

Jagged Alliance: Rage

SENILE SÖLDNER

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Handygames / THQ Nordic** Entwickler: **Cliffhanger Productions** Termin: **6.12.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Jagged Alliance Light? In Rage ist alles ist eine große Nummer kleiner – macht das trotzdem Spaß?

Von Martin Deppe

Jagged Alliance 2 gehört knapp 20 Jahre nach seinem holprigen Start noch immer zu den besten Rundenstrategie-Spielen auf dem PC. Der Feldzug im fiktiven Inselstaat Arulco gegen Despotin Deidranna und ihren Schergen Elliot ist immer noch enorm spannend – und spielt sich jedes Mal anders. Doch ach, trotz der genialen Vorlage haben sich alle Entwickler, die es danach mit der großen Marke versucht haben, selbst ins Bein geschossen. Auch Jagged Alliance: Rage kommt nicht annähernd an Jagged 2 heran, landet aber durchaus einige Treffer – und zwar im Ziel, nicht im Bein.

Jagged-Veteranen müssen jetzt erstmal tapfer sein, aber danach wird's besser, versprochen: In Rage könnt ihr nur vier von sechs der alten Söldner spielen, und lange Zeit erstmal nur zwei. Die Karten sind deut-



Grunty visiert einen Gegner an und hat die Wahl, auf Kopf, Brust oder Beine zu schießen.

lich kleiner als die alten Arulco-Sektoren, ihr dürft keine Ausrüstung ordern oder Milizen trainieren. Ach ja, das Ganze spielt auch noch in serienuntypischer bunter Comic-Grafik. Und die Story ist so dösig, dass wir sie gar nicht weiter erwähnen.

WEITERLESEN!

Wer jetzt schlagartig Bluthochdruck bekommen hat, sollte trotzdem weiterlesen. Denn Rage ist von diesen Einschränkungen abgesehen ein gutes Taktikspiel mit spannenden Gefechten geworden – ihr dürft trotz des Na-



Das Plündern erledigter Gegner ist wichtig, so kommen wir an bessere Ausrüstung wie einen Helm oder ein Maschinengewehr.



Martin Deppe
@GameStar_de



Große Spielnamen sind ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite ziehen sie das Interesse der alten Fans wie mich auf sich – auf der anderen bauen sie große Erwartungen auf. Doch Jagged Alliance: Rage hat gar nicht den Anspruch, ein »richtiges« Jagged zu werden. Nur vier steuerbare Söldner, kleine Karten, weniger Waffenauswahl, Comic-Grafik – das klingt alles verdammt ernüchternd. Doch wenn ich mal ausblende, dass da Jagged Alliance draufsteht, ist Rage ein durchaus solides Taktikspiel geworden. Mit Herzinfarkt-Grunt, Klaustrophobie-Vicki und Wodka-Iwan gegen zahlenmäßig überlegene Schergen, mit knapper Munition und noch knapperem Inventarplatz, das ist für mich kein »simples Mobile Game«, wie es Rage gerne vorgeworfen wird, sondern angenehm knifflig. Denn in seiner Kerndisziplin, den Feuergefechten, macht Jagged Alliance: Rage eine gute Figur. Die Schuss- und Granatenwechsel spielen sich trotz der umständlichen Steuerung mit etwas Eingewöhnung flott, auch die Schleichangriffe mit Armbrust oder (Wurf-)Messer sind gut in der Mechanik verzahnt. Das ständige Verbessern der Ausrüstung motiviert zusätzlich. Total nervig finde ich hingegen das Aufsammeln der Beute, wenn ich eine der größeren Maps gewonnen habe – da hilft auch das sonst so praktische Fernplündern nix.

mens nur kein Jagged Alliance 3 erwarten. Rage erinnert ein bisschen an die Expendables-Filme rund um alternde Söldner: Alle sechs Jagged-Veteranen sind, 20 Jahre nach der Befreiung Arulcos, nicht mehr so ganz in Topform, um es mal nett zu formulieren. Iwan zum Beispiel ist endgültig Alkoholiker und »hat Knie«. Das wirkt sich im Spiel so aus, dass wir ihn regelmäßig mit erbeuteten Schnapsflaschen auffüllen müssen, sonst kriegt er einen Tatterich und trifft nicht mal ein Scheunentor. Und wenn wir ihn irgendwo runterhüpfen lassen, zieht ihm das Knie einen Gesundheitspunkt ab.

Apropos Bluthochdruck: Den hat auch Grunt, unser Experte für schwere Waffen: Durch das neue, namensgebende Rage-System baut jeder Söldner Wut auf, wenn er etwa getroffen wird. Diese Wutpunkte können wir sammeln, um Spezialfähigkeiten auszulösen, etwa ein Gratis-Dauerfeuer, das alle Gegner trifft. Doch Grunt ist herzkrank, und zu viel gesammelte Wut im Bauch kann einen Infarkt auslösen. Kein Scherz. Dann verliert er deftig Gesundheit, und es haut ihn kurzzeitig aus den Latschen.

