

# Jagged Alliance Online

Beim Umzug in den Browser verliert der Taktikklassiker einen Gutteil seiner Komplexität, bewahrt sich aber den guten, alten Söldnercharme. Von Michael Graf

## Angespielt

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Gamigo** Entwickler: **Cliffhanger Productions (Jagged Alliance Online ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7545 Auf DVD: Preview-Video

**A**bspecken, das mag der Traum vieler Menschen sein, aber zugleich der Alptraum vieler Spieler: Wenn ein Entwickler ein althergebrachtes Spielkonzept abmagert, ist der Fan-Aufschrei vorprogrammiert – schließlich besteht die Gefahr, dass der Diätitel seinen Charme verliert, seine Besonderheit einbüßt. So auch **Jagged Alliance Online**?

Nun, auf den ersten Blick bleibt hier spielerisch alles beim Alten, wie die ruhmreiche Serienvorlage dreht sich das Free2Play-Browserspiel um taktische Söldnerkämpfe. Die

Komplexität seiner Ahnen erreicht **Jagged Alliance Online** allerdings bei Weitem nicht. Im Betatest haben wir geprüft, ob der alte Charme trotzdem überkommt.

Die beste Nachricht für Puristen: **Jagged Alliance Online** bleibt rundenbasiert, hier wird Zug um Zug geschossen – nix mit Echtzeit-Abwegen à la **Jagged Alliance: Back in Action**. Eine Handlung hat der Browser-Ableger indes nicht, auf einer Weltkarte wählen wir zusammenhanglose Auftragsketten. Wie viele davon zur Verfügung stehen, hängt von unserem Ruhm ab, der mit jeder erfüllten Mission steigt. Absolvierte Gefechte lassen sich jederzeit erneut angehen, um weitere Beute zu sammeln. Als »Hauptmenü« von **Jagged Alliance Online** dient das Söldnercamp mit drei Gebäuden: Im Lagerhaus bunkern wir Ausrüstung; im Lazarett flicken wir Verwundete zusammen, in der Werkstatt reparieren wir Ausrüstung. Ärztli-

che Behandlungen sowie Reparaturen verbrauchen Medizinvorräte beziehungsweise Ersatzteile, die wir mit (Spiel-)Geld nachkaufen. In der Werkstatt sollen sich überdies Gegenstände aufrüsten oder sogar selbst herstellen lassen, was bis zu unserem Redaktionsschluss allerdings noch nicht funktioniert. Bereits aufrüsten dürfen wir dafür die Bauwerke, ein erweitertes Lagerhaus etwa fasst mehr Waffen. Für einige Upgrades brauchen wir (neben Spielgeld) Bauteile, die wir durch erfüllte Missionen sammeln.

Darüber hinaus kosten alle Aktionen im Söldnercamp (etwa die Upgrades) sowie alle gestarteten Missionen Benzinpunkte; zudem steigt die Erfolgchance von Reparaturen und Lazarett-Behandlungen, je mehr Sprit wir investieren. Die Krux: Der Tank füllt sich nur sehr langsam wieder auf, also

## + Stärken

- + spannende Gefechte
- + umfangreiches Waffenarsenal
- + gute (Browser-)Grafik

## - Schwächen

- weniger komplex als Original
- noch seltsame Trefferchancen

Unser Söldnertrupp überfällt einen **Militärkonvoi**. Das klingt facettenreicher, als es ist: Wir müssen lediglich alle Feinde ausschalten.



# Das Söldnerlager



Gekaufte Medizingüter verwenden wir dazu, verwundete Söldner im Lazarett zu heilen.

Im Söldnermenü heuern wir neue Mietsoldaten an. Damit sie permanent bei uns bleiben, müssen wir Echtgeld bezahlen.

In der Werkstatt reparieren wir Ausrüstung, wofür wir kostenpflichtige Ersatzteile brauchen.

Der Händler bietet ein umfangreiches Waffenarsenal, zudem gibt's die Wummen in unterschiedlichen Qualitätsstufen.

müssen wir warten. Oder in die Tasche greifen: Sofortigen Treibstoff-Nachschub bezahlen wir mit Goldbarren, die wir – Sie werden es ahnen – ausschließlich gegen Echtgeld kaufen können. Das Benzin ähnelt folglich der Energie aus Social Games wie **Cityville** und **Empires & Allies**: Es bestimmt, wie viele Aktionen möglich sind. Was aber kein Problem ist, weil's die Balance nicht gefährdet. Wer schneller vorankommen will, muss eben zahlen, so einfach ist das.

men. Nach Online-Rollenspiel-Manier gibt's jeden Gegenstand in mehreren Qualitätsstufen, eine »seltene« Schrotflinte macht größere Löcher als eine »normale«.

