

Arma 3

Es fehlt zwar noch die Kampagne, doch Arma 3 beweist jetzt schon, dass es das Zeug zum besten Teil der Serie seit Operation Flashpoint hat. Von Rüdiger Steidle

Fest installierte Geschütze wie der Granatwerfer im Vordergrund helfen bei der Verteidigung befestigter Stellungen.



Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Peter Games** Entwickler: **Bohemia (Arma 2: Arrowhead, GS 09/10: 79 Punkte)** Termin: **12.8.2013** Spieler: **1-60** Sprache: **Englisch** Preis: **45 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Reif für den Urlaub? Wie wäre es mit einer Reise ans Mittelmeer? Die nach dem Vorbild der griechischen Insel Lemnos gestaltete Karte Altis aus dem Taktik-Shooter

Arma 3 gehört mit rund 270 Quadratkilometern Fläche nicht nur zu den größten, sondern auch schönsten Spielwelten der Shooter-Geschichte. Da findet sich für jeden virtuellen Touristen ein lauschiges Plätzchen – wenn da nur dieser vermaledeite Krieg nicht wäre. Und diese nervigen Bugs, von denen sich in Bohemias Taktik-Shooter aber glücklicherweise deutlich weniger finden als im Vorgänger. Das liegt auch daran, dass die aktuelle Verkaufsfassung den (traditionell anfälligen) Solopart weitgehend ausklammert. **Arma 3** erscheint zunächst nur mit rund zwei Dutzend Demoeinsätzen, dem Editor und dem Mehrspielerteil. Der

Bastelkasten inklusive

Bohemias Shooter gelten als Modding-freundlich. **Arma 2** erlebte nach der Veröffentlichung des Zombie-Addons DayZ seinen zweiten Frühling. Auch der dritte Teil der Serie wird mit einem potenten Editor ausgeliefert. Der ist in seinen Grundzügen einfach zu bedienen: Mit wenigen Klicks hat man Verbündete und Gegner auf der Karte platziert und kann sich ins Gefecht stürzen. Die Skript-Programmierung ist allerdings nur etwas für Profis.

erste Teil der Kampagne soll im Oktober kostenlos nachgereicht werden, die beiden weiteren Akte in den folgenden Monaten. Wir haben uns durch die Beta und die Testversion gekämpft, um zu prüfen, ob die Militärsimulation schon jetzt ihren Preis wert ist oder ob Interessenten besser noch warten sollten. Die Antwort: Kommt drauf an ...

Wie erwähnt, haben die Entwickler diesmal das Mittelmeer als Schauplatz für den fiktiven Konflikt auserkoren. Der tobt im Jahr 2035 zwischen der NATO und einer vom Iran angeführten Allianz namens CSAT auf den beiden Inseln Altis und Stratis, wobei letztere mit gerade mal 20 Quadratkilometern deutlich kleiner ausfällt als das Haupteiland. Über die Hintergrundgeschichte ist bis dato relativ wenig bekannt; der Solofeldzug wird den Spieler aber wohl wie in den früheren Teilen der Reihe in verschiedenen Rollen und Funktionen ins Gefecht führen und so das gigantische Kriegsarsenal an Waffen, Fahr- und Flugzeugen ausprobieren lassen.

Im Zentrum von **Arma 3** steht allerdings wie schon bei den Vorgängern die Infanterie. Wenn wir nicht gerade im Jeep durch die Pampa düsen, sind wir auf Schusters Rappen unterwegs. Auch zu Fuß haben wir Zugriff auf jede Menge Ausrüstung, angefangen bei den üblichen Gewehren und Pistolen über Sprengsätze und Raketen bis hin zu stationären Granatwerfern oder schweren MGs. Prinzipiell dürfen wir jede

+ Stärken

- + riesige Spielwelt
- + Unmengen an Waffen, Fahrzeugen, Gegenständen
- + überzeugende Schlachtfeldatmosphäre
- + dank Editor mod-freundlich

- Schwächen

- lange Einarbeitung
- Spielphysik überzeugt nicht immer
- KI-Schwächen
- noch keine Kampagne

! Steam-Pflicht

Arma 3 muss über Steam online aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, ein Weiterverkauf ist allerdings nicht mehr möglich.

