



+ Stärken

- + authentische Spielwelt
- + viele Technikverbesserungen
- + spielerische Freiheit
- + anspruchsvoll

- Schwächen

- Funktionieren KI und Bedienung?

Die **Spielwelt** von Arma 3 ist mehr als 300 Quadratkilometer groß und auf zwei Inseln verteilt.

Arma 3

Die nahe Zukunft ist »in«: Black Ops 2 wagt sich ins Jahr 2025, Arma 3 legt noch mal 10 Jahre oben drauf – und eine offene Spielwelt und authentische Kämpfe und einen riesigen Fuhrpark. Aber auch eine bessere KI und Bedienung? Von Christian Schneider

Angespielt

Genre: **Militärsimulation** Publisher: – Entwickler: **Bohemia Interactive (Arma 2: Operation Arrowhead, GS 09/10: 79 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2013** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7468 Auf DVD: Topspiel-Videos

Dieses Spiel ist keine realistische Militärsimulation. Nicht nur, weil es in der Zukunft spielt. Und auch nicht nur, weil es Waffen und Fahrzeuge zeigt, die es (noch) nicht gibt. **Arma 3** ist deshalb nicht realistisch, weil es die Vorgängerspiele auch nicht waren. Aber sie waren anspruchsvoll, komplex, glaubwürdig und vielseitig – da kann und konnte kein klassischer Ego-Shooter mithalten. Und genau diesen Anspruch will auch der dritte Serienteil erfüllen.

Wir haben Bohemia Interactive in der Nähe von Prag besucht, eine Alpha-Version von **Arma 3** angespielt und mit dem Team über die bereits umgesetzten und die geplanten Verbesserungen für die Militärsimulation gesprochen. Denn wer die **Arma**-Serie kennt, weiß auch, das es für jedes Feature, für jede Möglichkeit, die Technik und Spiel-design bieten, mindestens eine Schraube gibt, die noch nicht ganz festgezogen ist.

Die Gegenwart war gestern, mit **Arma 3** macht die Serie einen Zeitsprung ins Jahr 2035. Die politischen Machtverhältnisse haben sich geändert, in Europa und dem Rest

der Welt: Immer mehr Nato-Staaten verlassen das Militärbündnis und gehen Kooperationen mit Russland und China ein – im Gegenzug für Öl. Die USA fechten im Pazifik

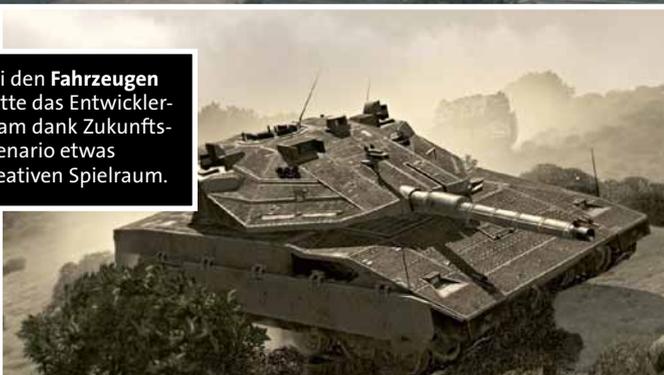


Die **Fahrzeuge** steuern sich dank PhysX-Einbindung glaubwürdiger, so ganz rund läuft die neue Physikberechnung aber noch nicht.

Der **Comanche** ist der modernste Hubschrauber im Fuhrpark von Arma 3.



Bei den **Fahrzeugen** hatte das Entwickler-Team dank Zukunftsszenario etwas kreativen Spielraum.



Ganz neu: Erstmals in der Serie können wir **tauchen**, um beispielsweise Minen zu entschärfen.



Stellvertreterkriege mit China aus. Die Türkei ist von iranischen Truppen besetzt worden, nachdem das Land von einer Serie verheerender Naturkatastrophen heimgesucht wurde. Jetzt stehen sich Nato-Truppen und iranische Armee auf der griechischen Ägäis-Insel Limnos gegenüber. Das ist die Ausgangssituation für **Arma 3**.

In der neuen Solo-Kampagne, die diesmal nicht im Koop-Modus spielbar ist, schlüpfen wir zunächst in die Rolle von Corporal Ben Kerry, einem US-Soldaten. Später werden wir für einige Missionen wohl auch andere Figuren steuern, etwa Panzerfahrer und Hubschrauber-Piloten. Auf Details wollte Creative Director Jay Crowe bei unserem Be-

