Technik-Testvideo auf der DVD sehen. **CHS**

Der Krieg von gestern

Christian Schneider: Arma 2 wird seinen hochgesteckten Ansprüchen nicht gerecht, von den Bugs ganz abgesehen. Die überforderte und auffällig mangelnde KI, die antiquierte Physik und die sperrige Bedienung sind überholt. Die Spielwelt strotzt vor Inkonsistenz und wirkt trotz der meist tollen Grafik und einzigartigen atmosphärischen Momenten zu oft unglaublich. Bohemias ambitionierte Militärsimulation verspricht viel, doch das Ergebnis ist nur ein schwacher Abklatsch dessen, was dieses Spiel hätte werden müssen.



chs@gamestar.de



Bei mehreren Einheiten sorgt die **Kommando-Ansicht** für etwas mehr Überblick.

ARMA 2

TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Bohemia Interactive (Armed Assault, GS 01/07: 75 Punkte)
PUBLISHER Peter Games
SPRACHE Englisch und Russisch mit dt. Texten
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 29.5.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 35 Stunden

Schwieriger, langwieriger Einstieg, später viel Freiheit, aber auch Frust.



GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch — fiktiv
FREIHEIT linear — offene Welt
HANDLUNG einfach — komplex
GEWALT keine — brutal
SPIELABLAUF Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorial, Hilfstexte
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, nur ein Spielstand pro Mission

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,2 GHz Intel P4 A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 8,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 8,3 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom X4 9950 AMD 4,0 GB RAM 8,3 GB Festplatte

PROFITIERT VON TrackIR, Joystick, Surround-Hardware
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) 12 Modi von Deathmatch bis Eroberung aller Städte (max. 64 Spieler)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Noch oft fehlerhaft. Die komplexen Modi werden schlecht erklärt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ grandiose Landschaften + tolles Tageslicht - Detailschwächen - mäßige Nachtbeleuchtung	9 / 10
SOUND	+ detaillierte Geräuschkulisse + knackige Waffen- und Fahrzeugsounds - grottige Fetzen-Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ viele Optionen + inkonsistente Hilfen - miese Team-Kommunikation - KI sieht durch Häuser	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ einmalig spannend, wenn's funktioniert - funktioniert zu selten - antiquierte, oft nicht nachvollziehbare Physik	7 / 10
BEDIENUNG	+ viele Optionen + wenige Rückmeldungen - fehlende Funktionen + unzureichende Einführung	5 / 10
UMFANG	+ dynamische Kampagne + Zusatz-Szenarien + leistungsstarker Editor - riesige Welt - Arsenal wird kaum genutzt	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ meist gut aufgebaut + Entscheidungen ändern die Story - etwas variantenarm - massig Skriptfehler - lieblose Szenarien	6 / 10
KI	+ theoretisch gut + praktisch zu oft überfordert - massive Aussetzer - trotzdem oft übermenschlich	3 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ viele detaillierte Waffen und Fahrzeuge - technische Fehler - teils unglaubliche Darstellung	8 / 10
HANDLUNG	+ wendungsreich + verschiedene Enden - schwache Hintergrunderklärung - kaum Zwischensequenzen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Ambitionierte, aber kaputte Militärsimulation.

66

SPIELSPASS