

Jagged Alliance Back in Action

Die Rudentaktik-Reihe Jagged Alliance genießt Kultstatus. Für die Macher des Remakes ist das klasse - und gleichzeitig ein Minenfeld. Denn trotz des Schwenks von Runden- zu Echtzeit-Taktik soll der Anspruch erhalten bleiben. Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Bitcomposer Games** Entwickler: **Coveplay (Germany's Next Topmodel, GS 06/09: 34 Punkte)**
Termin: **26. Januar 2012** Status: **zu 85 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7336

Es war einmal eine Runden-Strategieserie in den Neunzigern. Sie war wahnsinnig beliebt, denn wir Hobbygeneräle tüftelten einfach gerne am perfekten Zug, dem perfekten

Mix aus Nah- und Fernkämpfern, dem perfekten Angriff. Ohne Hektik, ohne neumodischen Firlefanz wie Echtzeit-Schlachten und 3D-Grafik. Wir schwebten im siebten Strategehimmel, drei Serienteile lang.

Bis Jahre später jemand auf die Idee kam, das marketing-untaugliche »rundenbasiert« mit einem hippen »In Echtzeit! In 3D!« zu verquirlen. Wir sind prompt mehr

als skeptisch – und behalten leider recht: Die unausgegrenzte Mischung aus Echtzeit-Modus und rundenweisen Abschnitten ist zwar nett, spielt sich letztendlich aber zäher als ihre »antiquierten« Vorgänger. Das Spiel floppt, die Serie stirbt. Sie heißt ...

... **Battle Isle**. Blue Bytes Hexfeld-Epos startet 1991 auf Diskette für PC und Amiga und endet 2000 mit dem durchwachsenen **Battle Isle: Der Andosia Konflikt**. Das Schicksal der Serie kam uns als Allererstes in den Sinn, als Publisher Bitcomposer Games 2010 ankündigt, ein Remake von **Jagged Alliance 2** herauszubringen – just mit 3D-Optik und Echtzeit-Elementen. Sakrileg! Denn auch die

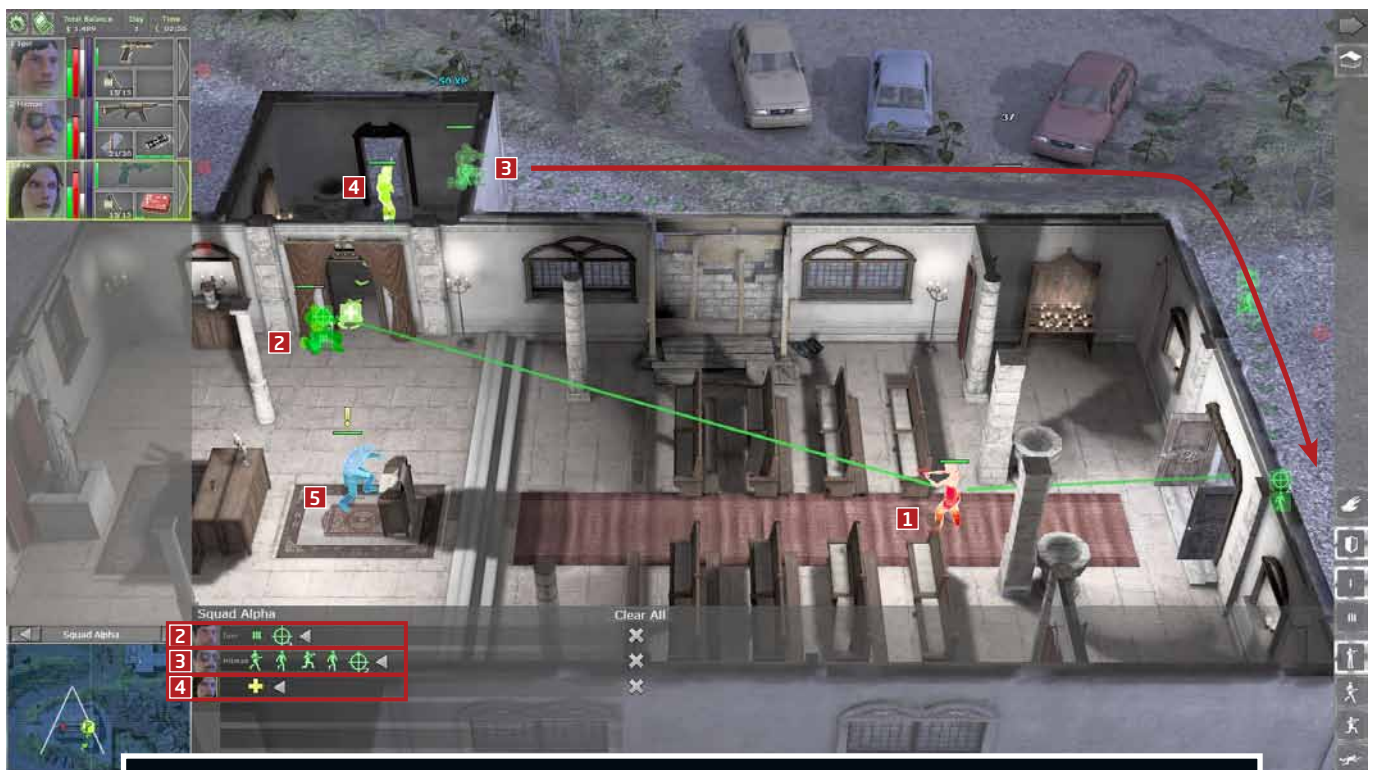
Jagged-Serie ist ein Klassiker der Rundenstrategie, 1994 von der kanadischen Firma Sir-Tech gebaut, die schon mit der **Wizardry**-Reihe Lorbeeren einsackte. **Jagged Alliance** und **Jagged Alliance 2** (1999) schickten uns