cher Soldat in Infanteriekämpfe ziehen, als Panzerkommandant unsere Crew befehligen und als Pilot mit Hubschraubern und Flugzeugen den Luftraum erobern. In der Kampagne bekommen wir nach und nach mehr Ressourcen zur Verfügung gestellt und kommandieren später große Einsatzgruppen. Im Gegensatz zu **Arma 2** wird uns dabei wohl auch das westliche Arsenal häufiger zur Verfügung stehen. Bleibt nur zu hoffen, dass die späteren Kampagnen-Missionen nicht wieder zu einfalllosem Dauererobern aller Ortschaften in der Spielwelt verkommen – das macht nur im Multiplayer-Modus mit 30 oder mehr Spielern wirklich Spaß. Besagte Spielwelt (mehr als 300 Quadratkilometer groß!) wurde für **Arma 3** um eine Ebene erweitert, denn diesmal gehen wir in den Küstenregionen vor Stratis und Limnos auf Tauchgang – vielleicht die auffälligste Neuerung des Spiels, aber nicht die wichtigste. In den Unterwasser-Missionen sollen wir Minen entschärfen und liefern uns auch mal Schießereien mit anderen Tauchern. Wir sind gespannt, was dem Team sonst noch so an Einsatzideen einfällt, oder der Community. Denn auch bei **Arma 3** ist der Missions-Editor gleich dabei.

Arma 3 liefert viel neue Technik, in der Spielwelt und unter der Haube. Die Grafikkengine läuft spürbar flüssiger, die Nachtbeleuchtung hat einen gewaltigen Qualitätssprung

gemacht, die Animationen sind geschmeidiger. Ragdoll-Effekte lassen getroffene Gegner glaubwürdig purzeln und dank PhysX-Einbindung sollten sich auch Fahrzeuge und

Arma 3 ist nicht realistisch

such aber nicht eingehen, wir konnten auch noch keine Mission aus der Kampagne spielen. Aber immerhin haben wir bereits die Startinsel von **Arma 3** erkundet, denn die Kampagne beginnt nicht gleich auf Limnos, sondern auf der vorgelagerten Insel Stratis. Die dient in der Kampagne als Tutorial-Umgebung, hier sollen wir die Grundlagen des Spiels kennen lernen.

Das grundsätzliche Spielprinzip der Serie bleibt unangetastet. Wir können als einfa-

Und was ist mit DayZ?



Jay Crowe, Creative Director für Arma 3, und DayZ-Erfinder **Dean Hall**.

Dass die erfolgreiche Zombie-Mod DayZ fester Bestandteil von Arma 3 wird, ist eher unwahrscheinlich. Dean Hall, Bohemia-Mitarbeiter und Erfinder der Mod würde sein Baby lieber mit der Arma-3-Technik als eigenständiges Spiel veröffentlichen. Im Moment sind mehrere Finanzierungsmodelle im Gespräch, von Free2Play bis zur Minecraft-Variante: eine eigenständige Version also, die von der Alpha- bis zur Release-Version stetig teurer wird. Wer früher zugreift, zahlt dann weniger, muss aber vorerst mit mehr Fehlern leben.



Die **Nachtbeleuchtung** war eine der Grafikschwächen der Vorgänger, diesmal wirkt sie deutlich überzeugender.

Drohnen versorgen uns auch in Arma 3 mit Aufklärungsdaten, seit Arma 2: Operation Arrowhead können wir sie schon fernsteuern.



Mit PhysX kommen auch **realistische Ragdoll-Animationen** ins Spiel. Arma 3 könnte so aber auch der erste Serienteil mit einer USK-18-Freigabe werden.

andere physikalische Objekte glaubwürdiger verhalten. Die etwas roboterhaften Bewegungsmuster konnte das Team seinen KI-Soldaten allerdings nicht ganz austreiben. Über die versprochenen Verbesserungen bei den computergesteuerten Einheiten werden wir erst urteilen, wenn wir die angekündigte Community-Alpha ausgiebig gespielt haben. Mit der will Bohemia schon vor dem geplanten Release von **Arma 3** im ersten Quartal 2013 viel Spieler-Feedback

sammeln. Und natürlich ein Bug-Desaster wie bei der Veröffentlichung von **Arma 2** verhindern. Wir sind sehr gespannt, wie das Entwickler-Team auf die Rückmeldungen aus der Community reagiert und ob wir dann vielleicht auch mutige Neukonzeptionen sehen werden, beispielsweise beim oft kritisierten Befehlssystem oder bei der Funkkommunikation. Die Alpha-Version wird voraussichtlich nach der Spielemesse Gamescom 2012 veröffentlicht.

Neben den technischen Neuerungen sind es auch die neuen Fahrzeuge, Hubschrauber und Waffen, die für frischen Wind in **Arma 3** sorgen sollen. Dabei betont man beim Entwickler, dass das futuristische Waffenarsenal seine Wurzeln in der Gegenwart habe. Bohemia hat lediglich existierende Technologie weitergesponnen oder Gerätschaften ins Spiel eingebaut, die bislang nur als Prototypen existieren, beispielsweise den Tarnkappen-Hubschrauber Comanche.

Der **Infanteriekampf** ist auch bei Arma 3 Kernelement, die KI soll diesmal besser werden – muss sie auch.



