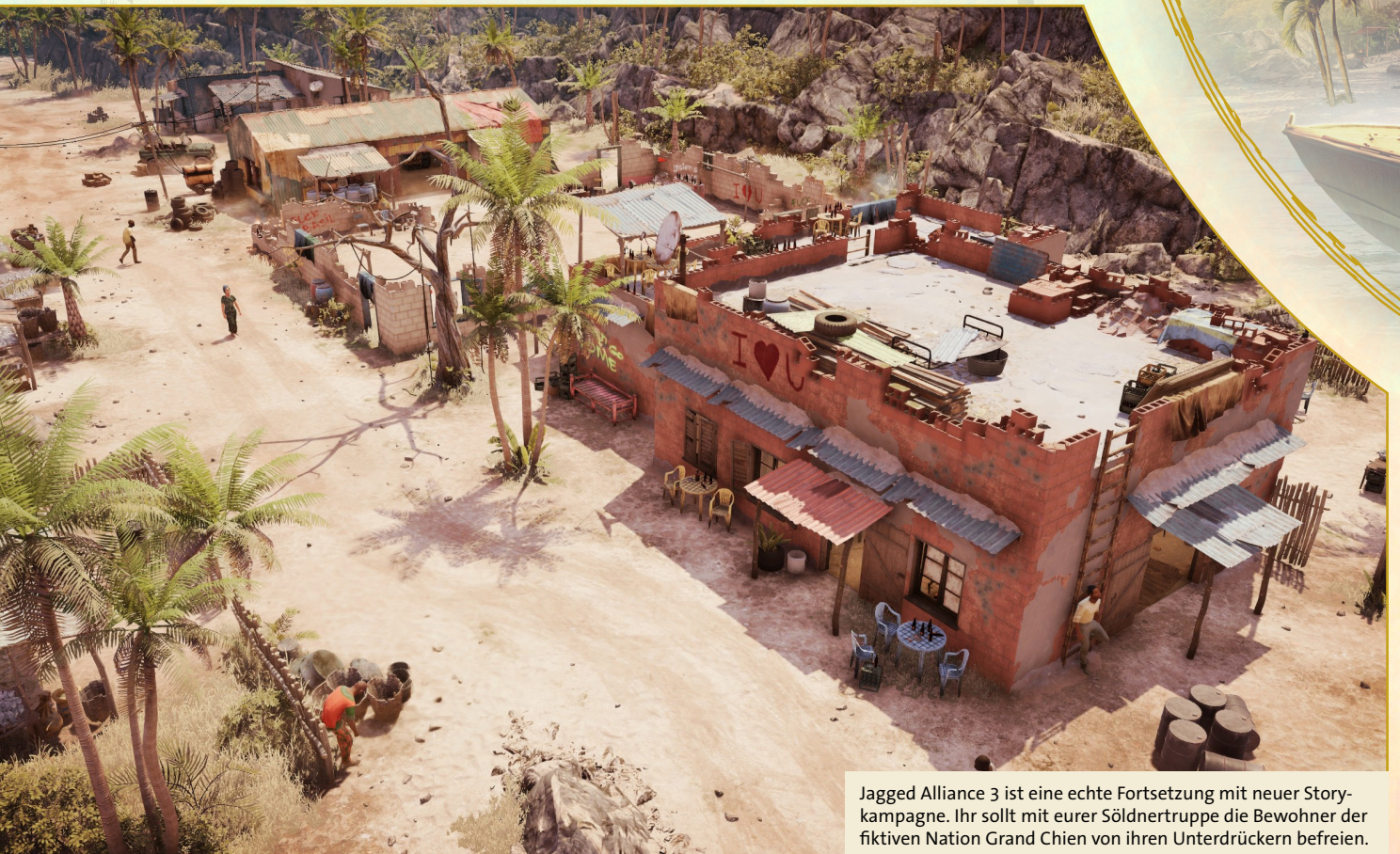


Jagged Alliance 3

SPRENGSTOFF- WERT AUF 100

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Haemimont Games** Termin: **2022**

