

Steam

Wie der Publisher Bitcomposer Ende Dezember bekannt gab, wird **Jagged Alliance: Back in Action** die Online-Plattform Steam als Kopierschutz nutzen. Das setzt zur Verknüpfung mit einem Steam-Konto zwingend eine Online-Verbindung voraus. Anschließend lässt sich das Spiel zwar auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen.

Jagged Alliance Back in Action

+ Stärken

- + Jagged-Alliance-Feeling
- + taktisch anspruchsvoller Plan&Go-Modus
- + spannende Rollenspiel-Elemente
- + viele Söldner, Fähigkeiten und Waffen

- Schwächen

- altmodische Inszenierung
- mitunter umständliche Bedienung
- aktuell noch einen Tick zu schwierig

Rundum gelungenes Remake oder Frevel am legendären Original?
Das Fazit nach über 30 Spielstunden im Vorabtest:
rundum nicht ganz, aber gelungen durchaus. Von Jochen Gebauer

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Bitcomposer** Entwickler: **Coveplay** (Germany's Next Topmodel, G5 06/09: 34 Punkte)
 Termin: **9.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7336 Auf DVD: Topspiel-Videos

Die spinnen doch, die Entwickler! So oder so ähnlich jedenfalls kommentierten Liebhaber des Originals im Herbst 2010 die Meldung, dass **Jagged Alliance: Back in Action** seine rundenbasierte Herkunft über Bord wirft und stattdessen mit pausierbaren Echtzeitkämpfen in die Schlacht ziehen will. Eine heiligere Kuh hätte man in diesem Genre gar nicht schlachten können, schließlich gilt **Jagged Alliance 2** (1999) unter Kennern nach wie vor als das beste Rundenstrategie-Spiel aller Zeiten. So erscheint es auf den ersten Blick tatsächlich befremdlich, dass das Remake eines rundenbasierten Klassikers plötzlich ganz ohne Runden auskommen soll – es verfilmt ja auch niemand **Dinner for One** als Liebesschnulze neu. Aber: Im Vorabtest erweist sich ausgerechnet das neue Kampfsystem als taktisch anspruchsvoll und gleichzeitig spielerisch erfrischend modern. Das eigentliche Problem von **Back in Action** liegt paradoxerweise eben nicht bei der im Vorfeld so lautstark kritisierten Modernisierung, sondern ganz im Gegenteil daran, dass das Spiel in manchen Aspekten fast schon ein bisschen zu altmodisch geraten ist.

Fehlt noch eine Nudistin

Aber der Reihe nach: Genau wie schon bei **Jagged Alliance 2** sollen wir auch im Remake das kleine Inselreich Arulco befreien. Von wem wir es befreien sollen? Na, von der bösen Königin natürlich. Die heißt nach wie vor Deidranna Reitman und unterjocht das einst blühend-demokratische Land nach allen Regeln der fortgeschrittenen Diktatorenkunst. Enrico Chivaldori, abservierter Ehemann der Terrorqueen und rechtmäßiger Herrscher von Arulco, findet das verständlicherweise überhaupt nicht lustig

und heuert uns zum Staatstreich an. Das erste Problem bei diesem edlen Vorhaben: In der aktuellen Version stellt uns der königreichlose König dazu lediglich ein sehr eingeschränktes Budget zu Verfügung. Sind wir nach dem stimmungsvollen Intro erst einmal auf der Karte von Arulco angekommen und sollen Söldner anheuern, um den örtlichen Flugplatz als Operationsbasis zu erobern, stellen wir sehr bald ernüchtert fest, dass wir uns die meisten Haudegen gar nicht leisten können. Begehrte Veteranen wie Gus oder Ivan (**Jagged Alliance**-Spieler der ersten Stunde: hier nostalgisch seufzen) rufen ein so astronomisches Salär auf, dass wir uns zu Beginn mit leidlich talentierten und entsprechend mies ausgerüsteten Handlangern begnügen müssen.

Idealerweise sollte sich der neu zusammengewürfelte Trupp dabei perfekt ergänzen. Treffsichere Schützen sind wichtig, nutzen uns aber herzlich wenig, wenn sie im Kugelhagel verbluten, weil wir keinen Arzt dabei haben. Ebenfalls ziemlich doof sind verschlossene Türen und im Minenfeld explodierte Teammitglieder, also sollten wir auf keinen Fall einen Schlossknacker und Sprengstoffexperten vergessen. Und es wäre wirklich hilfreich, wenn zumindest ein Söldner halbwegs anständig schleichen könnte. Kurz: Die Anforderungen sind vielseitig, das Geld ist knapp und die anfängliche Auswahl schon deshalb bedeutsam, weil ein falsch zusammengestelltes Team verflucht schnell ins Gras von Arulco beißt. Leider macht uns das Interface diese Auswahl momentan noch unnötig schwer, weil eine Vergleichsfunktion zwischen den einzelnen Söldnern fehlt und wir die Kameraden auch nicht individuell sortieren dürfen, zum Beispiel nach bestimmten Fähigkeitswerten. Also greifen wir altmodisch zu Papier und Bleistift und stellen beim händi-