Wenn man durch die **Arma**-Community-Foren streunert, scheinen viele Fans das neue Setting, sowohl Griechenland-Insel als auch Zukunftsszenario, noch mit Skepsis zu beäun-

Iraner in der Türkei

gen. Für das Entwickler-Team hingegen hält beides viele Möglichkeiten bereit und sorgte laut Jay Crowe für kreativen Aufwind bei der Truppe. So ist Limnos eine Mischung aus der waldreichen Spielwelt von **Arma 2** und der kargen Landschaft des Addons **Operation Arrowhead**. Mit seinen 50 Ortschaften soll die Insel die perfekte Umgebung für jede Art von Mission sein, vom Häuserkampf bis zur Panzerschlacht. Der Sprung in

die Zukunft erlöst das Team zudem vom Realismus-Anspruch, den es sowieso noch nie erfüllen konnten – sonst hätte es die Hardcore-Mod **ACE** nie gebraucht. Stattdessen können die Designer auch bei den Waffen und Fahrzeugen etwas freier hantieren. Die Ambition auf eine authentisch wirkende

Großer Qualitätssprung

Spielwelt hat man aber längst nicht aufgegeben. Es wird noch immer auf große Entfernungen gekämpft, ein Treffer kann noch immer tödlich sein und ohne taktisch kluges Vorgehen wird man auch in **Arma 3** nicht lange überleben.

Von einer schleichenden »Ver-Casualisierung« in Richtung gradliniger Shooter kann bei **Arma 3** keine Rede sein. Trotzdem bemüht sich das Team sichtlich um mehr Zugänglichkeit. Da wäre beispielsweise das neue Inventar. Dessen Bedienung ist zwar immer noch etwas umständlich, aber für **Arma**-Verhältnisse eine gewaltige Verbesserung. Über das neue Inventar können wir endlich Attachments wie Zielfernrohr, Schalldämpfer oder Laserpointer an die Waffen anbringen, müssen also nicht mehr ganze Waffen austauschen, nur um den Schalldämpfer aufzuschrauben. Besonders gut gefällt uns auch die neue Waffenhaltung, die ist jetzt deutlich ruhiger, eher wie

in einem normalen Shooter. Das nervige Rumgewackel aus dem Vorgänger wird also deutlich reduziert. Auch das Hineinzoomen beim Blick über Kimme und Korn geht jetzt einen angenehmen Tick zackiger. Die neuen Nachladeanimationen tun ihr Übriges, um den Gesamteindruck viel runder wirken zu lassen. Neueinsteiger werden aber auch bei **Arma 3** viel zu lernen haben, vielleicht wird der Spielstart aber mit den überarbeiteten Tutorials etwas leichter. Die werden jetzt situationsabhängig und auf Spielerwunsch auch in der Kampagne angezeigt und erklären Schritt für Schritt, wie wir Artillerieschläge anfordern oder Kampfhubschrauber auf ein Ziel hetzen.

Und was ist mit dem Multiplayer? Für viele Fans der Serie ist der Mehrspieler-Part das Herzstück des Spiels. Aber den konnten wir noch nicht sehen, und richtig konkret wollte Bohemia Interactive zu eventuellen Neuerungen und Verbesserungen auch nicht werden. Obwohl ausgerechnet hier viel Handlungsbedarf herrscht. Ein neuer Serverbrowser, Freundeslisten, bessere Team-Menüs und -Kommunikationsoptionen, viel mehr Hilfe für Neueinsteiger – unsere Wunschliste ist lang. Aber da werden wir uns wohl bis zur Community-Alpha gedulden müssen. Gleiches gilt für das verbesserte Funksystem und die Menüs für die Truppenkommandos. Beides war bei unserem Besuch noch in der Revision und konnte nicht gezeigt werden. Beides wird verbes-

sert, allerdings sollten wir laut Jay Crowe keine Revolution erwarten. Schade eigentlich, denn besonders das Kommando-Menü wird von vielen Spielern immer wieder massiv kritisiert. Aber vielleicht erreichen die Rufe der Spieler das Team ja demnächst in der Community-Alpha, wir werden die nächste große Militärsimulation auf jeden Fall genau im Auge behalten. **CHS**



Offene Fragen

Christian Schneider
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Arma 2 war mir eine Lektion, ich werde mich also hüten, davon zu schwärmen, wie vielversprechend Arma 3 aussieht. Aber nach dem Besuch bei Bohemia freue ich mich umso mehr auf die Community Alpha. Denn es sind noch so viele Fragen offen. Neue Features hin oder her, wirklich wichtig sind mir die Verbesserungen bei der Steuerung, dem Interface, der KI und dem Feedback, das ich aus der Spielwelt bekomme, sei es nun von meinen Computer-Kollegen oder speziell bei Verwundungen. Deshalb werden die nächsten Monate für mich besonders spannend, wenn wir mit der Community Alpha endlich ganz tief in die Spielmechanik von Arma 3 abtauchen können. Und dann muss ich wahrscheinlich wieder mit dem Schwärmen anfangen.

Potenzial: Sehr gut



**WILLKOMMEN AUF BANOI –
EINEM PARADIES ZUM STERBEN SCHÖN!
WILLKOMMEN AUF DER INSEL DER LEBENDEN TOTEN**

IM BUCHHANDEL ERHÄLTlich



**DEAD ISLAND –
DER OFFIZIELLE ROMAN
ISBN 978-3-8332-2448-5**