

Jagged Alliance

Der Söldnerkrieg war schon mal besser. Von Michael Orth

Back in Action

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

GameStar.de/Quicklink/7545

Auf DVD: Test-Video



-Com, Syndicate, Jagged Alliance – an Comebacks kultiger 90er-Jahre-Strategietitel herrscht dieser Tage kein Mangel. Doch während die beiden Erstgenannten

(auch) als Neuinterpretationen im Shooter-Gewand auf den Markt kommen werden, wollte sich der Entwickler Coreplay bei **Jagged Alliance: Back in Action** eng an das Original halten. Und erntete wohl gerade deshalb einen besonders empörten Aufschrei der Fangemeinde. Denn »eng« heißt nicht »identisch«. Und schon durch die Ankündigung, statt auf klassische Rundenstrategie auf einen pausierbaren Echtzeitmodus zu setzen, sahen sich viele **JA**-Anhänger in ihren schlimmsten Befürchtungen bestätigt. Unser Test bringt Klarheit.

+ Stärken

- + Plan&Go insgesamt gelungen
- + sehr große, offene Spielwelt
- + alle bekannten Söldner dabei

- Schwächen

- mäßige KI
- kein Fog of War
- umständliche Bedienung
- substanzlose Strategiekarte

Um es vorweg zu nehmen: Dafür, dass mit **Back in Action** die **JA**-Serie von der Taktiklegende zur Durchschnittsware wird, kann der »Plan&Go« getaufte Kampfmodus am allerwenigsten. Was

also ist passiert? Schließlich handelt es sich auf den ersten Blick um ein werkgetreues Remake. Schauplatz und Personen sind dieselben, auch am Spielziel und grundlegendem Spielablauf hat sich wenig geändert.

Einen ersten Hinweis gab eine weitere Ankündigung während des Entwicklungsprozesses: Man wolle **Jagged Alliance 2** etwas entschlacken, die extreme Komplexität zurückfahren und **Back in Action** zugänglicher gestalten. Operation geglückt, Patient tot. Gegen wirklich sinnvolle »Glättungen« des Konzepts hätten wohl die wenigsten Fans größere Einwände gehabt. Allerdings hat es Coreplay übertrieben und **Jagged Alliance** nicht nur einiger Spielelemente, sondern auch gleich seiner Seele beraubt.

Die Ausgangssituation ist allerdings gleich geblieben. Wir spielen einen virtuellen Söldner-Anführer, der im Karibikstaat das Schre-

ckensregime der tyrannischen Herrscherin Deidranna Reitman beenden und das unterjochte Volk befreien soll. Das Eiland wird auf einer strategischen Karte dargestellt, auf der wir uns quasi frei bewegen. Städte, Dörfer, Stützpunkte und andere markante Einrichtungen bis hin zur Straßenkreuzung müssen von Deidrannas Schergen befreit werden, um sich so nach und nach das Vertrauen der Bevölkerung zu erkämpfen.

Doch bevor es losgehen kann, müssen die eigenen Kämpen erst mal rekrutiert werden. Dabei gibt es viele rührende Wiedersehen, denn jeder einzelne in **Jagged Alliance: Back in Action** verfügbare Söldner war bereits beim Vorgänger dabei. Wie gehabt sind sie mit Attributen wie Geschicklichkeit oder Intelligenz sowie den Basistalenten Treffsicherheit, Mechanik, Medizin und Sprengstoff charakterisiert. Da Heimlichkeit in **BiA** recht wichtig ist, kamen Schleichen und die Wahrnehmung von Feinden neu hinzu.

Allerdings haben einzelne Werte nicht mehr die gleiche Bedeutung wie früher. Während man sich in **Jagged Alliance 2** zum Beispiel noch nach jedem Prozent mehr Treffergenauigkeit gradezu die Finger schleckte, spielt das in **Back in Action** keine allzu große Rolle mehr. Ein mittelmäßiger Schütze mit dicker Wumme und mächtiger

Seiner Seele beraubt

Steam

Jagged Alliance: Back in Action nutzt die Online-Plattform Steam als Kopierschutz. Das setzt zur Verbindung mit einem Steam-Konto zwingend eine Online-Verbindung voraus. Anschließend lässt sich das Spiel zwar auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen.

Rüstung ist nun deutlich nützlicher als ein Meisterschütze, der mit leichter Ausrüstung und 9mm-Pistole ins Feld zieht. Das macht das Spiel nicht nur einfacher – was uns daran am meisten ärgert, ist die schrumpfende Vielfalt, die Einschränkung der Möglichkeiten, die Söldner auszurüsten.