Videos auf DVD

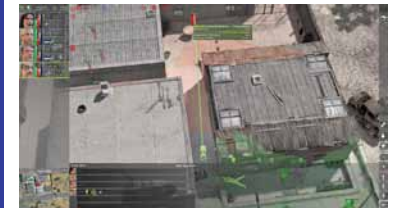
Die Söldner



Die strategische Karte



Das Kampfsystem



Die Story



schen Vergleich fest, dass früher eben doch nicht alles besser war; moderne Komfortfunktionen beispielsweise sind schon eine feine Sache. Wie bereits im Original sind



Mit unseren Söldnern (unten) umschleichen wir die Container, um die Gegner oben auszuschalten.

Die strategische Karte



Auf der Karte von Arulco planen wir unser Vorgehen und schicken eigene Teams **1** in Echtzeit über die Insel. Dabei wird uns jederzeit angezeigt, wie lange unsere Söldner benötigen, um das Ziel zu erreichen **2**. In diesem Beispiel hat die KI einen Gegenangriff **3** gestartet. Um eroberte Positionen wie die lukrative Mine **4** nicht zu verlieren, sollten wir solche Angriffe umgehend im Keim ersticken oder Milizen bewaffnen. Feindlich kontrollierte Orte **5** werden rot angezeigt, die Zahl oben rechts am Icon verrät dabei, mit wie vielen gegnerischen Soldaten wir dort rechnen müssen. Ausgangsbasis für alle Operationen ist der Flugplatz **6** – hier landen neu angeheuerte Söldner ebenso wie die im Online-Shop gekaufte Ausrüstung. Über den Zeitraffer **7** können wir das Geschehen jederzeit beschleunigen oder anhalten. Im Auge behalten sollten wir dabei die Ausdauer unserer Söldner **8**. Gewaltmärsche machen müde und erschöpfte Söldner leiden im anschließenden Kampf unter erheblichen Abzügen auf das Ausdauermaximum.

sich die Söldner untereinander übrigens nicht immer grün. Nudistin Fox beispielsweise erleidet einen heftigen Moral-Abzug, wenn sie mit Russen-Milcho Steroid zusammenarbeiten muss und kämpft bzw. verarztet dadurch spürbar schlechter. Haben wir Steroid schon angeheuert, bevor wir Fox kontaktieren, lässt sich die gute Dame erst gar nicht zur Zusammenarbeit bewegen.

Generell gefällt uns richtig gut, dass **Back in Action** das komplexe Söldnermanagement des Originals übernimmt und wir dank der vielen Fähigkeiten und individuellen Talente nach wie vor stundenlang über dem idealen Team brüten können und sich jeder neu angeworbene Kamerad tatsächlich einzigartig spielt. Als Nudistin beispielsweise ist Fox nur dann wirklich effektiv, wenn sie (ext-

rem) leicht bekleidet agiert. In den ersten Einsätzen kein Problem und beim Schleichen ohnehin nützlich, aber im weiteren Verlauf stirbt uns eine so »ausgerüstete« Fox verflucht schnell unter der Maus weg, wenn wir nicht höllisch aufpassen. Steroid wiederum erhält als waschechter Macho einen erheblichen Moral-Bonus, wenn im Team genug Weibsvolk anwesend ist, das er mit seinem Chauvi-Gehabe angemessen beeindrucken kann. Auf diese Weise stehen wir immer wieder vor kniffligen strategischen Fragen. Wie stellen wir das Team für die kommende Mission ideal zusammen? Welche Fähigkeiten brauchen wir unbedingt, auf welche können wir im Augenblick verzichten? Und vor allem: Wie werden wir diesen lästigen Wachposten da drüben los?