+ Stärken

- + großartige Vorlage
- + spannende, sehr taktische Gefechte
- + motivierender Rollenspiel-Part

- Schwächen

- Wegfall des Rundenmodus' anfangs gewöhnungsbedürftig



So funktioniert Plan&Go: Eine **Gegnerin 1** rennt in die Kirche. Wir lassen Söldner **Igor 2** auf Feuerstoß umschalten und drei Garben abgeben. **Hitman 3** soll zur rechten oberen Ecke rennen, dort abhocken, dann weiter zum Haupttor und zwei Einzelschüsse abgeben. Kollegin **Fox 4** schicken wir mit Arztkoffer sicherheitshalber gleich zu Igor – falls er einen Treffer abkriegt. Nummer **5** ist kein Söldner, sondern der **Herr Pfarrer**. Darum ist er auch blau, also ungefährlich.



Hitman und Fox sichern Igor, der mit Dietrichen einen **Türknack-Ver-such** startet. Vergeblich – sein Mechanik-Wert ist noch zu niedrig.



Wir sehen alle **Gegner** eines Sektors schon beim Betreten, auch unten links auf der Minikarte. Realistische Sichtlinien sind Fehl-anzeige.



Sobald wir einen Sektor befreit haben, können wir mit dessen Be-wohnern reden, einige von ihnen **handeln** sogar mit Waffen & Co.



Nette Einstiegs-idee: Das Tutorial von Back in Action schickt uns zum **Verazten-Crashkurs** in eine geheime, unterirdische Krankenstation.

in eine fiktive Bananenrepublik, die wir mit Söldnern Sektor um Sektor, Runde um Runde befreien müssen. Die Story hört sich abgehalftert an, doch die Lohnkrieger haben ihre ganz eigenen Stärken und Schwächen, sie kommentieren das Kampfgeschehen sarkastisch oder witzig, wehleidig oder trocken. Der zusammengewürfelte Trupp wächst uns ans Herz, wir kümmern uns um ihn. Denn beim Spielen ist viel Feintuning vom Waffenreparieren bis zur Versorgung nach Streifschüssen und Gerade-noch-dem-Tod-von-der-Schiffe-gehüpft-Aktionen. Gerade dieses Kümmern um jedes Detail ist einer der Schlüsselfaktoren für den immensen Erfolg der Reihe.

Das will das Remake **Jagged Alliance: Back in Action** natürlich auch alles hinkriegen. Bei einer Preview in GameStar 05/2011

Plan&Go funktioniert auch ohne Sichtlinien

konnten wir erstmals den Daumen heben. Denn die Mischung aus Echtzeit-Steuerung und dem so genannten Plan&Go-Modus funktionierte bereits gut. Jetzt haben wir eine weit fortgeschrittene Version exklusiv gespielt – und unser Daumen bleibt oben.