Dazu passt dann auch das relativ grobschlächtere Level-Upgrade-System. Während sich in **JA 2** einzelne Söldner-Werte

durch entsprechende Erfahrungen und Erfolge Pünktchen für Pünktchen ver-

bessern ließen, fließt bei **Back in Action** alles in den allgemeinen XP-Pool des Söldners. Sind bestimmte Stufenwerte erreicht, dürfen sieben Skillpoints frei verteilt werden. Wer will, darf auch alle sieben einem einzigen Attribut oder Talentwert zuschreiben und diesen damit gehörig pushen.



Hier hilft auch der **Plan&Go-Modus** samt eingeblendeter Sichtfelder nicht viel: Der Feind wartet schussbereit hinter der Mauer – wer sich zuerst bewegt, hat verloren.



Hat man sich seine Wunschtruppe zusammengestellt, geht es auch gleich in den ersten Kampf um Arulcos Flughafen. Eine wichtige Mission, winkt doch bei einem Sieg eine ungehinderte Nachschublinie als Belohnung. Die Kampfgebiete sind in leidlich hübscher Iso-3D-Grafik dargestellt. Nichts Spektakuläres, aber für das Genre schon okay. Zumal die einzelnen Szenarien zumeist einen ordentlichen Kompromiss aus hohem Detailreichtum bei gleichzeitig gewahrter Übersichtlichkeit hinbekommen.

Sobald per beherztem Druck auf die Leertaste zum ersten Mal das Plan&Go-System zum Einsatz kommt, hat man allerdings eh keine Augen mehr für die Umgebungsgrafik. Jetzt heißt es erst einmal sich zurecht finden, was dank der aufgeräumten Oberfläche leicht fällt. Per Rechtsklick können wir in aller Ruhe jedem Söldner seinen Weg weisen und Feinde anvisieren. Per Icon wechseln wir die Gangart bis hin zur Bodengleiterei, stellen auf Feuerstoß um oder lassen die Kameraden die Stellung halten. Per Drag&Drop lassen sich die einzelnen Söldner-Aktionsleisten sogar zeitlich koordinieren. Wenn wir das Geschehen dann weiterlaufen lassen, arbeiten unsere Söldner die Aufgabenliste gewissenhaft ab. Der erneute Wechsel in den Pausenmodus ist jederzeit möglich, noch übrige Aktionen lassen sich löschen, um etwa auf neue Situationen reagieren zu können.

Das Plan&Go-System von **Back in Action** funktioniert durchaus gut. Die Scharmützel sind meist halbwegs spannend und etwas actionreicher als in **Jagged Alliance 2**. Zwei Dinge verhindern allerdings höhere Weihen: Der fehlende Fog of War und die – vornehm ausgedrückt – eigenwillige KI. So ist uns durch den fehlenden Kriegsnebel der Standpunkt aller Feinde (meist zu einzelnen Gegnerklumpen zusammengequetscht) schon sofort beim Level-Eintritt bekannt. Der typische **JA 2**-Nervenkitzel beim Durchkämmen eines Sektors kommt somit erst gar nicht auf. Andererseits lässt sich damit gleich



Unsere Söldner-Startempfehlungen

Insgesamt 40 Söldner stehen in Back in Action zur Auswahl, genau 31 davon könnte man sich mit dem Startkapital sofort leisten. Unsere zehn Favoriten für die Mietsoldaten-Startformation stellen wir hier in Wort und Bild vor.



Cynthia »Fox« Guzzman

Für eine Ärztin gar nicht mal so toller Medizinwert, dazu saumäßige Schützin. Billigster Söldner überhaupt und dafür ganz ordentlich ausgestattet, weitere Investitionen werden erst mal nicht fällig. Als Pinup-Girl äußerst beliebt.



Donna »Spider« Houston

Exzellente Ärztin und bessere Schützin als Fox. Dafür aber miserabel ausgerüstet, weshalb die Spinnenfrau nicht ganz so billig kommt, wie der reine Sold vermuten lässt.



Helmut »Grunty« Grunther

Umgänglicher Musterprofi, guter Schütze, durchgehend gute Werte, bereits gut ausgestattet – kurz gesagt ein Muss zum absoluten Schnäppchenpreis.



Igor Dolvich

Die günstige Russen-Alternative. Humorloser Kerl ohne Spitznamen, aber dafür mit durchgehend hervorragenden Attributen und deshalb mit sehr viel Potenzial nach oben.



Barry Unger

Sprengstoff-Spezialist mit sehr guten Attributswerten und durchwegs ausbaufähigen Talenten. Erfordert allerdings wegen der mageren Ausrüstung ein paar zusätzliche Investitionen.



Steve »Grizzly« Bornell

Wie der Name schon andeutet: Grizzly ist ein Bär von einem Mann. Nur durchschnittliche Werte, aber als Packesel oder für Gewaltmärsche die allererste Wahl.



