

Arma 2 Operation Arrowhead

Bohemia Interactive hat aus den Fehlern des Hauptspiels gelernt und liefert mit dem ersten Arma 2-Addon nicht nur neue Inhalte, sondern auch viele Verbesserungen ab. Trotzdem lassen KI-Macken die Militärsimulation oft dumm aussehen.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6896

Langsam erkennen wir ein Muster. Die Macher von **Arma 2: Operation Arrowhead** liefern mit dieser ersten Erweiterung zur Militärsimulation **Arma 2** ein Addon ab, das dem dazugehörigen Hauptspiel weit überlegen ist. Ganz ähnlich wie zuvor bei **Armed Assault**, das erst nach etlichen Patches und der **Queen's Gambit**-Erweiterung ordentlich spielbar war, kletterte auch der Nachfolger **Arma 2** mit dem Update 1.05 von wenig schmeichelhaften 66 Punkten im ersten GameStar-Test auf eine gute 76er-Wertung im Kontrollbesuch (GS 03/ 2010). **Operation Arrowhead** setzt nun konsequent nach und landet sogar noch ein paar Wertungspunkte höher, denn in Sachen Lieferumfang und Abwechslung steckt dieses allein lauffähige Addon selbst Vollpreiskonkurrenten in die Tasche.

Mehrzweck-Soldaten

Das satte Grün von Chernarus (dem fiktiven Land, in dem **Arma 2** spielt) hat bei **Arma 2: Operation Arrowhead** ausgedient. Stattdessen führt Sie die Erweiterung in die Fantasie-Nation Takistan, die mit ihren kargen, oft hügeligen, fast zerklüfteten Landschaften an Afghanistan oder (nomen est omen) Pakistan erinnert. Wie in



In den Straßen der fiktiven takistanischen Hauptstadt kommt es oft zu erbitterten **Straßenkämpfen**. Auf die KI-Kollegen ist dabei nicht immer Verlass.

der Realität ist die Region vom Krieg geprägt, allerdings stehen sich in dem PC-Spiel meist reguläre Armeen gegenüber. Sie schlüpfen dabei in die Rolle von verschiedenen US-Army-Soldaten. Während die Amerikaner auf modernes Kriegsgerät zurückgreifen und seit neustem auch

Drohnen, Laserpointer und Wärmebildkameras einsetzen dürfen, muss die takistanische Armee mit zumeist veralteter Russen-Technik vorlieb nehmen.

Vielfalt steht bei den neuen Einzelmissionen und der **Operation Arrowhead**-Kampagne an erster Stelle. Zwar lernen Sie die

verschiedenen Protagonisten längst nicht mehr so gut kennen wie noch das Team Razor im Hauptspiel, darüber trösten aber die Einsätze mit einem weiten Spektrum an Aufgaben hinweg. Mal sind Sie wie gewohnt als einfacher Soldat unterwegs und sollen mit reichlich Rückendeckung

Rematch

Christian Schneider:

Warum muss ich eigentlich wie schon beim Vorgänger **Armed Assault** auf das erste Addon warten, bis ich das bekomme, was versprochen wurde: eine waschechte, zumindest meist funktionierende Militärsimulation? Okay, die KI ist immer noch zu oft überfordert, um nicht zu sagen ignorant. Und zugänglich oder durchweg fair ist auch **Arrowhead** nicht. Aber als Gesamtpaket kann sich die **Arma-2**-Erweiterung sehen lassen, denn mehr anspruchsvollen Spielspaß suchen Sie im Genre anderswo vergebens.



chs@gamestar.de



Während sich die feindlichen Kämpfer im Vordergrund schon ergeben haben, feuern unsere **Begleitfahrzeuge** noch auf Panzer in der Nachbarsiedlung.



Mit der neuen **Thermaloptik** werden warme Ziele wie Soldaten oder Motoren deutlich hervorgehoben.

einen Feindflughafen erobern, dann versetzt Sie das Oberkommando ins Cockpit eines Apache Longbow. Mit dem Angriffshelikopter geht's auf die Jagd nach einem Kriegsverbrecher, vorher müssen aber noch Luftabwehrstellungen und Panzer zerstört werden. Als Panzerkommandant führen Sie dagegen eine kleine motorisierte Kolonne durch die Berge von Takistan und schützen Siedlungen vor Angriffen der Miliz. Auch Fallschirmsprünge, Nachteinsätze und groß angelegte Panzerschlachten stehen auf dem Programm, die Guerilla-Missionen sowie die lieblosen »Erobern Sie das halbe Land«-Einsätze aus **Arma 2** wurden ausgemustert. Stattdessen überraschen viele Aufträge mit plötzlichen Wendungen und optionalen Sekundärmissionen.

Next-Generation-Krieger

Die Erweiterung nutzt die Möglichkeiten der breit aufgestellten Militärsimulation deutlich besser als noch das Hauptspiel und verlässt sich nicht so stark darauf, dass die Community schon die Missionen nachliefern wird. Außerdem ist in den mitgelieferten Einsätzen um Sie herum jetzt regelmäßig mehr los. Da landen Nachschubtruppen, fliegen Hubschrauber Patrouille, und befreundete Soldaten durchstreifen die Straßen der Hauptstadt. Wem das nicht genügt, der kann trotzdem noch mit dem Editor eigene Aufträge oder sogar ganze Kampagnen entwerfen. Wenn Sie zudem **Arma 2** installiert haben, dürfen Sie die Inhalte der Erweiterung auch dort nutzen und so auf viele Verbesserungen des Addons auch in den bisherigen Einsatzgebieten zurückgreifen.