Fuhre mal mehr, mal weniger brauchbarer Knarren ab. In den Gefechten selbst dürfen wir indes keine feindlichen Waffen aufsammeln – und auch sonst nix, Beute gibt's erst am Missionsende. Das ist wenig realistisch (Was spricht dagegen, das Gewehr eines er-

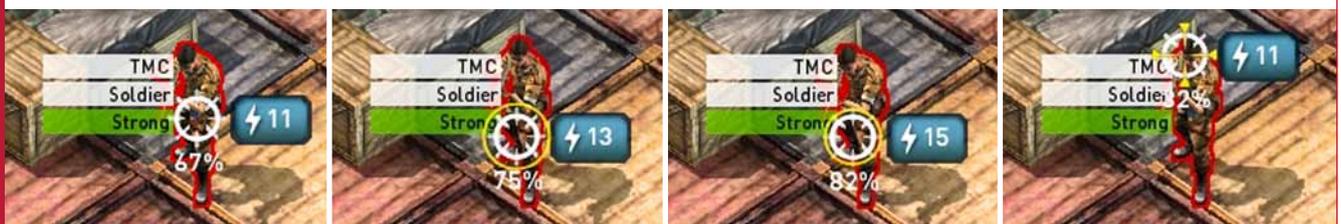
Frische Schießprügel kaufen wir beim Händler, außerdem wirft jede Mission eine

Zu Spielbeginn erstellen wir einen eigenen Charakter, der ebenfalls als Söldner in die Schlachten zieht. Weitere Kämpfer können wir mit Spielgeld anheuern, dann verlassen sie uns aber nach drei (Realzeit-)Tagen wieder und wollen erneut bezahlt werden. Alternativ werben wir die (nett vertonten) Jungs und Mädels mit Echtgeld-Goldbarren an, um uns ihre Waffendienste dauerhaft zu sichern. Sterben können die Mietkrieger übrigens nicht, im Lazarett lassen sich bewusstlose Kameraden jederzeit wiederbeleben. Wie üblich rüsten wir die Bande zudem detailliert aus, von Waffen samt Munition bis hin zu kugelsicheren Westen und Hel-



In den USA legen sich die Mietsoldaten mit kriminellen Bikern an.

## Die Trefferchance



Beim **normalen Zielen** (ganz links) ist die Trefferchance am niedrigsten, mit Rechtsklicks können wir den Gegner in mehreren Stufen genauer anvisieren, was das Spiel mit einem **gelben Ring** symbolisiert (mittlere Bilder). Allerdings kostet genaueres Zielen mehr Aktionspunkte (Zahl in der blauen »Blase«). Neben dem Torso können wir auch auf den **Kopf** zielen (ganz rechts), was allerdings Zielgenauigkeit kostet.

ledigten Bikers aufzuheben?!), aber so will Gamigo offensichtlich sicherstellen, dass die Spieler nicht zu leicht an Ausrüstung kommen, sondern ihr hart verdientes Spielgeld dafür ausgeben. Spielgeld, das man natürlich ebenfalls im Tausch gegen Echtgeld-Goldbarren anhäufen kann.

Das Arsenal fällt dafür erfreulich umfangreich aus, auch wenn in der Beta neben Sprengkörpern wie Raketen und Granaten auch Klassiker wie der Medizinkoffer fehlen. Angekratzte Mietsoldaten dürfen wir bislang ausschließlich im Lazarett kurieren, also zwischen den Missionen. Das kostet taktische Tiefe, schließlich zählt der Teamarzt seit jeher zum **Jagged Alliance**-Stammpersonal. Ebenfalls nur gegen Goldbarren gibt's spezielle Waffen (etwa niedrigstufige Gewehre, die trotzdem ordentlich Schaden anrichten) sowie besondere Munition, darunter panzerbrechende Kugeln. Letztere sind in der Beta dringend nötig, wenn man in den härtesten Missionen gegen dick gepanzerte Elitesoldaten antritt. Wer partout nichts für **Jagged Alliance Online** bezahlen möchte, dürfte spätestens hier in einer Sackgasse landen.

Letzteres spricht nicht gerade für die Balance des Spiels, andererseits sollte auf der Hand liegen, dass zahlende Kunden Vorteile haben und haben müssen – warum sollten



Auf der Weltkarte wählen wir zusammenhanglose Aufträge, die stets mehrstufig verlaufen (kleines Bild).