Frank »Hitman« Hennessy

Einer der besten Low-Budget-Schützen, zudem wegen seiner umgänglichen Art durchweg beliebt. Billigste Möglichkeit, sich durch Konzentration auf Treffsicherheit-Upgrades einen echten Weltklasse-Sniper ins Team zu holen.



Peter »Wolf« Sanderson

Der große Allrounder im Söldnerfeld, gleichzeitig für alles zu gebrauchen – aber für nichts richtig gut. Als dritter oder vierter Mann ideale Ergänzung für jeden Trupp.



Thor Kaufman

Kein ausgebildeter Arzt, aber bemerkenswerter Medizin-Wert für einen ordentlichen Schützen. Oder ist es eher ein bemerkenswerter Treffsicherheits-Wert für einen Heiler? Für unter 20.000 Dollar bietet das sonst keiner.



Edgar »Nails« Smorth

Kann fast alles außer Wunden heilen: Sprengstoff-Spezialist mit einem Faible für Mechanik, dazu ein guter Schleicher und passabler Schütze. Allerdings auch schon relativ teuer.



Solide Taktik

Michael Trier,
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Im Vergleich zum Original ist Back in Action kein Meilenstein, wohl aber ein solides Taktikspiel. Weil der Plan&Go-Modus funktioniert, weil die Söldner- und Waffenauswahl riesig sind und weil mich die Befreiung von Arulco wochenlang beschäftigt. Das soll keineswegs heißen, dass ich begeistert wäre, nach wie vor ist die Bedienung teils umständlich und die KI fehlerhaft. Trotzdem hatte ich mit Back in Action meinen Spaß und beurteile es nicht nicht als das, was ich mir als Fan des Originals insgeheim gewünscht hätte – sondern als das, was es ist. Ein gutes, aber kein großes Taktikspiel.

das Vorgehen für den kompletten Level halbwegs planen. Oder genauer gesagt: ließe sich, denn die unberechenbare Feind-KI schmeißt meist eh alles über den Haufen. Mitunter geht sie tatsächlich in Deckung und wartet auf den geeigneten Zeitpunkt zur Konterattacke. Dann wiederum bleiben Deidrannas Schergen selbst bei ärgstem Beschuss regungslos stehen. Besonders beliebt ist der Kamikaze-Run: Wie von der Tantel gestochen rennt der Feind dann auf die eigenen Söldner zu. Mal schön in Reihe (prima Kanonenfutter für unsere Scharfschützen), mal als ganzer Gegnerknäuel. Blöd und meist tödlich für uns, vor allem dann, wenn Söldner mit Messern oder Macheten darunter sind, die uns im Nahkampf gnadenlos platt machen.

Ist ein Level von der Feindesbrut gesäubert, sucht man entweder Schlüsselpersonen auf, die (freiwillig zu erledigende) Zusatzmissionen anbieten. Oder sammelt das massig herumliegende Zeug der gefallenen Kontrahenten auf und verhört es an die Händler. Oder begibt sich zurück in die Strategieansicht, wo überlebende Söldner mit der Zeit automatisch heilen. Die in **Jagged Alliance 2** spielerisch noch mehr als üppige Karte wurde in **Back in Action** so gründlich ihrer Funktionen beraubt, dass man hier eigentlich nur noch das nächste Ziel wählt. Mit fortlaufender Spieldauer setzt man dann

schwächere Söldner auch ganz gerne als Laufburschen und für gefährliche Botengänge ein. Denn im Gegensatz zu **JA 2** mietet man die Söldner nicht mehr, sondern kauft sie mit Haut und Haaren. So hat man hat auch irgendwann unliebsame Burschen bis zum Schluss an der Backe, weil eine Entlassung eigentlich nur durch das »versehentliche« Verirren in die Schussbahn einer tödlichen Kugel möglich ist.