Waffe im Spiel verwenden, genauso wie wir jedes nutzbare Flugzeug fliegen und jeden Panzer fahren können. Welches Arsenal uns zur Verfügung steht, hängt allerdings maßgeblich von unserem Auftrag und unserer Funktion im Team ab.

All die Waffen und Vehikel beherrschen zu lernen, stellt für Neulinge eine große Herausforderung dar, denn ein richtiges Tutorial hat **Arma 3** nicht zu bieten. Neben einem virtuellen Schießstand bieten noch am ehesten die »Showcases« Gelegenheit zum Üben, rund zwei Dutzend Demoeinsätze, welche die wichtigsten Bereiche des Spiels abdecken (Feueregefechte, Fahr- und Flugzeuge, Kommandoeinsätze, Befehlsstruktur). Diese dauern zwischen wenigen Minuten und einer guten Stunde und schicken uns beispielsweise als Mitglied eines Infanteriezugs an die Front, um ein Dorf von feindlichen Streitkräften zu befreien. Ein andermal sollen wir als Pilot eines Transporthubschraubers Unterstützung in ein umkämpftes Gebiet einfliegen. Dann wieder tauchen wir als Kampfschwimmer ab, um Seeminen zu entschärfen. Die Einsätze gestalten sich durchweg spannend, taugen als Training aber nur bedingt, da uns lediglich kurze Texteinblendungen über die wichtigsten Kommandos und Aufgaben informieren. Weil das Spiel dabei nicht pausiert, übersieht oder vergisst man die Hinweise leicht. Wer noch keinen der Vorgänger gespielt hat, dürfte sich anfangs ziemlich verloren vorkommen, und auch Veteranen benötigen einige Einarbeitung, da sich manche Tastaturkürzel geändert haben.

Selbst das Schießen gestaltet sich schwierig: Wir müssen unsere Gegner sorgfältig über Kimme und Korn oder das Zielfernrohr anvisieren, die Entfernung berücksichtigen (manche Visiere lassen sich entsprechend einstellen) und schließlich irgendwie das schwankende Fadenkreuz unter Kontrolle bringen, um Treffer zu landen. Dass wir dabei regelmäßig auf Distanzen kämpfen, bei denen unsere Opponenten nur wenige Pixel

Suchbild: Wer die drei versteckten **Gegner** aufspürt, ist reif für **Arma 3**. Das mag nach wenig Action aussehen, ist aber typisch für das Spiel – spannende Distanzduelle mit pixelgroßen Gegnern.



Das südländische Flair einer griechischen **Insel** haben die Entwickler perfekt eingefangen. Altis und Stratis laden zum Verweilen ein.

groß und oft genug von Büschen und Gras verdeckt sind, macht die Sache nicht einfacher. Zumal wir meist schlicht nicht erkennen können, wo unsere Kugeln landen. Treffer-Feedback gibt es praktisch nicht. Das mag realistisch sein, sorgt aber auch regelmäßig für Frust, wenn mal wieder ein halbes Magazin im Grünen landet. Wir würden uns wenigstens die Möglichkeit wünschen, unsere Knarre irgendwo aufzustützen, um mit etwas ruhigerer Hand zu feuern (was erst durch Mods möglich wird). Selbst im Liegen oder in der Hocke tanzt das Fadenzug oft wie wild über den Bildschirm, erst recht wenn wir zuvor einen kurzen Sprint eingelegt haben. Unser Alter Ego gerät nämlich recht schnell außer Puste und braucht dann erst einige Sekunden, um wieder zu Atem zu kommen.

Wer mit Sturmgewehr und Raketenwerfer einigermaßen umgehen kann, sieht sich der nächsten Hürde in Form der Fahr- und Flugzeuge gegenüber. Erstere sind noch relativ einfach zu lenken, wenn man persönlich am Steuer sitzt. W, A, S, D, und ab dafür! Nur die nicht völlig überzeugende Spielphysik trübt den Fahrspaß. Die Panzer rollen mitunter eher wie Gummibälle über Stock und Stein als wie tonnenschwere Stahlkolosse, und leichtere Radfahrzeuge ziehen wie auf Schienen ihre Bahn. Spielt man als Schütze oder Kommandant, wird die Angelegenheit noch komplizierter, da dann die Richtungsbefehle erst an den Fahrer weitergegeben und entsprechend verzögert umgesetzt werden: »Geradeaus! Vollgas! Links! Links! Liiiiinks!« Feuern gestaltet sich dafür an Bord eines Schützenwagens etwas einfa-

cher denn als Infanterist, zumindest wenn man die Zielentfernung richtig einstellt.