Plan&Go? In diesen Modus können Sie jederzeit per Leertaste springen. Dann hält das Echtzeit-Spiel an, alles wird grau, jeder Mensch farbig markiert, unten erscheinen Bildchen aller Söldner. Jetzt erteilen Sie ihnen in aller Ruhe Befehle: hinucken, von

Salven auf Einzelfeuer wechseln, Granate werfen, Kollegen verarzten und so weiter. Jeder Befehl wird automatisch ordentlich

mit einem Icon neben dem Söldner und unten bei seinem Konterfei angezeigt. Beispielsweise ein Fadenkreuz fürs Schießen,

Die Insel

Die **Landkarte von Arulco** ist zoombar. Wir starten bei Drassens Flughafen im Nordosten. Deidrannas Palast liegt im Südwesten bei Meduna City. Unsere Söldner bewegen sich auch auf der Karte in Echtzeit.



drei Patronen fürs Umstellen auf Feuerstoß. Sobald Sie die Leertaste wieder drücken, werden die Kommandos abgearbeitet. Das kennt man ähnlich zum Beispiel aus **Baldur's Gate**. Allerdings lassen sich mit Plan&Go nicht nur lange Befehlsketten bilden, sondern auch miteinander verknüpfen: Söldnerin Scope soll an eine Felsdeckung robben, in die Hocke gehen – aber erst feuern, wenn Kollege Igor auf das Hausdach nebenan geklettert ist und ebenfalls abdrücken kann? Dann ziehen Sie eines der beiden Fadenkreuz-Icons einfach auf das andere, schon sind beide Ketten verknüpft. Auf Leertasten-Kommando begeben sich die beiden Spezialisten auf ihre Positionen und feuern exakt gleichzeitig.

Solche Verknüpfungen haben wir beim Probespielen nicht dauernd basteln müssen, in offenem Gelände etwa nur selten. Doch es sind vor allem immer wieder Häuserkämpfe, in denen sich koordiniertes Vorgehen

Auch für Söldner gilt: Einer nach dem anderen

empfiehlt. Zum Beispiel ERST mit Fox die Vordertür zu öffnen und DANN mit Iwan eine Blendgranate reinzuwerfen. Umgekehrt wäre ja auch doof. Aber wir könnten auch ganz simpel zwei andere Kameraden die Hintertür auftreten und mitfeuern lassen, sobald die Granate hochgegangen ist.

Mittlerweile gibt es in **Back in Action** auch zwei weitere wichtige Elemente aus dem Klassiker: erstens unseren Laptop, sozusagen das Schweizer Messer unter den Computern. Mit ihm ordern wir online Waffen und Ausrüstung, rekrutieren weitere Söldner, lesen Mails und Quest-Beschreibungen. Und zweitens die Landkarte, über die wir unsere Söldner(trupps) durch den Zwergstaat Arulco manövrieren. Der besteht wie 1999 aus vielen Sektoren, die allerdings nicht mehr bürokratisch-rechtwinklig aneinandergereiht sind, sondern organischer wirken. Zu Spielbeginn ist das gesamte Land noch recht unbefleckt, lediglich ein paar Städtchen sind zu sehen, im Nordosten etwa Drassen samt Flugplatz, unser erstes Ziel. Ganz im Südwesten hingegen Meduna City, hier haust wie damals die Diktatorin Deidranna Reitman – unser Primärziel.

Doch bis wir die Schicksale vor die Flinte kriegen, steht eine Tour de Force durchs gesamte Land an. Wie wir die absolvieren, bleibt uns überlassen. Denn auch **Back in Action** gibt nur die »Eckdaten« unseres Feldzuges vor. Drassens Flugplatz zum Beispiel müssen wir erobern, sonst können wir weder Nachschub noch Söldnerverstärkung einfliegen. Drassen selbst ist auch fällig, denn wenn wir hier nicht alle Gegner beseitigen, spricht der ängstliche Herr Pfarrer nicht mit uns. Und der ist unser vorerst einziger Kontaktmann. So stand es zumindest in der Mail unseres Auftraggebers Enrico Chival-

1&1 MOBILE

1&1



NEU AB NOVEMBER!