Wie beim A-Team

Allen Unkenrufen im Vorfeld zum Trotz spielen sich die Kämpfe im neuen Plan&Go-System taktisch nämlich keineswegs anspruchslos – im Gegenteil. Wenn wir **Back in Action** angehen wie ein typisches Echtzeit-Strategiespiel, dann hat es sich jedenfalls schneller ausgesöldnert als wir »Fox« sagen können. Wo die Pausenfunktion in vielen anderen Echtzeit-Titeln als quasi optionaler Ersatz für flinke Finger dient, ist die Pausenfunktion von **Back in Action** in etwa so optional wie die Bremsen am Auto: Fahren tut das Ding theoretisch auch ohne, bloß mit dem Überleben wird es schwierig. Wer die Befürchtung hegte, dass **Jagged Alliance** mit dem neuen Kampfsystem zu hektisch würde oder zu unübersichtlich oder taktisch zu eindimensional, der darf an dieser Stelle aufatmen, denn die Echtzeit nut-

Das sagen die Entwickler

Wir haben den Game Designer Dominik Mieth zu den Schwächen unserer Vorabversion von **Jagged Alliance: Back in Action** befragt. Vor seiner Zeit beim Entwickler Coreplay hat Dominik unter anderem am originellen Echtzeit-Strategietitel **Windchaser** (GS 07/08: 72 Punkte) sowie am Unterwasser-Shooter **Red Ocean** (GS 05/07: 63 Punkte) gearbeitet.

GameStar In unserer Version funktioniert die KI bereits gut, hat allerdings gelegentliche Totalaussetzer. Zum Beispiel reagieren Gegner bisweilen überhaupt nicht, wenn wir ihren Nebenmann ausschalten. Ist das Problem bereits bekannt?

Dominik Mieth In der Vorabversion gab es tatsächlich einen Fehler in den Programmroutinen des Spiels, speziell im Speichersystem, welcher zu Aussetzern bei der künstlichen Intelligenz führte. Der Fehler wurde allerdings bereits behoben. Das Nicht-Reagieren von Gegnern kann allerdings auch andere Gründe haben, etwa dass Dinge außerhalb des Sicht- und Höradius der Gegner passieren. Dabei gilt: Je schwächer ein Gegner, desto geringer seine Fähigkeiten, Dinge wahrzunehmen. Zur Zeit

findet an der künstlichen Intelligenz noch Feintuning statt, welches die Gegner noch ein wenig aggressiver machen wird, speziell gegen Scharfschützen.

► Die Trefferwahrscheinlichkeit wird aktuell mit Formulierungen wie »Treffer wahrscheinlich« angegeben. Ist noch eine genaue Prozentangabe geplant?

◀ Es war tatsächlich mal eine prozentuale Angabe in das Spiel integriert, und die zuständige Routine arbeitet im Hintergrund noch immer weiter. Aber wo ist der Unterschied zwischen 84% Wahrscheinlichkeit und 85% Wahrscheinlichkeit? Die Texte spiegeln prinzipiell die prozentualen Werte wieder: Ein sicherer Treffer ist auch ein sicherer Treffer. Aber es kann unter Umständen passieren, dass man, ganz vielleicht, doch nicht trifft.

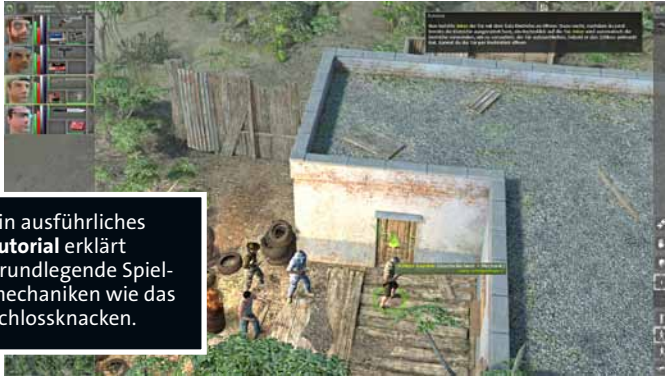
► Wir vermissen teilweise noch Komfort-Funktionen wie eine Vergleichsfunktion zwischen den Söldnern (z.B. nach Fähigkeitswerten) oder einen Vergleich zwischen der ausgewählten Waffe beim Händler. Ist diesbezüglich bis zum Release noch etwas vorgesehen?

◀ Die Söldner sind auf der AIM-Seite nach Preis sortiert, was in den meisten Fällen das relevante Kriterium ist – weil man nach denen sucht, die man sich derzeit leisten kann. Da das funktioniert wie im Original, haben wir die Sortierfunktion nicht vermisst. Der Vergleich zwischen den Waffen ist eine gute Idee, aber vom Interface her nicht so einfach zu lösen. Unter anderem besteht hier das Problem, wie man im Online-Shop alle Waffen

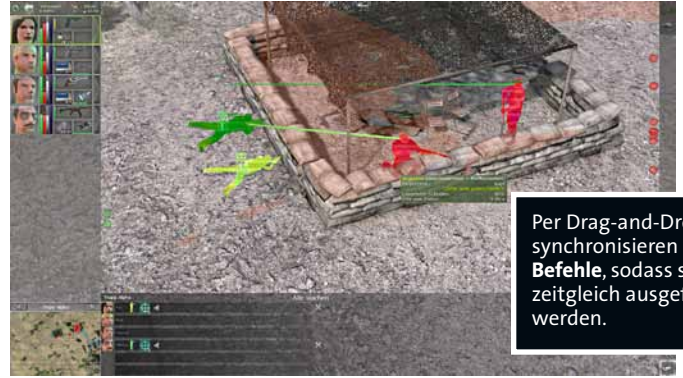
der einzelnen Söldner anzeigen kann – der Spieler kann ja unter Umständen ein paar Dutzend Mietsoldaten haben.