Wer in einen Hubschrauber klettert, darf sich erst recht auf eine harte Probe einstellen. Schon den Helikopter einfach nur von A nach B zu bewegen, ohne ihn mit der Nase voran in den nächstbesten Berg zu bohren, erfordert einiges Fingerspitzengefühl. Besonders, wenn unterwegs Gegner den Weg versperren. ASRAAM, DAGR – welche Waffe macht was? Darüber schweigt sich das knappe Handbuch ebenso aus wie die In-Game-Hilfe. Glücklicherweise bekämpft auf Wunsch auch der automatische Bordschütze Ziele, stellt sich dabei allerdings nicht sonderlich gewitzt an. Wie in den Vorgängern haben es Joystick-Besitzer etwas einfacher als reine Maus-Tastatur-Spieler.

Vor allem Action-Fans, die die Serie noch nicht kennen, dürften sich langsam fragen, ob sich angesichts der ganzen Kritik die Einarbeitung denn überhaupt lohnt. Aber ja! Denn **Arma 3** kann genau wie die Vorgänger eine Menge Pluspunkte für sich verbuchen, die sich in dieser Form sonst nirgendwo finden. Da wäre zunächst das berühmte Mittendrin-Gefühl. Dank cleverer Skripts passiert uns her und her eine Menge: Schussgeräusche und Explosionen zeugen von Gefechten in der Umgebung. Drohnen kreisen über unseren Köpfen (hoffentlich sehen sie uns nicht!), Panzer rumpeln an unserer Flanke an die Front und beharken sich in der Ferne mit ihren stählernen Kontrahenten. Trotz (oder gerade wegen) ihrer bombastischen Inszenierung schaffen es weder **Battlefield** noch **Call of Duty**, uns so intensiv

das Gefühl zu vermitteln, mitten auf einem modernen Schlachtfeld zu stehen. Können wir die Mauer dort drüben erreichen, ohne uns eine Kugel einzufangen? Lauert hinter der nächsten Anhöhe der Feind? Selten schmerzt es so sehr wie bei **Arma 3**, wenn KI-Kameraden oder menschliche Mitspieler ins Gras beißen. Jeder zählt!

Damit wären wir auch endlich beim Multiplayer-Modus angelangt, dem aktuellen Kernstück des Spiels. Zwar kommt auch **Arma 3** nicht ohne das gewohnte Team-Deathmatch aus, bei dem zwei Mannschaf-

Die beiden Inseln Altis und Stratis sind eine Reise wert

ten um Siegpunkte und Abschüsse ringen. Auch weil solche Begegnungen, wie eingangs erwähnt, recht statisch ausfallen, erweisen sich jedoch kooperative Einsätze als weitaus populärer (das Verhältnis der Server beträgt etwa 20 zu 1). Darin treten bis zu 60 menschliche Mitstreiter gegen meist zahlenmäßig überlegene Computertruppen an. Üblicherweise gilt es, mehrere Missionsziele nacheinander zu erfüllen, die sich ihrerseits in Primär- und Sekundäraufgaben gliedern. Ein Primärziel kann etwa die Einnahme eines Dorfs umfassen. Als Belohnung für die Nebenmission, die in der Umgebung aufgestellten Mörser unschädlich zu machen, winkt dann beispielsweise Artillerieunterstützung. Die Koop-Aufträge dauern teilweise eine ganze Stunde oder länger, weshalb es kein Problem darstellt, zu einem