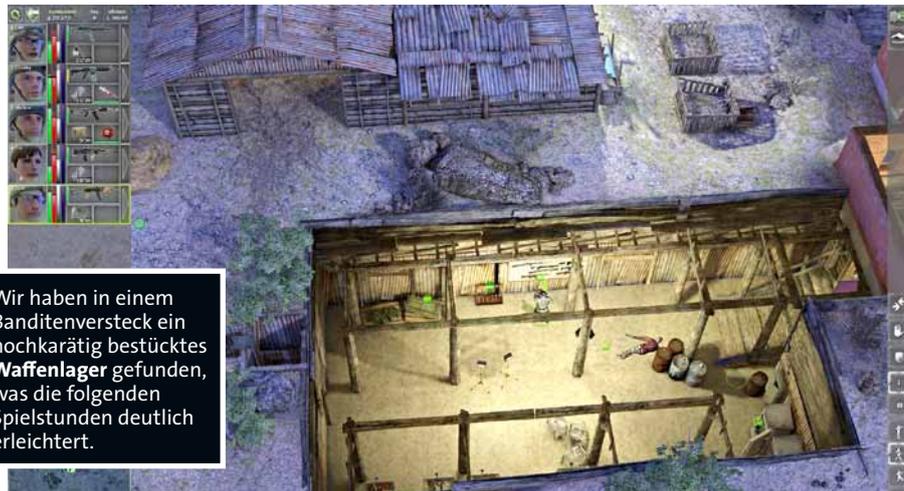
Die permanente Laufarbeit ist durch gleich mehrere dicke Designschnitzer nötig. Herumliegende Sachen müssen bis hin zur letzten Patrone im 3D-Modus aufgesammelt werden. Auch bei der eigentlichen guten Idee der individuellen Milizen-Ausrüstung ist ein persönliches Erscheinen vor Ort erwünscht, da wäre ein Zugriff gleich aus der Übersicht ungleich komfortabler gewesen. Was bleibt, ist eine riesige, offene Welt mit teilweise spannenden Gefechten. Das übertriebene Zusammenstreichen vieler Spielelemente und die insgesamt schlampige Programmierung sorgt hingegen für Ver-



Zu Tode abgemagert

Michael Orth,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Was haben die Entwickler da mit der JA-2-Lizenz an die Hand bekommen – und was haben sie daraus gemacht! Eines der besten Taktik-Epen aller Zeiten mit einer lebendigen Welt und gelungenen RPG-Elementen mutiert zum lieblosen Söldnerschinken. Es ist teils zum Haareraufen, wie Coreplay essentielle JA-2-Elemente rausgeworfen hat. In den ersten Momenten (sprich: Spielstunden) meine ich noch, ein zwar auf Echtzeit umgestricktes, aber ähnlich komplexes Spiel vor mir zu haben. Doch je länger die Befreiung Arulcos voranschritt, umso öfter musste ich mit dem Kopf schütteln. Auf positive Überraschungen wartete ich vergeblich – stattdessen blieb mir regelmäßig der Mund offen stehen, wie selbst einfachste Dinge grandios versemmelt wurden. Sicher, insgesamt ist Back in Action kein Totalausfall. Aber selbst unter gütiger Ignoranz der Jagged-Alliance-2-Denkmalshändlung für mich doch eine Enttäuschung.



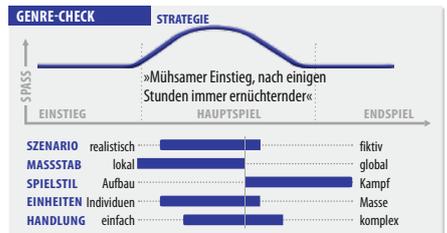
Wir haben in einem Banditenversteck ein hochkarätig bestücktes **Waffenlager** gefunden, was die folgenden Spielstunden deutlich erleichtert.

druss. So bleibt es bei guten Ansätzen in einem Taktik-Titel, der eher an **Commandos** denn an das typische **Jagged Alliance**-Spielgefühl erinnert. Michael Orth / **MT**

TERMIN 9.2.2012 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Jagged Alliance: Back in Action Runden-Taktik

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



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

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

- BALANCE**
- Tutorial
 - automatische Pausefunktion
 - fairer Schwierigkeitsgrad ...
 - ... mit gelegentlichen Schwankungen
 - wenig Hilfestellungen für Neulinge
 - nervende Rückeroberungen

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

- BEDIENUNG**
- intuitive Söldner-Steuerung
 - Plan&Go geht flott von der Hand
 - katastrophales Objekt-Handling
 - keinerlei Komfort-Funktionen
 - mühseliges Gegenständesammeln

- UMFANG**
- lange Spieldauer
 - viele Söldner
 - riesige Waffen- und Ausrüstungsauswahl
 - leere Verbindungstapfen

- MISSIONSDSIGN**
- erlaubt unterschiedliche Lösungswege
 - Lärmpegel und Sichtbarkeit gut umgesetzt
 - viel zu entdecken
 - kaum alternative Missionsziele
 - Vorgehensweise auf Dauer sehr ähnlich

- KI**
- nutzt Deckung clever
 - setzt sinnvoll Granaten ein
 - reagiert realistisch auf Lärm und Tarnung ...
 - ... aber alles viel zu selten
 - ansonsten eher konfuse und wenig intelligente KI

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

- KAMPAGNE**
- weitgehend freies Vorgehen
 - kaum Leerlauf
 - viele Nebenmissionen ...
 - ... die ebenfalls dürrig inszeniert sind