► Wie final ist die Balance?

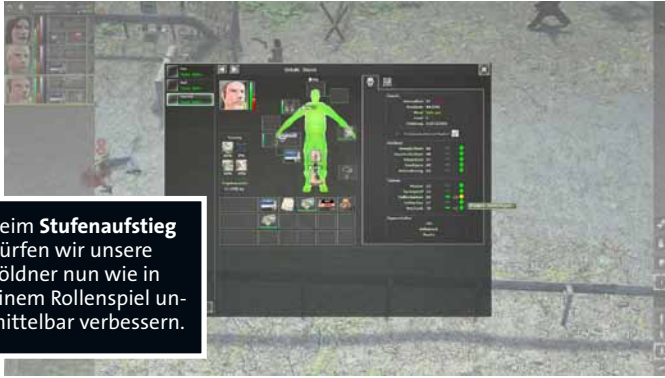
◀ Im Bezug auf das Balancing haben wir bisher in erster Linie das Feedback bekommen, dass das Spiel zu leicht wird, wenn man das Kampfsystem einmal verinnerlicht hat. Das liegt eventuell daran, dass wir in erster Linie Feedback von Leuten bekommen, die sich im Genre gut auskennen und eine echte, langfristige Herausforderung erwarten. Generell ist es schwer, hier eine allgemeine Aussage zu treffen, weil unterschiedliche Spieler Jagged Alliance auf sehr unterschiedliche Weise spielen werden und man alle diese Vorgehensweisen gegeneinander abwägen muss.



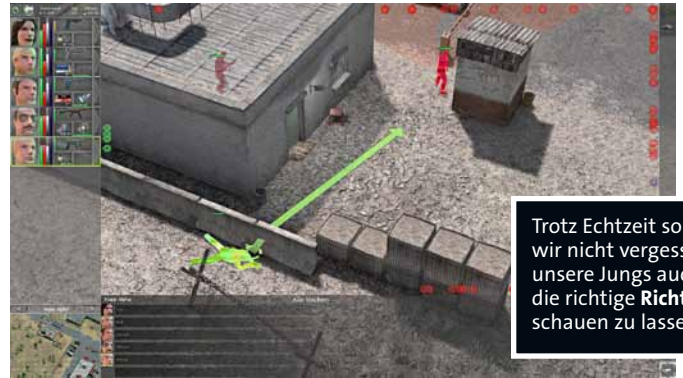
Ein ausführliches **Tutorial** erklärt grundlegende Spielmechaniken wie das Schlossknacken.



Per Drag-and-Drop synchronisieren wir **Befehle**, sodass sie zeitgleich ausgeführt werden.



Beim **Stufenaufstieg** dürfen wir unsere Söldner nun wie in einem Rollenspiel unmittelbar verbessern.



Trotz Echtzeit sollten wir nicht vergessen, unsere Jungs auch in die richtige **Richtung** schauen zu lassen.

zen wir im Grunde nur, um schnell von Punkt A nach Punkt B zu gelangen. Ist ein Feind in Sicht oder Reichweite wechseln wir über die Leertaste umgehend zur Pausenfunktion und planen in Ruhe das weitere Vorgehen. Hitman Hennessey beispielsweise

se soll sich hinsetzen, zu dem Heuballen da drüben vorrücken und dann im Wachmodus die Kameraden decken, falls eine störende Patrouille vorbeischnellt. Gleichzeitig robbt sich Fox graziös an einen feindlichen Posten heran und gibt zwei gezielte Schüsse mit

der schallgedämpften Pistole ab, sobald sie in Reichweite ist. Der intellektuell latent eingeschränkte, aber sehr starke Bull hebt unterdessen mit der Brechstange einen Schuppen auf und findet dort hoffentlich Klimpergeld, Munition oder eine bessere



CM STORM TROOPER



Unter anderem erhältlich bei folgenden Shops:

www.coolermaster.de

digitec.ch

BRACK.CH ELECTRONICS

ATELCO Computer

Hohl.de

K&M COMPUTER

PC-COOLING.de

Mindfactory.de

ALTERNATE

KOSATEC COMPUTER

DiTech

STEG computer & electronics

BOGA

NOGARD Computer-World

CASEKING.de

Die **Dialoge** mit den Bewohnern Arulcos sind ordentlich vertont, aber langweilig inszeniert.