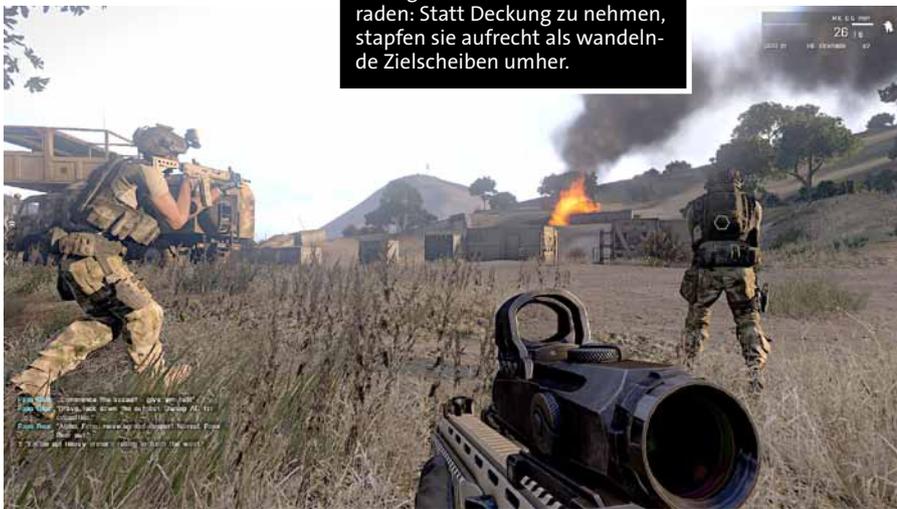


Kampfhelikopter gehören zu den forderndsten Vehikeln im Spiel. Im Tiefstflug gegnerische Fahrzeuge zu bekämpfen, erfordert viel Übung.

Fliegende Panzer

Im Vergleich zu **Arma 2** sind uns im dritten Teil nur wenige Bugs aufgefallen. Beispielweise blieben in den Solo- und Mehrspielermissionen manchmal Fahrzeuge an Hindernissen kleben und lösten deshalb vorgesehene Ereignisse nicht aus. Mitunter lief auch die Physik-Engine Amok und schleuderte Fahrzeuge oder Personen meterhoch in die Luft. Etwas häufiger hatten wir mit ärgerlichen Einbrüchen der Framerate zu kämpfen. Über gezieltes Tuning der Optionen (die Sichtweite macht viel aus) konnten wir das aber in den Griff bekommen. Leider zu Lasten der Optik von **Arma 3**.

Häufiges Problem der KI-Kameraden: Statt Deckung zu nehmen, stapfen sie aufrecht als wandelnde Zielscheiben umher.



beliebigen Zeitpunkt ein- und auch wieder auszusteigen. Im Prinzip kann jeder Teilnehmer machen, was er will. Im Idealfall versuchen aber die meisten Mitspieler, die ihnen zugewiesenen Rollen und Aufgaben zu er-

Die KI: grenzdebil bis übermenschlich

füllen. Der eine schwingt sich in einen Transporthubschrauber und pendelt mit Passagieren von der Basis an die Front, der andere führt einen Panzerzug ins Gefecht.

Das alles macht eine Menge Laune, wenn es aktuell auch noch drei Probleme gibt. Das erste ist altbekannt: die KI. Noch immer schwanken die Computergegner und -kameraden zwischen übermenschlich und grenzdebil. Mal erspähen sie uns auf 500 Meter Entfernung im dichten Unterholz und jagen uns zielsicher eine Kugel durch



Wir warten aufs Christkind

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die aktuelle Verkaufsfassung von Arma 3 ist leider nur ein halbes Spiel. Wer eingefleischter Multiplayer-Fan ist, mag schon jetzt zuschlagen und wird sich über viele sinnvolle Verbesserungen besonders bei der Waffenhandhabung und einigen Technikaspekten freuen. Wer aber lieber eine Solokampagne erleben möchte, sollte lieber noch einen Monat warten, bis Bohemia zumindest den ersten Teil des Einzelspielerfeldzugs nachreicht – oder den Kauf gleich ganz zurückstellen, bis alle Episoden komplett sind. Dank der vielen Mod-Missionen und der guten Einbindung des Steam-Workshops gibt es aber auch jetzt schon jede Menge für Solisten zu tun – die Qualität der Community-Beiträge schwankt allerdings extrem. Überhaupt lohnt es sich, Arma 3 in den nächsten Monaten im Auge zu behalten, denn neben neuen Inhalten stehen ja auch viele Updates an, in denen Bohemia weiter auf das Feedback der Spieler reagieren kann.

