Arma 3 Survive

Rund zwei Monate nach dem Mehrspieler-Startschuss entbrennt der Solokrieg: Die Entwickler haben den ersten Akt der Kampagne veröffentlicht. Von Rüdiger Steidle

DLC

WAS **DLC für Arma 3** WER **Bohemia Interactive**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Über **Kimme und Korn** sind Treffer reine Glückssache, denn die Gegner messen auf übliche Kampfentfernungen nur wenige Pixel.

Die **Einsatzbesprechungen** gibt's vor den Missionen in interaktiven Zwischensequenzen. Echte Identifikationsfiguren baut Arma 3 aber nicht auf.

Dass Spiele unfertig erscheinen, ist nicht immer ein Unfall. Bei **Arma 3** gehörte die Unvollkommenheit sogar zum Plan der Entwickler. Bereits im März 2013 durften Frühbucher via Steam die Alphaversion spielen. Als schließlich Mitte September die Verkaufsfassung in den Läden landete, war auch diese noch nicht komplett. Wie wir im Test beklagten, konzentrierte sich Version 1.0 auf Multiplayer-Matches. Erst jetzt liefern die Macher einen Feldzug für Einzelkämpfer nach – alle drei Kapitel erscheinen kostenlos, wir testen den Auftakt **Survive**. Die zweite Episode **Adapt** soll am 21. Januar 2014 folgen. Wir haben überprüft, ob sich der Kauf für Solisten schon heute lohnt.

Die Antwort darauf ist ein klares »Jein«. Einerseits fällt das erste Kampagnenkapitel mit acht bis zehn Stunden Spielzeit erfreulich umfangreich aus. Im Vergleich mit reinen Einzelspieler-Abenteuern wie **Metro: Last Light** oder **Bioshock Infinite** scheint das vielleicht nicht überragend, liegt aber auf oder sogar über dem Niveau von **Battlefield 4** und **Call of Duty: Ghosts**. Auf der anderen Seite demonstrieren die 14 **Arma**-Missionen jedoch nur einen enttäuschend kleinen Teil der vielen herausragenden Stärken des Shooters, den riesigen Fuhrpark nutzen wir beispielsweise fast ausschließlich als Passagier. Weder dürfen wir in den Fahrersitz eines Panzers klettern, noch Helikopter steuern oder ein Boot lenken. Auch moderne Gestaltungselemente wie Filmsequenzen vermissen wir schmerzlich.

Trocken, aber packend

Der Hintergrund: Wir schieben mit unserer Hauptfigur Ben Kerry auf der fiktiven Mittelmeerinsel Stratis Dienst, als uns plötzlich die einheimischen Truppen in den Rücken fallen. Bei dem Überraschungsangriff verlieren unsere Verbündeten fast ihre gesamte Ausrüstung. Die Überlebenden ziehen sich in die Wälder zurück und verlagern sich auf Guerillataktik. Das bedeutet, dass wir in den folgenden Einsätzen meist nur mit kleinen Fußtrupps unterwegs sind, auf schwere Waffen verzichten müssen und es oft mit übermächtigen Gegnern zu tun bekommen – das erste **Operation Flashpoint** lässt grüßen! Trotz dieser Einschränkungen gestalten sich die Aufträge sehr abwechslungsreich: Wir bergen Verwundete, wagen bei Dunkelheit im grünen Schimmer des Nachtsichtgeräts einen Überfall auf einen Außenposten oder tauchen als Kampfschwimmer ab, um Minen zu entschärfen. Allerdings lässt uns Kerrys Schicksal seltsam kalt: Die Geschichte wird nur in knappen Textberichten, kurzen Dialogen und unspektakulären 3D-Sequenzen erzählt und verzichtet völlig auf Helden – oder auch nur halbwegs interessante Charaktere. Auch hier schieben die Entwickler wieder den gewollten Realismus vor. Man spielt eben nur ein Rädchen im Getriebe. Schade ist die trockene Inszenierung trotzdem. Erst der Endkampf bei der Evakuierung von der Insel, bei dem wir es plötzlich mit Panzern, Helikoptern und Fallschirmjägern zu tun bekommen, zeigt dann, was uns (hoffentlich) im zweiten Kapitel der Kampagne erwartet: die intensiven Gefechte, die das erste und zweite **Arma** so einzigartig gemacht haben. Rüdiger Steidle / GR

Gelungener Auftakt

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nach dem ersten Kampagnenkapitel fühle ich mich wie am Staffelende mancher Fernsehserie: War das schon alles? Wie geht es nach dem Cliffhanger weiter? Der Auftakt macht jedenfalls Lust auf mehr. Freilich auch, weil er längst nicht alle Stärken zeigt, die Arma auszeichnen. Der Feldzug konzentriert sich bislang auf kleine Infanterieschar-mützel mit einer Handvoll Soldaten. Die Einsätze gestalten sich zwar höchst spannend, zumal sie mir intensiv das Gefühl vermitteln, fast allein einer feindlichen Übermacht gegenüberzustehen. Berühmt ist Arma aber eigentlich für die gigantischen Gefechte mit vielen Dutzend Kämpfern und Fahrzeugen. Und genau darauf hoffe ich in der Fortsetzung. Es bleibt also bei meinem Rat aus dem ursprünglichen Test: Wer sich nicht mit dem Mehrspielermodus zufriedengeben mag, der wartet besser, bis Bohemia die Kampagne in drei, vier Monaten abgeschlossen hat. Zumal währenddessen Unterstützung und Inhalte aus der Modding-Szene stetig wachsen. Und mit etwas Glück gibt es Arma 3 bis dahin sogar zum Sonderpreis.

TERMIN 12.9.2013 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Arma 3 Survive

Taktik-Shooter

Publisher	Peter Games
Entwickler	Bohemia Interactive
Sprache	Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, 16 Seiten Handbuch, Landkarte
Kopierschutz	Steam

UMFANG	8 ▶ 9
KAMPAGNE	0 ▶ 6

Unter den vielen Mods findet sich auch ein Stuntpark für Fahrzeuge, der die Fähigkeiten der Physik-Engine demonstriert.