Der **Online-Shop** hat nicht nur eine riesige Auswahl, sondern auch extrem lange Lieferzeiten.

Waffe. Ein weiterer Druck auf die Leertaste beendet die Planungsphase, und unsere Söldner machen sich an die Ausführung.

Das System erinnert in Grundzügen an das erfolgreiche Indie-Spiel **Frozen Synapse**, geht nach kurzer Eingewöhnungszeit flott von der Hand und offenbart schon in den ersten Einsätzen eine motivierende taktische Tiefe. Weil sich die Aktionen der Söldner wunderbar zu einem ausgeklügelten Plan koordinieren lassen, bei dem selbst Hannibal vom A-Team genüsslich an der Zigarre paffen würde. Entscheidend ist nämlich nicht zuletzt die korrekte zeitliche Abfolge der Befehle, die wir im Pausenmodus per Drag-and-Drop sinnvoll synchronisieren dürfen. So werfen wir etwa mit Steroid eine Blendgranate, die geht hoch, wir stürmen mit Bull das Gebäude und treten parallel

mit Hitman die Hintertür ein, um die völlig verdatterten Gegner zeitgleich ins Kreuzfeuer zu nehmen. Werden wir dann Zeuge, wie so ein Plan perfekt aufgeht, ist die Befriedigung immens und wir ballen innerlich die Siegerfaust. Geht das ganze schöne Vorhaben hingegen gründlich in die Hose, wissen wir in der Regel immer, was wir gerade falsch gemacht haben. In der Regel deshalb, weil uns an manchen Stellen doch noch die nötige Transparenz und das exakte Feedback fehlt. So wird unsere Trefferwahrscheinlichkeit momentan lediglich grob mit leidlich präzisen Formulierungen wie »Treffer wahrscheinlich« oder »Treffer sehr wahrscheinlich« angegeben. Wir wüssten schon ganz gerne, wie wahrscheinlich »sehr wahrscheinlich« denn nun genau ist. Ballert Fox nämlich mit drei als wahrscheinlich deklarierten Schüssen ins Leere, sind wir ziem-

lich ratlos, ob das bloß gewaltiges Pech war oder ob das Spiel unter »Treffer wahrscheinlich« eine 51-prozentige-Chance versteht.

Allerdings wird derzeit noch emsig am Balancing gefeilt, sodass wir diese Wertungskategorie ganz bewusst offen lassen. Tendenziell allerdings erscheint uns **Back in Action** trotz des guten und ausführlichen Tutorials als Fall für fortgeschrittene Taktiker, weil die Lernkurve nach den ersten Missionen plötzlich sehr steil verläuft und wir uns viele Spielzusammenhänge selbst erarbeiten müssen. So erhalten wir für geglückte Aktionen wie das Ausschalten von Gegnern, das Knacken von Schlössern oder das Verarzten von verletzten Kameraden Erfahrungspunkte und dürfen beim Stufenaufstieg die diversen Söldnerfähigkeiten punktuell erhöhen. Diese Rollenspielelemente

So läuft die Befreiung



Wenn unsere Söldner einen neuen Ort erreichen, wimmelt es dort von regierungstreuen **Soldaten**. Um die Kontrolle über das Gebiet zu erlangen, müssen wir die Gegner in der Regel bis zum letzten Mann aufreiben. Das befreite Gebiet wirft dann tägliche Einnahmen ab.



In manchen Gebieten stehen uns nach der Befreiung **Händler** offen. Hier werden wir Plunder los und füllen unsere Vorräte auf. Besonders Magazine sind gerne gesehen, weil wir notorisch knapp an Patronen sind und neue Söldner gerne ohne Ersatzmagazin bei uns eintrudeln.



Ist der letzte Gegner erledigt, bieten uns Bewohner mitunter **Quests** an. Die Ansprechpartner erkennen wir klassisch an blauen Ausrufezeichen. Für die Erledigung winken dringend benötigte Dollarnoten, die wir wiederum in neue Söldner und bessere Ausrüstung investieren.



Damit wir die Kontrolle über das Gebiet nicht gleich beim ersten Gegenangriff wieder verlieren, rüsten wir **Milizen** mit gefundenen oder gekauften Waffen aus. Die können den Angriff abwehren oder zumindest die Angreifer dezimieren, was die Rückeroberung erleichtert.

Veteranen müssen umdenken

Was sich außer dem Echtzeit-Modus sonst noch geändert hat.