Der komplett runderneuerte Fuhrpark, die neuen Fraktionen, Missionen und Umgebungen erfüllen zwar schon das Soll einer üblichen Spielerweiterung, doch der Entwickler legt noch ein paar Detailverbesserungen nach. So wirkt die nächtliche Lichtdarstellung deutlich realistischer, und fast alle Gebäude lassen sich mehrstufig zerstören. Bei den Bildschirmanzeigen kehrt die aus **Armed Assault** bekannte Uhr zurück, die Ihnen einen nützlichen Orientierungspunkt bei Feindmeldungen bietet. Auch das Radar wurde überarbeitet und hängt nun kreisrund in der linken oberen Bildschirmcke. Und wo wir gerade bei der Benutzeroberfläche sind: Viele Waffen- und Fahrzeug-HUDs wurden ebenfalls erweitert. Als Hubschrauberpilot können Sie zudem Leuchtkörper abwerfen und feindliche Raketen damit ablenken. Fußsoldaten freuen sich stattdessen über einen Rucksack, in dem Sie mehr Ausrüstung verstauen. Serien-Einsteigern kommt Bohemia mit deutlich aufgewerteten Trainingseinsätzen entgegen.

Modern-Warfare-Veteran

So schön die neuen Inhalte und so nützlich die Verbesserungen sind, an einigen **Arma**-typischen Problemen hat auch **Operation Arrowhead** zu knabbern. Da stören zunächst die teils gravierenden Performance-Einbrüche in Gebäuden und Städten, die aus dem Spiel eine Ruckelorgie machen. Und auch das Sorgenkind künstliche Intelligenz ist erneut von vielen Spielsituationen maßlos überfordert. Während die Truppen im offenen Gelände noch gut agieren, kommt es im Häuserkampf zu Totalaussetzern. Auch



Flugzeugmissionen müssen Sie selbst bauen, **Hubschraubereinsätze** liefert das Addon aber gleich mit.

die bescheidenen Fahrkünste der PC-Soldaten lassen dem verzweifelten Kommandanten regelmäßig die Haare zu Berge stehen. Blöd, weil Sie wie in kaum einem anderen Spiel auf die Mithilfe der Computerkollegen angewiesen sind. Und so gilt auch für das Addon,

was für **Arma 2** galt: Das Spieldesign-Trio aus gnadenlosem Simulationsanspruch, unzuverlässigen KI-Kumpels und oft unnötig kompliziertem Truppenmanagement lässt die zunächst homogen wirkende Spielwelt oft ganz schön dumm aussehen. **CHS**

ARMA 2: ARROWHEAD

MILITÄRSIMULATION

ENTWICKLER	Bohemia Interactive (Arma 2, GS 03/10: 76 Punkte im Nachtest)	TERMIN (D)	29.6.2010
PUBLISHER	Morphicon	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch	USK	ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 60 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
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 10 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 10 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom X4 9950 4,0 GB RAM 10 GB Festplatte	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
PROFITIERT VON	Vierkern-Prozessor, Track IR, Joystick		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER)	Von Deathmatch über Koop bis Warfare (teils bis 120 Spieler)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet intern
DEDICATED SERVER	ja
FAZIT	Viele Varianten, sehr anspruchsvoll, aber extrem unzugänglich.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Beleuchtung, auch nachts + detailreiche Modelle + Weitsicht - karge Landschaften - hässliches Detailaufpoppen	8 / 10
SOUND	+ stimmige Geräuschkulisse + gute Schallberechnung - teils schwache Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ viele Spiel- und Einstellungsoptionen + nützliche Hilfen - Erfolge zu oft von unzuverlässiger KI abhängig	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ einzigartiges Schlachtfeldgefühl + meist glaubwürdige Spielwelt - antiquierte Physik - roboterhafte KI-Bewegungen	9 / 10
BEDIENUNG	+ gut anpassbar + hilfreiche Tutorials + verbesserte Anzeigen - teils unnötig kompliziert - mangelhafte Truppenkontrolle	6 / 10
UMFANG	+ neues Setting, neue Fraktionen, neuer Fuhrpark, neue Missionen + leistungsstarker Editor + Inhalte mit Hauptspiel verknüpfbar + abwechslungsreiche Aufgaben + teils dynamisch + Fuhrpark kommt vielseitig zum Einsatz - einige Aufträge sehr kurz	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ meist verlässlich im Gelände ... - ... schwach in Städten - miese Fahrkünste - KI trifft und sieht oft übermenschlich gut	9 / 10
KI	+ riesiger, voll nutzbarer Fuhrpark + verbesserte Waffenfunktionen und Bedienung + Waffenkammer mit Zufallsmissionen	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ glaubwürdige Einsätze + Wendungen - kaum Identifikation mit den Spielfiguren - Einsätze oft nur lose verknüpft	10 / 10
HANDLUNG		6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Gutes, umfangreiches Addon mit KI-Schwächen.

79

SPIELSPASS