Ein Klassiker der Rundentaktik wird endlich fortgesetzt, wir konnten vorab bereits etliche Details zum Spielablauf in Erfahrung bringen. Die wichtigste Erkenntnis: Das wird Jagged Alliance, wie ihr es kennt und liebt! Von Peter Bathge



Jagged Alliance 3 ist eine echte Fortsetzung mit neuer Storykampagne. Ihr sollt mit eurer Söldnertruppe die Bewohner der fiktiven Nation Grand Chien von ihren Unterdrückern befreien.

Sequels bekannter Spiele sollten einfach öfter Ja sagen. Ja zu geliebten Features des Vorgängers. Ja zu charmannten Marotten, die dem Spiel Charakter verleihen, auch wenn Marktforscher das aus heutigen Gesichtspunkten kritisch sehen. Ja, wir brauchen im Sequel die Rundenmechanik. Ja, es muss wieder Trefferzonen geben, auch wenn das

hippe Kids in Fortnite nicht verstehen. Soll der Nachfolger das gleiche Genre haben? Ja, selbstverständlich, was soll diese dumme Frage? Jagged Alliance 3 sagt zu allem Ja – und die Fans dieser in der Vergangenheit reichlich geschundenen Taktikserie entgegen dankbar »Amen«. Denn die beste Neuigkeit des Septembers ist nicht die bloße

Existenz von Jagged Alliance 3, das Haemimont Games (Tropico 5, Surviving Mars) im Auftrag von THQ Nordic entwickelt. Nein, richtig freuen und »Ja, ja, jaaaa!« jubeln werden Anhänger der Serie deshalb, weil Jagged Alliance 3 einfach nur das macht, was die zahllosen gescheiterten Quasivorgänger nie geschafft haben: das geliebte



mysteriöse Weise verschwunden ist. Korrupte Regierungsoffizielle, das Militär und eine skrupellose Firma sind in eine Verschwörung verstrickt und unterdrücken die Bevölkerung, während sie das rohstoffreiche Land bis auf den letzten Dollar auspressen. Die Familie des verschwundenen Staatsoberhauptes sorgt für euer Startbudget,

damit heuert ihr eure erste Kämpfer an – und erlebt ein wohliges Nostalgiegefühl beim Anblick des Laptop-Bildschirms, auf dem ihr potenzielle Teamkameraden per Videocall interviewt. Wenn ihr dann auch noch bemerkt, dass bekannte Figuren wie Igor, Ivan, Steroid oder Tex erneut mit von der Partie sind, verdrückt ihr vielleicht sogar ein kleines Tränchen der Rührung.

Die »mindestens 40« (Zitat des Producers Brad Logston) männlichen und weiblichen Pistolereros heuert ihr immer nur für einen bestimmten Zeitraum an; je länger, desto mehr Geld wollen sie. Im Spielverlauf verbessern sich ihre Fähigkeiten sowohl automatisch als auch durch die gezielte Auswahl bestimmter allgemeingültiger (mehr Schaden, höhere Präzision) wie charakterspezifischer Talente (zwei Waffen gleichzeitig benutzen). Aber je höher die Stufe der Söldner, umso höher fällt der erwartete Wochenlohn aus. Das ist eine knifflige Angelegenheit, weil ihr von eurem Geld natürlich auch noch die Ausrüstung wie Waffen, schussichere Westen und Sprengstoffe erstehen müsst.