Im Gegensatz zum Original gibt es keinen »Fog of War« mehr. Wir sehen also sämtliche **Gegner** direkt nach Betreten der Karte. Weniger komplex wird die taktische Planung dadurch kaum; bloß anders. Jetzt kommt es in erster Linie darauf an, die Routen der Wachmannschaften genau zu studieren.



Durften wir bei Jagged Alliance 2 noch größtenteils da sprengen, wo wir gerade wollten, können wir **Sprengsätze** nun ausschließlich an festgelegten und grün markierten Wänden anbringen. Davon gibt es meist genug, eine kleine Einschränkung stellt es trotzdem dar. In unseren Augen aber kein Beinbruch.



Welche **Dächer** wir erklettern können, legt inzwischen der Leveldesigner fest. Wenn es an einem Gebäude keine Leiter oder einen sonstigen Zugang zum Dach gibt, kommen wir da auch nicht hoch. Nach wie vor gilt: Einen Blick ins Innere dürfen wir erst dann werfen, wenn ein Söldner auch wirklich reingucken kann.

motivieren und sorgen dafür, dass wir uns liebevoll um die virtuellen Kameraden kümmern, sind aber aktuell nicht immer transparent. Was genau fünf zusätzliche Punkte auf Treffsicherheit in der Praxis und mit der gerade ausgerüsteten Waffe eigentlich bringen? Müssen wir selbst herausfinden. **Back in Action** ist also ein Fest für jene Taktiker, die sich mit Wonne tief in die Spielmechanik hineinfuchsen und sich allenthalben auch davon nicht beeindrucken lassen, dass Teile dieser Mechanik so komfortabel sind wie ein Langstreckenflug in der Holzklasse. Ein Beispiel: Stöbern wir beim Händler nach neuen Waffen, dann müssen wir uns die Werte der eigenen Knarre entweder merken oder aufschreiben, weil eine Vergleichsfunktion momentan komplett fehlt. Noch ein

fünften Waffe lästig und illustriert anschaulich, warum sich Realismus und Spielspaß nicht immer und zwingend gut vertragen.

Apropos Komfort: Beim Sprung von 2D zu 3D tun sich Strategiespiele oft schwer – viele Fans der **Heroes**-Reihe etwa trauern im stillen Kämmerlein noch heute den übersichtlichen 2D-Zeiten nach, bei denen kein gemeines 3D-Gebüsch den Blick auf ein wichtiges Objekt verstellte. Beim Spagat zwischen Grafikdetails und Übersichtlichkeit entscheidet sich **Back to Action** glücklicherweise recht konsequent für Letzteres; zwar wirken die Landschaften, Städte und Innenräume so bisweilen ein bisschen trist, dafür kämpfen wir aber wirklich nur gegen die KI und eben nicht gegen die Kamera. Ebenso aufgeräumt und übersichtlich – wenn auch nicht hübsch – gestaltet sich die Karte von Arulco, auf der wir frei nach Gutdünken unseren Befreiungsfeldzug planen und die Söldnerteams in Echtzeit zu neuen Gebieten und Orten bewegen. Ein Wort noch zur eben angesprochenen KI: Die macht in der aktuellen Version bereits einen sehr ordentlichen Eindruck, nutzt Deckung geschickt aus, setzt Granaten sinnvoll ein und reagiert realistisch, wenn wir schlecht getarnt oder laut wie eine Horde Elefanten vorrücken, erlaubt sich allerdings noch gelegentliche Totalaussetzer der Marke »Bloß weil mein Kollege gerade dreimal in den Kopf geschossen wurde, muss mich das ja noch lange nicht kümmern«. Glücklicherweise kommt das eher selten vor und sollte sich noch rechtzeitig beheben lassen.

Letztlich stellt sich bei **Back to Action** aber ohnehin die Gretchenfrage vieler Remakes: Mochten wir das Original? Wenn Sie, so wie der Autor dieser Zeilen, einen erheblichen

Mehr Transparenz bitte

Beispiel: Soll der handwerklich begabte Steroid die Waffe vom grobmotorischen Bull reparieren, dann müssen wir die bei Bull zunächst ablegen, sie über eine Tauschfunktion an Steroid reichen, bei Steroid die eigene Waffe ablegen und die von Bull ausrüsten, ein entsprechendes Werkzeug aktivieren, damit auf die Waffe klicken ... und anschließend das Ganze in umgekehrter Richtung wiederholen, damit wieder jeder die richtige Waffe in der Hand hält. Ja, das ist realistisch und mitten im Kugelhagel könnten wir dieses Handling auch vollkommen nachvollziehen – ist aber weit und breit kein Feind in der Nähe, wird das Ganze spätestens ab der

