

Bis zu sechs Söldner können wieder in einen Trupp. Hier treten wir zu viert an. Die vorläufigen Porträts links oben stammen noch aus Jagged 2.

Jagged Alliance Back in Action

The Boys are back in Town. Und die Girls auch! Nach über einem Jahrzehnt treffen wir Fidel, Iwan und die Söldnerbande wieder. Ja, in Echtzeit. Und nein, das ist nicht so schlimm. Wir haben's ausprobiert. Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Angespielt** Publisher: **Bitcomposer Games** Entwickler: **Colossal Order (Germany's Next Topmodel, GS 06/09: 34 Punkte)** Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 30 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7336 Auf DVD: Preview-Video

Behände robbt Ivan auf den Baumstumpf zu, sein Sturmgewehr fest in den Händen. So wie er es in den letzten 17 Jahren schon unzählige Male gemacht hat. Hinter der Deckung geht er in die Hocke, vor ihm erstreckt sich eine Militärbasis – doch wo stecken ihre Bewacher? Da, ein Geräusch! Ivan schiebt den Hebel auf Einzelfeuer und visiert die Hausecke an, um die gleich ein Gegner kommen müsste. »24 Aktionspunkte ... das reicht locker für drei gezielte Schüsse auf den Torso, dann hinwerfen, nächste Runde eine Granate hinterher, erledigt!« Doch als die Patrouille um die Ecke biegt, läuft alles ganz anders, als Ivan es geplant hatte. Nämlich aus dem Ruder.

Denn der Scherge erspät unseren Söldner und eröffnet sofort das Feuer. Ivan ist völlig perplex: »Anhalten! Pause! Wo bleibt die Aktionspunkte!? Die AKTIONSPUNKTE!!!« Instinktiv schießt er einfach zurück. Zum Glück ist er ein guter Schütze, nach wenigen Schüssen fällt sein Gegner hintenüber. Ivan atmet auf – doch zu früh: Plötzlich dreht sich alles um ihn! Der Dschungel, die Basis, alles rotiert im Uhrzeigersinn, dann wieder zurück ... und was ist das für ein riesiges Gesicht, das plötzlich näherkommt und ihn genauer betrachtet? Überfordert sinkt Ivan in gnädige Bewusstlosigkeit.

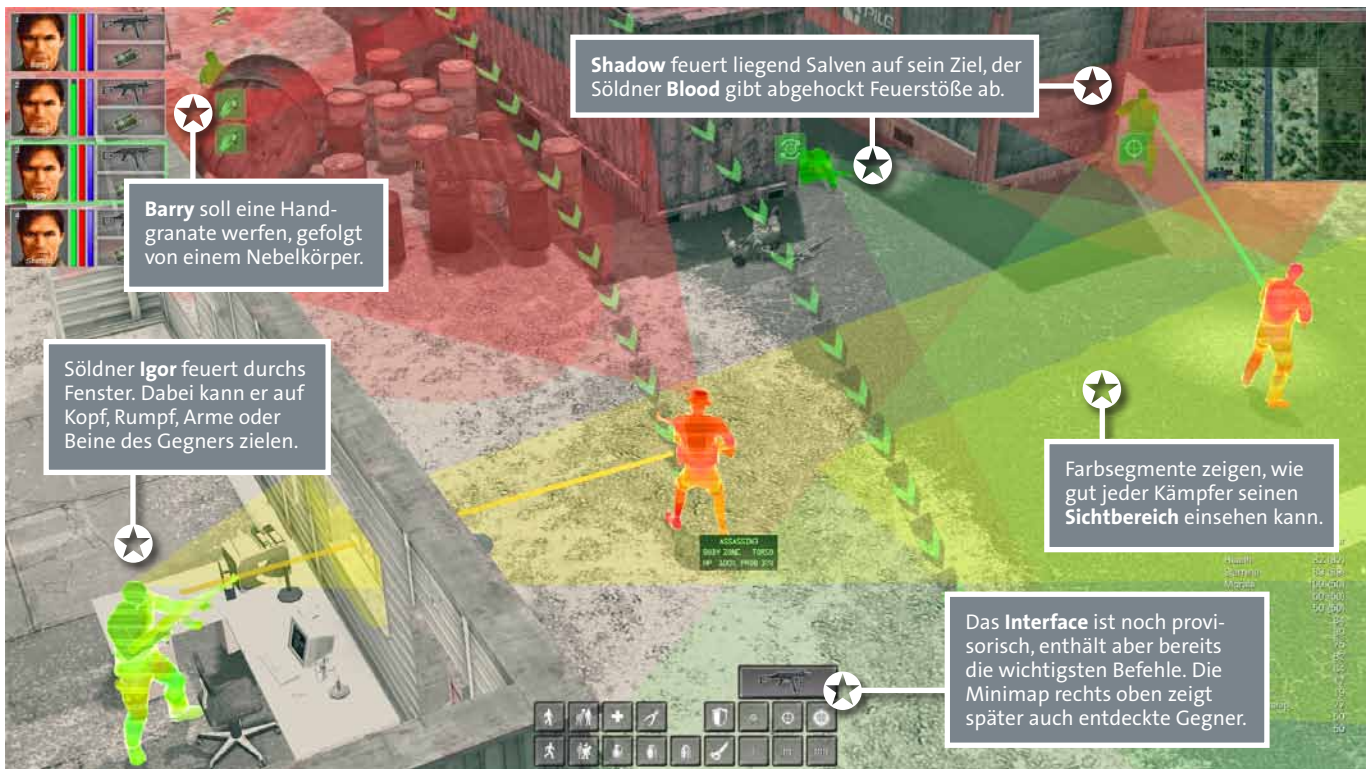
Nicht nur Ivan ist verwirrt, wenn **Jagged Alliance**-Veteranen das erste Mal das neue **Jagged Alliance: Back in Action** spielen. Der