Die neue Kampagne und die Erinnerung an alte Werte und Funktionen sorgen bisher dafür, dass Jagged Alliance 3 den Eindruck eines echten Nachfolgers macht, der nichts von den Stärken der Vorgänger vermisst, aber diese gleichzeitig intelligent weiterentwickelt und auf den neuesten Stand der Technik hebt. Dass die JA-Identität dabei nicht verlorengeht, beweist der erste Trailer, in dem die Charaktere etwa den gleichen ruppigen Charme versprühen wie damals, dümmliche Kommentare in gebrochenem Englisch natürlich inklusive.

ance 3 könnte all das vergessen machen, indem es genau das bietet, was ein Sequel haben muss.

Das Setting, das Land ist neu, die Ausgangssituation aber ähnlich wie im Klassiker: Als Anführer einer Söldnertruppe sollt ihr in der fiktiven Nation Grand Chien nach dem gewählten Präsidenten suchen, der auf

Jagged Alliance 2 in die Moderne zu führen, ohne dabei den Kern der Serie zu verraten.

GameStar konnte exklusiv mit Producer Brad Logston über Jagged Alliance 3 sprechen und hat dabei als einziges Magazin zig Gameplay-Details erfahren, die ihr sonst nicht mal bei genauester Betrachtung des ersten Trailers erahnen könnt. Was Logston uns erzählt hat, lässt selbst alte Hardcore-Fans von Jagged Alliance 2 aufhorchen – und vor Erleichterung zufrieden »Ja!« seufzen.

Die Drei ist verdient

Die Jagged-Alliance-Serie galt bei Fans jahrelang als unfortsetzbar. Vielleicht weil Jagged Alliance 2 so genial war. Vielleicht weil das Genre der PC-Rundentaktik gefühlte Ewigkeiten lang als nicht rentabel galt. Und vielleicht auch einfach nur, weil die Qualität aller inoffiziellen wie offiziellen Fortsetzungen mäßig bis mies war. Egal, Jagged Alli-



In der alten Bunkeranlage hat es sich das Militär bequem gemacht. Ihr müsst mit Bedacht vorgehen, denn eure Söldner sind in der Unterzahl.

ALTE KÄMPFE NEU GEDACHT

Jagged Alliance 3 hat jetzt zwar 3D-Grafik und sieht stark nach den neuen XCOM-Spielen aus, doch spielmechanisch gleichen die Rundenkämpfe in vielerlei Hinsicht dem beliebten Vorgänger. Die ersten Spielszenen verraten bereits eine Menge Details.



Erkundung, Kampf und Strategie

Auch Jagged Alliance 3 ruht auf drei wichtigen Säulen. Die erste davon ist die einzige, die komplett friedlich im Spieldesign steht: Solange keine Feinde zu sehen sind, erforscht ihr die hübsch detaillierten Sektoren in Echtzeit. Die Grafik setzt dabei auf einen realistischeren Look als zuletzt das für mobile Endgeräte entwickelte Jagged Alliance: Rage!, hat aber immer noch teils kräftige Farben zu bieten. Der Comic-Look ist jedoch Geschichte, und so sehen staubige Step-

pengebiete, üppige Dschungel, ärmliche Wellblechhütten-Slums und moosbewachsene Sümpfe zum Anbeißen aus.

Bei euren Erkundungsgängen trefft ihr auf Anwohner und sammelt in den Unterhaltungen nützliche Hinweise, die in euer Notizbuch wandern. Das ist nicht als striktes Quest-Log angelegt, sondern eher als Impulsgeber zu verstehen: »Hey, die Frau in Sektor C-6 hat gesagt, dass ihr Ehemann in D-7 verschwunden ist. Vielleicht sollten wir den suchen gehen?« Laut Producer Brad

Logston will euch Jagged Alliance 3 möglichst wenig Vorgaben machen, in Sachen Freiheitsgrad ist das Taktikspiel weiterhin ein Open-World-Spiel: »Das Spiel verläuft nicht auf Schienen. Wir geben dir die Freiheit, die Welt zu erkunden und dich nach und nach mit ihren Besonderheiten vertraut zu machen. Du entscheidest selbst, wann du dich mit der Story beschäftigst. [...] Am Anfang nehmen wir den Spieler natürlich ein bisschen stärker an die Hand, bevor das Spiel sich öffnet. [...] Es gibt natürlich auch dramatische, kinoreife Storymomente. Aber darüber kann ich noch nicht reden.«