Drei Versionen im Überblick

Neben der normalen Verkaufsversion sollen von **Back in Action** gleich zwei hochwertige Sammler-Editionen erscheinen. Die Special Edition wird in einer Metalbox ausgeliefert und enthält zusätzlich ein Quartettspiel sowie einen **Jagged Alliance**-Roman, der laut Bitcomposer nicht im Buchhandel erhältlich ist. Kostenpunkt: knapp 60 Euro. Die auf 500 Exemplare streng beschränkte Limited Edition beinhaltet darüberhinaus noch den Soundtrack und eine Laptop-Tasche im **Jagged Alliance**-Look. Sie soll lediglich bei ausgewählten Händlern erhältlich sein – und zwar für rund 90 Euro.



Ein grüner **Koffer** signalisiert, dass es hier etwas zu plündern gibt. Fein!



Leider existiert in der aktuellen Version keine **Vergleichsfunktion** zwischen den Söldnern.

Teil Ihrer Jugend damit verbracht haben, dann dürfte Ihnen diese Neuinterpretation gefallen, weil sie trotz des runterneuerten Kampfsystems sowohl den Charme als auch die Komplexität und das Suchtpotenzial des Klassikers wunderbar einfängt. Und weil einschlägig vorbelastete Genre-Veteranen den aktuell noch vorhandenen Ecken und Kanten mit einem nostalgisch-seufzenden »Hach, damals ...« begegnen können. Die wichtigste Erkenntnis im Vorabtest lautet also: Wer **Back in Action** aufgrund des Echtzeitsystems rundheraus ablehnt, der verpasst ausgerechnet das, worauf Fans der Reihe schon seit über einem Jahrzehnt warten: einen soliden und vor allem würdigen Nachfolger, der nicht nur **Jagged Alliance**

heißt, sondern sich auch tatsächlich nach **Jagged Alliance** anfühlt. Entscheidend für den Erfolg (und unsere finale Wertung) dürfte allerdings sein, ob die Entwickler bis zum Release noch den richtigen Mittelweg in Sachen Balancing finden, denn im aktuellen Stadium ist das Remake mal zu leicht und mal biestig schwer. Hier könnte selbst marginales Feintuning noch einen gewaltigen Spielspaß-Unterschied ausmachen.

Was wir hingegen jetzt schon sagen können: Trotz des gelungenen Kampfsystems (Balancing wie gesagt noch außen vor) fehlt uns bei **Back in Action** zum richtig großen Wurf noch ein Quäntchen mehr Atmosphäre. Dass ein Remake notgedrungen die gleiche Geschichte erzählt wie das dreizehn Jahre alte Original – klar. Bloß muss es die ja nicht unbedingt ähnlich altbacken inszenieren. Das fängt bei den, mit Verlaub, immer noch hässlichen 3D-Gesichtern der Söldner an, geht bei den ebenso morsch in Szene gesetzten Dialogen weiter und endet damit, dass wir einen Großteil der an sich interessanten Hintergrundgeschichte über ein Textwüsten-Dossier erfahren, das am Spielbeginn in unserem Laptop abgelegt wird.

Fans von **Jagged Alliance 2** werden sich zweifellos freuen, wenn uns Auftraggeber Enrico Chivaldori wie gewohnt per E-Mail lobt oder (sofern wir die Sache mit der Befreiung zu gemächlich angehen lassen) die Leviten liest, allerdings muss man nüchtern eben auch feststellen, dass diese Inszenierung im Jahr 2012 alles andere als tafrisch ist. Arulco bleibt eine latent sterile Spielwelt und Deidranna Reitman als Gegenspielerin blass, weil weder Terrorherrschaft noch Befreiung überzeugend in Szene gesetzt werden. Ähnlich ergeht es übrigens unseren Söldnern, die zwar nach wie vor mit launigen Sprüchen glänzen (»Die haben mich an den Eiern, Boss!«), aber keine Persönlichkeit entwickeln. Was sich 1999 atmosphärisch dicht anfühlte, an dem nagt dreizehn Jahre später der Zahn der Zeit – und die moderne Konkurrenz. Gerade an dieser Stelle hätten wir uns deshalb von einem Remake mehr Mut gewünscht, auch wenn eingefleischte Liebhaber des Originals zweifellos ihren Spaß an der werksgetreuen

Umsetzung haben werden. So bleibt **Back in Action** eine gute, aber keine großartige Neuauflage eines Meilensteins der Spielgeschichte. Jochen Gebauer / MT