Ein Colt für alle Fälle

Aber keine Sorge: Rage wird damit nicht zum Runden-Rollator, denn die Wehwehchen und



Auf den kleineren Kreisen rasten wir. Vorsicht: Elliot schickt uns gern Suchtrupps hinterher.

Wutausbrüche machen nur einen sehr kleinen Teil des Spiels aus. Die Gefechte, in denen wir mit unseren zwei bis vier Söldnern immer gegen eine starke Übermacht von Eliots (!) Schergen antreten, spielen sich ganz klassisch. Für Aktionen wie Rennen, Schleichen, Hinwerfen, Nachladen und so weiter investieren wir Aktionspunkte. Beim Zielen mit Schusswaffen, Granaten oder Messern können wir die Trefferwahrscheinlichkeit erhöhen, indem wir mehr Punkte investieren. Also immer gut überlegen: schnell zweimal ungenau schießen, oder lieber sorgfältig zielen, aber weniger Schaden anrichten? Schön ist auch, dass Fehlschüsse nicht einfach nur am Ziel vorbei gehen, sondern immer noch ein anderes Opfer erwischen können, vor allem bei Feuerstößen oder Schrotflinten – also genau wie früher. Viele Missionen lassen sich auch (ganz oder teilweise) mit Stealth-Attacken lösen, etwa um unsere Unterzahl Leiche um Leiche zu auszugleichen. Die lautlosen Angriffe mit bloßen Händen, Kampfmesser, Armbrust oder Schalldämpfer-Waffe fügen sich gut ins Kampsystem ein.

Klein, aber hoppla

Dass die Maps deutlich kleiner sind, hat auch Vorteile: Sie spielen sich komprimierter, wir stoßen schneller auf Gegner. Außerdem sind die Aufträge ordentlich geskriptet, sodass schon mal feindliche Verstärkung in unserem Rücken landet, während wir uns gerade auf einer Brücke vorwärtskämpfen. Die KI kämpft dabei solide, aber nicht überlegend, Gegner verschanzen sich auch gern mal und eröffnen im »Überwachungsmodus« das Feuer. Wenn Feinde schwere Treffer kassieren oder wir einen Kameraden in der Nähe umlegen, ergeben sie sich manchmal. Umso verdienter ist dann der Sieg, und nach der Befreiung einer Map winkt gute Beute: immer bessere Waffen, Rüstungsteile, klassische Modifikationen wie Zielfernrohre oder größere Magazine.

Dank »Fernplündern« könnt ihr auch weiter entfernte Ausrüstung einsammeln, ohne extra hinlaufen zu müssen. Aber das geht

nur, solange die Gegnerleichen noch in Sichtweite liegen: Wenn sie zu weit weg ins Gras gebissen haben, müsst ihr die halbe Map rundenweise (!) zurückstapfen, obwohl ihr die Mission längst gewonnen habt. Das bremsst den Spielfluss aus, und wäre so einfach zu beheben, indem die Söldner nach dem Sieg keine Punkte mehr für Aktionen abgezogen bekommen. Wir gehen aber davon aus, dass dieses umständliche Hantieren schnell per Patch behoben wird. ★

JAGGED ALLIANCE RAGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6700 / Phenom II X2 555
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 760 / AMD FX-6100
Geforce GTX 760 / Radeon R280X
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- klassische, aber stufenlos drehbare Iso-Perspektive
- viele Kommentare der Helden
- technisch veraltet
- kleine Items leicht übersehbar
- teils verzögerte Waffensounds

SPIELDESIGN



- spannende, schnelle Feuergefechte
- Stealth-Attacken
- motivierendes Equipment-Verbessern
- abwechslungsreiches Karten-Design
- zähes Beuteaufsammeln auf größeren Maps

BALANCE



- grundsätzlich gute Steuerung
- drei Schwierigkeitsgrade
- witzige Söldner-Wehwehchen
- nettes Wut-System
- kein globales Inventar

ATMOSPHÄRE / STORY



- viel »wir gegen die Übermacht«-Atmosphäre
- aus den PC-Vorgängern bekannte Söldner
- überraschende Ereignisse
- 08/15-Story
- teils gruselige Sprecher

UMFANG



- viele Waffentypen
- Online-Koop-Modus
- nur sechs Söldner (davon vier spielbar)
- teils arg kleine Karten
- sehr reduziertes Jagged Alliance

FAZIT

Nur vier Söldner steuerbar, kleine Maps, dazu Comic-Grafik – aber wer kein Jagged 3 erwartet, bekommt hier solide Taktikgefechte.