den Helm, mal bleiben sie wie angewurzelt stehen, wenn wir direkt vor ihnen aus der Deckung auftauchen. Zwar konnten wir weniger Totalaussetzer feststellen als noch in Arma 2, trotzdem wagen wir die Prognose, dass die Künstliche Intelligenz im Solomodus wieder den größten Schwachpunkt darstellen dürfte. In Mehrspielergefechten wiegen die KI-Schwächen weniger schwer. Müssen wir uns allerdings mangels Mitspielern auf Bots im eigenen Team verlassen, haben wir ein Problem. Der zweite Kritikpunkt: Es ist gar nicht so einfach, auf den Dutzenden Servern eine spannende Partie zu finden. Neben den neun offiziellen Szenarien gibt es nämlich auch zahlreiche von Fans erstellte Missionen, die leider nur selten die Qualität der Originale erreichen. Hier vermissen wir noch einen Filter, um die Spreu vom Weizen zu trennen. Die dritte Schwäche sollte sich ebenfalls über Updates beheben lassen: Das Spiel stellt ziemlich hohe Ansprüche an Rechner und Verbindungsqualität. Mit einem Ping jenseits von 50 kommt es regelmäßig zu Aussetzern: Vor allem schnelle Fahrzeuge wie Jeeps oder Helikopter »warpen« dann gerne mal über den Bildschirm und auch gegnerische Fußsoldaten lassen sich in Bewegung nur noch schwer anvisieren.

Wenigstens lässt sich die Grafik in den Optionen detailliert an die vorhandenen Kapazitäten anpassen. In der Detailstufe »Ultra« sieht Arma 3 stellenweise atemberaubend gut aus, läuft in vielen Situationen aber auf keinem aktuellen System ausreichend flüssig. Wer aber einen Highend-Rechner besitzt, wird angesichts der dichten Wälder, malerischen Dörfer und der sonnigen Strände Badetuch und Picknickkorb auspacken wollen – wenn da nicht dieser vermaledeite Krieg wäre. Insbesondere die guten Texturen, das Spiel von Licht und Schatten sowie die dichte Vegetation begeistern. Kritikpunkte gibt es diesbezüglich nur wenige, allenfalls unter Wasser wirkt die Umgebung etwas trist, und Explosionen, Feuer- und Partikeleffekte gab es anderswo schon hübscher. Trotzdem: Altis und Stratis sind eine Reise wert, momentan hauptsächlich für Multiplayer-Fans, bald aber vielleicht auch für Solospieler. Rüdiger Steidle

TERMIN 12.9.2013 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Arma 3

Taktik-Shooter

Publisher Peter Games
Entwickler Bohemia Interactive
Sprache Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 16 S. Handbuch, Karte
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) diverse Modi (momentan bis zu 64)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Ja
SERVERSUCHE Gamespy, intern MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
WERTUNG Gut
»Unzugänglich, gnadenlos, vielseitig und einzigartig.«

GRAFIK

vielseitige Mittelmeer-Landschaften
meist sehr gute Texturen
gelingenes Licht- und Schattenspiel
stark schwankende Effektivität

9/10

SOUND

glaubwürdiger Funkverkehr in mehreren Sprachen
überzeugende Waffeneffekte
atmosphärischer Soundtrack
»zerstückelte« Funksprüche
keine deutsche Synchro

9/10

BALANCE

man setzt sich seine Ziele selber
viele Einstellmöglichkeiten...
trotzdem sehr hohe Lernkurve und zu wenig Hilfe
unzuverlässige KI sorgt für Frust

6/10

ATMOSPHÄRE

Mittendrin-Gefühl
viele Skripts und Nebeneignisse
Missionsbeschreibungen und militärische Situationsberichte
störende Realismus-Inkonsequenzen in der Spielwelt

9/10

BEDIENUNG

Waffenhandhabung und Inventar verbessert
Handbuch im Spiel
inkonsequente Bedienkonzepte
Truppenkontrolle und Feedback mangelhaft
teils unnötig kompliziert

6/10

UMFANG

viele Fahrzeuge und Waffen
vielseitiger Multiplayer
große Spielwelt
Editor
gute Steamworks-Einbindung
Kampagne noch nicht enthalten

8/10

MISSIONSDSIGN

Showcase-Missionen sehr vielseitig
Schießstand-Herausforderung
dynamische Missions-Elemente
keine Waffenkammer mehr

8/10

KI

KI-Trupps arbeiten zusammen
gute Deckung
schwankt zwischen grenzdebil und übermenschlich
immer noch miese Fahrkünste

6/10

WAFFEN & EXTRAS

glaubwürdige Zukunftsausrüstung
klar verteilte Einsatzrollen
Simulationsanspruch schwankt extrem
nur ein Flugzeug

9/10

KAMPAGNE

Noch nicht bewertbar

0/10