Positiv überrascht

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich will ehrlich sein. Beim neuen Plan&Go-System war ich ebenso skeptisch wie die versammelte Internetgemeinschaft. Aber: Es funktioniert – und zwar richtig gut. Auch der fehlende Kriegsnebel juckt mich nach etlichen Spielstunden nicht mehr die Bohne. Ja, das spannende »wo mag denn bloß der Gegner warten« fällt weg; aber dafür fällt eben auch die enervierende Suche nach dem letzten verbliebenen Heini weg, der irgendwo am Hintern der Welt noch einen Benzinkanister bewacht. Ich hätte mir lediglich gewünscht, dass die Entwickler auch bei Komfort und Inszenierung den gleichen Mut zum Neuen bewiesen hätten. Mehr Interaktion mit meinen Söldnern und etwas weniger Micromanagement, eine halbwegs packend in Szene gesetzte Geschichte, das Gefühl, dass ich tatsächlich eine lebende, atmende Spielwelt befreie – das könnte ein modernes Remake bei aller Werkstreue schon leisten.

Trotzdem: Wenn Sie das Original genauso gerne gespielt haben wie ich, dann geben Sie **Back in Action** eine Chance. Auch Sie könnten überrascht werden. Ich jedenfalls wurde es, warnte mit dem abschließenden Urteil aber noch auf das finale Balancing. Im Augenblick ist selbst mir das Ganze ehrlich gesagt einen Tick zu »Hardcore«.



Fürs **Knacken** von Schlössern benötigen wir einen Söldner mit hoher Mechanik-Fähigkeit.

TERMIN 9.2.2012
PREIS 45 Euro
USK ab 16 Jahren

Jagged Alliance: Back in Action

Runden-Taktik

Publisher BitComposer Games
Entwickler Coveplay
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch, Karte von Arulco
Kopierschutz Steam (s. Kasten)

GENRE-CHECK

STRATEGIE

SPASS: »Nach zähem Einstieg offenbart sich komplexes Suchtpotenzial«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- abwechslungsreiche Schauplätze immer übersichtlich
- gute Animationen
- hässliche Söldner-Visagen teils recht detailarm

6/10

SOUND

- solide vertonte Dialoge
- schmissige Musik
- launige Söldner-Kommentare...
- ... die sich recht schnell wiederholen

8/10

BALANCE

- Tutorial
- Pausefunktion
- wenig Hilfestellungen für Neulinge
- Wie schwierig ist die finale Version?
- Wird das Feedback über eigene Aktionen noch verbessert?

10/10

ATMOSPHÄRE

- spannende Gefechte
- Jagged-Alliance-Feeling
- Söldner wachsen ans Herz...
- ... bleiben aber trotzdem eher blass
- altmodische Inszenierung
- öde Dialoge

8/10

BEDIENUNG

- intuitive Söldner-Steuerung
- Plan&Go geht flott von der Hand
- viel Micromanagement
- fummeliges Inventar
- Kommen noch Komfort-Funktionen?

10/10

UMFANG

- große Spielwelt
- lange Spieldauer
- riesige Waffen- und Ausrüstungsauswahl
- viele Söldner

10/10

MISSIONSDSIGN

- unterschiedliche Lösungsansätze
- Lärmpegel und Sichtbarkeit
- viel zu entdecken und zu plündern
- kaum alternative Missionsziele
- Wie wirkt sich das finale Balancing aus?

10/10

KI

- nutzt Deckung clever
- setzt sinnvolle Granaten ein
- reagiert realistisch auf Lärm und Tarnung
- Werden gelegentliche Totalausfälle noch behoben?

10/10

EINHEITEN

- große Söldnerauswahl
- Fähigkeitswerte und individuelle Talente
- motivierende Rollenspielelemente
- jeder Söldner einzigartig

10/10

KAMPAGNE

- weitgehend freies Vorgehen
- Gegenangriffe halten auf Trab
- viele Nebenmissionen...
- ... die ebenfalls dürrig inszeniert sind

9/10

KOMPLEXE STRATEGIE MIT ATMO-SCHWÄCHEN

PROFIS: C2 Quad Q8300, Phenom II X4 920, Geforce GTX 275, 4 GB RAM, 3 GB Festplatte

STANDARD: C2 Quad Q8300, Phenom II X4 920, Geforce GTX 275, 4 GB RAM, 3 GB Festplatte

OPTIMUM: C2 Quad Q8300, Phenom II X4 920, Geforce GTX 275, 4 GB RAM, 3 GB Festplatte

MINIMUM: C2 Quad Q8300, Phenom II X4 920, Geforce GTX 275, 4 GB RAM, 3 GB Festplatte

ANFÄNGER: C2 Quad Q8300, Phenom II X4 920, Geforce GTX 275, 4 GB RAM, 3 GB Festplatte

SPIELZEIT: 100 Stunden

Preis/Leistung: Sehr gut