Unser Söldner zerschießt einen Benzinkanister, um die umstehenden Gegner zu sprengen (kleines Bild).

## Wer viel vor hat, muss zahlen

sie denn sonst bezahlen? Kritischer sehen wir die Balance-Schieflage in den PvP-Gefechten zwischen Spielern: Wenn ein zahlender Söldnerchef gegen einen Gratis-Kameraden antritt, dürfte er dank der hochwertigen Kauf-Munition und eventuell besserer Waffen/Söldner deutliche Vorteile haben. Die Zwei-Spieler-Gefechte bieten unterschiedliche Ziele, beispielsweise muss ein Team einen VIP beschützen, den das andere ausschalten soll. Final sind die PvP-Gefechte allerdings noch längst nicht, daran wird derzeit ausgiebig gefeilt.

So bestreiten wir in der Beta ausschließlich Solomissionen, in denen wir mal gegen Mafiosi, mal gegen Biker, mal gegen moderne Piraten und mal gegen Soldaten antreten. Meist geht es darum, alle Feinde auszuschalten. Die KI hinterlässt derzeit allerdings noch einen zwiespältigen Eindruck. Gut ist, dass sich angeschlagene Feinde manchmal clever in die Deckung zurückziehen. Weniger gut ist, dass sie gelegentlich nicht mal reagieren, wenn zwei Meter entfernt einer ihrer Kameraden volles Rohr ballert. Unentdeckte Feinde stehen meist passiv herum, statt unserer Truppe in den Rücken zu fallen. Auch von dem Versprechen, dass unterschiedliche Gegnertypen unterschiedliche Persönlichkeiten an den Tag legen sollen, merken wir bislang wenig bis nichts: Ein Straßengangster stürmt ge-

nauso auf uns zu wie ein Elitesoldat. Auch wenn Letzterer tatsächlich häufiger in Deckung geht. Und viel mehr Schaden verträgt. Und viel, viel zielgenauer schießt.

Apropo: Die Berechnung der Trefferchance erscheint uns zuweilen seltsam. Beispielsweise kann selbst ein herausragender Schütze auf mittlere Distanz unter einer Genauigkeit von null Prozent leiden, ohne dass irgendwelche sichtbaren Hindernisse zwischen ihm und seinem Ziel lägen. Daran sollten die Entwickler also noch feilen, zumal die Sicht- und Schusslinien sonst durchaus realistisch wirken. So werden Gegner erst aufgedeckt, wenn sie einer unserer Söldner erspäht hat; an jeder Ecke könnten wir in einen Hinterhalt stolpern. Und wenn sich ein Gegner duckt – etwa hinter einen Grabstein –, sollten wir ihn mit dem Söldner angreifen, der den besseren Schusswinkel hat. Sonst treffen wir statt des Widersachers nur den Granit.

So müssen wir immer überlegen, welchen Feind wir mit welchem Söldner ausknipsen: Wen nimmt der Scharfschütze aufs Korn, wen der Maschinenpistoler? Wo gehen wir in Deckung? Hinlegen können sich die Söldner nicht, nur in die Hocke gehen – was immerhin ihre Trefferchance steigert. Unterschiedliche Höhenstufen sind dafür Fehl-anzeige, die Karten bestehen aus einer 2D-Ebene – selbst wenn eine Treppe auf ein

Dach führt, dürfen wir es nicht betreten. Auch Häuser sind nicht begehbar. Das trägt dazu bei, dass **Jagged Alliance Online** längst nicht die Komplexität seiner Ahnen erreicht. Spannend sind die Rundengefechte trotzdem, vor allem in den hochstufigen Missionen: Wenn wir mit nur zwei Mietsoldaten ein ganzes Penthouse von Kommandosoldaten säubern sollen, kommt der **Jagged Alliance**-Charme durchaus rüber, browserbedingte Abmagerungskur hin oder her. **GR**



**Alter Charme im Browsermantel**

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamstar.de

Jagged Alliance Online ist ein abgespecktes Jagged Alliance. Na und? Erstens reden wir hier über eine Beta, an Details wie der Trefferchance sowie der generellen Waffen- und PvP-Balance kann der Entwickler also noch schrauben. Zweitens kann und muss der Browsertitel in den kommenden Monaten weiter reifen und wachsen. Und drittens machen die Rundengefechte schon jetzt Spaß und sehen noch dazu manierlich aus, zum täglichen Taktiksnack wird Jagged Alliance Online allemal taugen. Zumal man in die Free2Play-Söldnerhartz kostenlos reinschnuppern kann – und jederzeit wieder aussteigen, wenn man die Nase voll hat.

**Potenzial: Gut**