NEU: SAMSUNG GALAXY S PLUS! „S“ WIE:

- ✓ STARKER 1,4 GHZ PROZESSOR
- ✓ SUPER-AMOLED TOUCHSCREEN
- ✓ SPEKTAKULÄRE APPS
- ✓ SENSATIONELL GÜNSTIG

0 €*

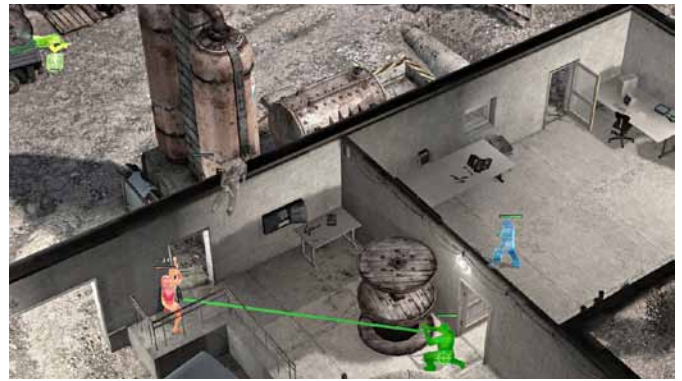
~~459,-~~



*24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Einmalige Bereitstellungsgebühr 29,90 €, keine Versandkosten.



Je nach **Tarn-Outfit**, Körperhaltung, Umgebung und Tageszeit sind unsere Söldner schwerer oder leichter zu entdecken (graue Balken).



Klassisch: Ein Söldner (links oben) zieht von außen das Feuer auf sich, der andere schleicht sich durch die **Hintertür** rein und schlägt zu.

dori, totgeglaubtes Ex-Staatsoberhaupt und Deidrannas Ex-Mann in Personalunion. Neben solchen Fixpunkten steht es uns frei, ob wir erst das gesamte Land befreien und uns die Despotin in bester Showdown-Tradition bis zum Schluss aufheben. Oder ob wir möglichst wenige Umwege Richtung Primärziel machen – dann aber viel verpassen.

Zumindest um die Bergwerke des Landes sollten wir uns jedoch kümmern. Denn wer so eine Mine hält, der kriegt auch ihr Geld. Und ohne Geld gibt's keine Söldner, keine Waffen, kein Nix. Nachdem der Herr Pfarrer

uns zur örtlichen Widerstandsführerin geschickt hat, müssen wir die erst von unseren guten Absichten überzeugen und eine bestimmte Mine befreien. Wann wir das machen, ist unser Bier. Wir können sie auf der Landkarte auch zunächst links liegen lassen und erst mal das Hubschrauberwrack suchen, von dem uns ein Informant auf dem Drassener Flugplätzchen erzählt hat. Irgendwo zwischen den Sitzen sollen Rohdiamanten stecken ... Die berühmt-berühmten Bergwerk-Aliens aus **Jagged Alliance 2** soll es in **Back in Action** übrigens nicht geben. Sie waren sowieso unbeliebt.

Je weiter wir Arulco bereisen, desto mehr wichtige Sektoren decken wir auf. Welche mit Luftabwehrstellungen zum Beispiel. Wenn wir diese Gebiete erobern, dürfen wir gefahrlos mit einem eigenen Hub-

Ein würdiger Nachfolger nach 12 Jahren

schauber reisen. Allerdings können wir nicht einfach pfeifend über die Karte ziehen und eine grüne Spur eroberter Sektoren hinter uns lassen: Schneller als uns lieb ist, schlagen Deidrannas Truppen nämlich zurück. Zum Schutz können wir eigene Söldner abstellen (teuer und aufwändig). Oder aber wir rekrutieren Milizen, indem wir herumlaufende Zivilisten mit einem Kreuzchen über dem Kopf ansprechen und ihnen Ausrüstung aus unseren Söldner-Inventaren in die Hand drücken. Vielleicht nicht unser bestes Gewehr, aber bitte auch keine rostige Schrottwumme! Wenn der Gegner dann anrückt, können diese Hilfs-sheriffs ihn mit etwas Glück zurückschlagen. Und zwar wie in **Jagged Alliance 2** in automatischen Kämpfen, bei denen wir nicht eingreifen, sondern nur zuschauen können – was allerdings auch schon im Original nageklauig spannend war, gerade bei wertvollen Stadt- oder Minensektoren.