⊕ Stärken

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

⊖ Schwächen

- Wegfall des Rundenmodus anfangs gewöhnungsbedürftig



Sie können das Spiel bei Ereignissen oder jederzeit per Leertaste **pausieren** und Befehle geben. Dabei friert die Szene ein und wird grau dargestellt.

Publisher Bitcomposer vergreift sich tatsächlich an den heiligen Kühen der Kultserie: Der rundenbasierte Modus weicht einer Mischung aus Echtzeit und Pausenmodus mit Befehlsgebung, kurz »Plan & Go« genannt, statt der starren isometrischen Grafik gibt's 3D-Optik, die Welt lässt sich drehen und zoomen. Kein Wunder, dass ein Aufschrei durch die Fangemeinde der beliebten Serie hallte. Auch wir waren skeptisch, bis wir die aktuelle Version gespielt haben, eine sehr frühe Alpha mit ersten Levels, Basis-KI und vorläufigem Interface. Und siehe da: Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gehen die Gefechte flott von der Hand, ohne taktische Tiefe zu verlieren. Dabei ist der Kampfmodus noch längst nicht fertig, denn momentan könnten wir das Spiel nur über die Leertaste pausieren. Was unter Umständen zu spät ist, wenn ein Söldner schon unter Feuer steht. Deswegen folgt als nächster Entwicklungsschritt die Autopause-Funkti-

on: Dann hält das Spiel an, sobald zum Beispiel ein Gegner gesichtet oder ein Söldner beschossen wird. Übrigens genau wie in den Vorgängertiteln oder wie in den inoffiziellen Xcom-Neuaufgaben **UFO Aftermath** (2003) bis **Afterlight** (2007), wo das sehr ordentlich funktionierte. Allerdings können wir optional weitere Ereignisse festlegen, bei denen **Back in Action** pausieren soll.

Außerdem ist eine »Action-Timeline« geplant, mit der Sie Aktionen Ihrer Söldner genau abstimmen können. Dann öffnet zum Beispiel der erste eine Tür, ein zweiter gibt Feuerschutz, ein dritter wirft eine Betäubungsgranate. Diese Befehle werden an einer Zeitleiste mit Söldnerportraits markiert, sodass Sie besser planen können, wer wann was machen soll. Die Befehle selbst bleiben identisch zu denen der Klassiker: Ihre Söld-

ner können stehen, abhocken, robben, rennen. Gezielt oder Salven schießen oder gleich Feuerstöße aus der Hüfte, abhängig von der Waffe natürlich. Es gibt Hand-, Betäubungs- und Nebelgranaten, Ihre Jungs und Mädels können Minen entschärfen, Verwundungen heilen, Bereiche absichern und explizit gegnerische Körperteile anvisieren: Kopf, Rumpf, Arme, Beine.

Vom Runden- zum Pausenmodus? Funktioniert.

Söldner ist auch nicht gleich Söldner. Wie früher haben die alten Recken mehr oder weniger ausgeprägte Fähigkeiten. Ivan Dolvich von vorhin hat zum Beispiel so niedrige Medizinkenntnisse, dass sogar Kameraden mit eingerissenem Daummennagel unter seinen Händen wegsterben würden. Dafür ist er ein exzellenter Schütze – und billig. Sein gutes Schieß-Preis-Verhältnis machte ihn schon 1994, im ersten **Jagged Alliance**, zu einem der beliebtesten Lohnsoldaten, in der Fortsetzung von 1999 kam sogar sein Neffe Igor dazu. Andere beliebte Veteranen wie Shadow und der Nahkampf-Experte Blood, wie Grunty und Fidel sind ebenfalls mit von der Partie, insgesamt kommt **Back in Action** auf 60 Söldner.