In allen Spielabschnitten fällt uns eine wichtige Änderung zum Original auf. Damals gab's eine Art unsichtbaren Kriegsnebel: Wir konnten zwar gleich beim Betreten das gesamte Gebiet einsehen (außer in Häuser hinein). Feinde hingegen mussten wir erst suchen (oder sie uns). Jetzt im Remake sehen wir beides sofort: Gelände und alle Gegner. In Gebäude können wir zwar auch erst gucken, wenn ein Söldner durch Tür oder Fenster schaut, aber auch die innen verborgenen Verteidiger werden auf der Minikarte rot markiert. Ob die jetzt gerade Däumchen drehen oder mit selbigen ihren Revolverhahn spannen, das wissen wir allerdings nicht. Auch hier waren wir sehr skeptisch, schließlich nimmt es schon Spannung raus, wenn wir wissen, wo welcher Gegner steckt. Im Gegenzug entfällt allerdings die nervige Sucherei von 1999, wenn wir viertelstundlang einen letzten Soldaten suchen mussten, der unseren Angriff in einer

Kampf auf zwei Ebenen



Einige Bauten wie diese Mine haben zwei **Stockwerke**, wir schalten per Button zwischen beiden um. Unten werden die Personen auf dem Dach transparent dargestellt. Auch die Leichen.



Per Laptop ordern Sie beim **Online-Händler**. Der hat allerdings recht lange Lieferzeiten.

Kartenecke verpennt hat. Stattdessen haben wir kaum Leerlauf erlebt, da es immer schnurstracks zum nächsten Gegner ging. Und: Selbst wenn wir wissen, wo der Feind steckt, bleibt der taktische Anspruch weitgehend erhalten – wir müssen ja trotzdem erstmal austüfteln, wie wir ihn erledigen.

Das ist anfangs noch recht einfach. In Drassen und Umgebung rennen tatsächlich auch mal Karohemd-Träger mit einer Holzfäller-Axt auf uns zu, sodass wir beim ersten Mal vor Grinsen fast zu schießen vergaßen. Doch es wird heftiger, glauben Sie uns. Denn das Waffenarsenal, aus dem auch die

Gegner schöpfen, liegt bei derzeit über 60 Varianten, vom Kampfmesser über den .38er-Polizei-Revolver von Smith&Wesson bis hin zu Maschinenpistolen, Sturm- und Maschinengewehren. Sogar drei Raketenwerfer gibt's, zwei davon als Gewehrvarianten. Dazu kommen diverse Granatentypen, Schalldämpfer, Zielfernrohre, Visiertypen.

Die ulkigen Gimmicks aus dem Original sind allerdings (noch?) nicht drin: Damals konnten wir zum Beispiel Murmeln auf den Boden kullern, um anrückende Gegner erst flach-, dann umzulegen. Oder Konservendosen mit einer Schnur verbündeln und als Alarmanlage an Türen hängen. Oder, und jetzt kommt der MacGyver durch: Aus einer Röntgenröhre, Kaugummi, Kupferdraht, Batterien und einem »Lame Boy« wird ein ... Mini-Radar! Vermutlich haben die Sirtechs damals begeistert die MacGyver-Wiederholungen studiert. Martin Deppe / **MT**

Friendly Fire



Fox (links) wird überrascht, wir geben beiden Söldnern einen **Angriffsbefehl**.



Während Fox mit dem **Angreifer** rangelt und ihm das Gewehr überbraten will ...



... gibt Igor einen **Schuss** auf den Feind ab – der dooferweise auch Fox verletzt.



Der bisher beste Konkurrent

Martin Deppe
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Eines hat das Team von Back in Action schon jetzt geschafft: Jagged-Klone wie Hired Guns und Brigade E5 aus dem Feld zu schießen. Das liegt aber nicht einfach an den typischen Lizenz-Vorteilen wie Original-Söldnern und -Landkarte. Nein, Back in Action schafft den Spagat zwischen Echtzeit und Pausenkommandos einfach gut. Es spielt sich angenehm flott, wenn's gerade nicht zur Sache geht, zum Beispiel beim Anmarsch auf den Feind. Und wenn's dann knallt, kann ich immer noch genau koordinieren, Befehle abstimmen, in aller Ruhe verschiedene Taktiken ausprobieren. Die Handhabung ist anfangs noch gewöhnungsbedürftig, gerade wenn man das Original kennt, geht dann aber in Fleisch und Blut über. Wenn die finale Balance, KI und Feinarbeit stimmen, robbt hier endlich ein würdiger Nachfolger heran. Nach über zwölf Jahren wird's ja auch mal Zeit!

Potenzial: Sehr gut

Der Clou: Keiner kannte die Aufgabe der anderen Teams.

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



1&1 NOTEBOOK-FLAT

9,99

€/Monat*

- ✓ Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS!
- ✓ 1&1 Surf-Stick oder Micro-SIM-Karte für 0,- €!*
- ✓ Beste D-Netz-Qualität!

Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 96



www.1und1.de

* 1&1 Notebook-Flat mit bis zu 7.200 kBit/s. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.