Auch die strategische Karte konnten wir in einer frühen Version bereits begutachten. Die erinnert entfernt an Google Maps, lässt sich zoomen und zeigt das fiktive Land Arulco, das wir wie in **Jagged Alliance 2** Zone um Zone aus den Händen der fiesen Diktatorin Deidranna Reitman entreißen sollen. Doch statt simpler Rechteck-Sektoren verlaufen die Grenzen diesmal »organischer«, wir er-



Volltreffer! Unsere **Handgranate** kegelt den Gegner von den Füßen, Ragdoll-Physik sei Dank.



Na, wie viele **Söldner** sehen Sie hier?



Je besser die **medizinische Ausrüstung** und Ausbildung, desto besser **heilt** ein Söldner seinen Kumpel.



Die zoombare Karte **Arulco** in einem frühen Stadium.

obern also nicht »E5«, sondern eine Stadt samt Vororten. Das nichtlineare Vorgehen soll aber erhalten bleiben, wir entscheiden selbst, wie wir unsere angeheuerten Söldner verteilen, ausbilden und einsetzen. Die Haupt- und Nebenquests, die wir uns früher teils aus Notizen und Mails zusammenreimen mussten, werden allerdings klarer dargestellt. Wenn wir etwa eine Nebenquest markieren, für die wir ein Dorf mit Nahrung versorgen sollen, wird dieses Dorf auch brav auf der Landkarte hervorgehoben. Ebenso der Ansprechpartner, ein Geistlicher.

Die Chemie zwischen den Söldnern muss stimmen.

Doch **Jagged Alliance 2** war nicht nur wegen seiner taktischen Gefechte und der strategischen Planerei so beliebt, sondern auch wegen der menschlich wirkenden Söldner mit ihren Zu- und Abneigungen. Das soll so bleiben, aber zeitgemäß aufgepöppelt werden. Die platten Pixel-Konterfeis links oben in der taktischen Ansicht werden durch animierte Gesichter ersetzt, alle Söldner neu synchronisiert, sie kommentieren das Geschehen. Der erneute Marsch ins Tonstudio liegt aber nicht darin begründet, dass

die alten Kommentare schlecht waren (im Gegenteil!), sie sind tontechnisch schlicht antiquiert. Spaßig: Einzelne Söldner haben untereinander wieder Zu- und Abneigungen; wenn Sie also Lohnkrieger A anheuern, kriegen Sie von B einen Korb, wenn der A nicht mag. Im Gegensatz steigt zum Beispiel die Loyalität der Söldnerin Fox, wenn Sie Wolf und Grizzly mit ins Boot holen. Die geben sich wohl gern Tiernamen.

Im Einsatz unterscheiden sich Ihre Mietkämpfer nicht nur akustisch. Aus den Dreipixelhochs von damals sind nett animierte Figuren geworden, die ihre Ausrüstung auch stolz vorzeigen. Eine Kevlarweste taucht nicht nur verschämt im Inventar auf, sondern wird deutlich sichtbar über dem Kampfanzug getragen. Tarnschminke gibt's in verschiedenen Farben – nicht je nach Saison, sondern nach Gelände, Tag- oder Nachteinsatz unterschiedlich. Auch die alten Gimmicks und Waffenbasteleien sind wieder dabei, zum Beispiel die Konservendosenkette, die nicht am Flitterwochenmobil hängt, sondern an Türen deponiert wird, um vor nahenden Feinden zu warnen. Oder die guten alten Murneln auf dem Boden. Oder die Waffenlaufverbesserungen, die Zielfernrohre, Schalldämpfer, Zweibeine.

Ivan hat sich mittlerweile von seinem Kulturschock erholt. Er war, wie wir, sehr skeptisch, ob das bewährte Rundenkampfsystem wirklich gut durch dieses neomodische

»Plan & Go« ersetzt werden kann. Ivans erste echten Kampfeinsätze werden zeigen, ob das neue Konzept aufgeht. Uns haben die Gefechte in der Alphaversion jedenfalls jetzt schon mehr Spaß gemacht als in den gürkigen **Jagged-Klonen Brigade E5** und **Hired Guns**. Sogar in so peinlichen Szenen, als wir eine Blendgranate in einen Raum kullern wollten, das Ding am Türrahmen abprallte und unseren Jungs vor die Füße rollte. Sekundenlang hielten sich die beiden Trottel die Köpfe. Gut, dass in der Alpha noch keine Gegner in Gebäuden waren. *Martin Deppe*



Ich bin heiß!

Martin Deppe
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

Okay, das wussten Sie natürlich schon längst. Aber diesmal meine ich heiß auf das neue alte Jagged Alliance. Denn das verbreitet schon in dieser frühen Version eine dichte Gefechtsatmosphäre. Klar, es dauert, bis man sich geistig vom alten Aktionspunkt-Taktieren verabschiedet und den neuen Pausenmodus verinnerlicht hat. Dann aber geht's richtig zur Sache – denn Granatwürfe unter Beschuss, verzweifelte Salven aus der Hüfte und atemloses Minenentschärfen sind hier genauso spannend wie im Original. Wenn der Strategieteil und die KI genauso gut werden, haben wir endlich ein echtes und würdiges Remake.