Zwischendurch bastelt ihr im Inventar an euren Waffen herum; THQ Nordic verspricht uns ein sehr großes Arsenal, auch Nahkampfaffen dürften demnach enthalten sein. Die Argumentverstärker könnt ihr individuell mit Upgrades versehen, also etwa einen Schalldämpfer an die Pistole schrauben oder für mehr Stabilität bei den Uzisalven sorgen. Jeder Söldner hat ein eigenes Inventar mit Slots für Handgranaten oder Panzerung, Munition ist begrenzt und muss gekauft oder gefunden werden. Nicht von euch benötigte Waffen könnt ihr auseinandernehmen; ob ihr die Ersatzteile für die Reparatur und Instandhaltung anderer Schießisen benötigt, ist noch nicht klar.

Zug um Zug in die Action

Das Herz von Jagged Alliance 3 schlägt aber natürlich in den Kämpfen, in denen ihr mit



1 Ihr könnt mehrere Söldnergruppen gleichzeitig über die Karte schicken, bisher waren mindestens zwei zu sehen. Mit diesem Button werdet ihr vermutlich zwischen den unterschiedlichen Squads wechseln können.

2 Das rote Fadenkreuz zeigt an, dass sich alle vier Söldner gerade im Kampf befinden. Die blaue Leiste stellt die Lebensenergie der Recken dar, die Zahl daneben gibt Auskunft über verfügbare Aktionspunkte.

3 SNYPE ist die Jagged-Alliance-Version des Chat-Tools ICQ (wer erinnert sich?). Ein Klick hierauf öffnet euren Laptop, wo ihr Söldner anheuert, Nachschub ordert oder die Weltkarte studiert.

4 Links unten könnt ihr das Inventar öffnen; Söldner lassen sich individuell ausrüsten, Waffen könnt ihr modifizieren. Rechts daneben seht ihr die aktuell ausgewählte Waffe samt Munition.

5 Sobald ihr den Zielmodus aktiviert, schwenkt die Kamera hinter den Rücken eures ausgewählten Söldners, und ihr seid direkt mitten in der Action. Die Parallelen zu XCOM 2 sind unübersehbar.

6 Die Totenschädel repräsentieren Feinde. Der gelbe Schädel signalisiert: Dieser Schurke steht ohne Deckung da und ist ein leichtes Ziel. Grau heißt: keine direkte Sichtlinie. Aber das kleine Auge zeigt an, dass ein Kollege den Fiesling im Visier hat.

7 Neben Bewegen und Angreifen stehen jeder Figur weitere Aktionen pro Zug zur Auswahl, hier vermutlich (von links nach rechts):

1. Angezeigte Ebene hoch- und runterschalten
2. Haltung verändern
3. Schießen
4. Handgranate werfen
5. Wunden verarzten
6. Scouten (?)
7. Scannen (?)

8 Bei vielen Waffen könnt ihr einstellen, ob ihr einen Einzelschuss abgibt, einen Feuerstoß (Burst) oder sie vollautomatisch schießen lässt.

9 Ivan hier hat 14 Punkte in dieser Runde, sechs davon würde der Angriff auf den Banditen kosten. Danach kann er sich dann noch weiterbewegen oder eine andere Aktion ausführen.

10 In Jagged Alliance 3 legt ihr fest, welchen Teil des Körpers euer Söldner anvisieren soll. Die Prozentzahlen geben die jeweilige Trefferchance an, sollen aber ausblendbar sein, falls sich Veteranen davon gestört fühlen.

11 Wenn ihr doch nicht schießen wollt, gelangt ihr mit einem Klick auf diesen Button zurück zur isometrischen Ansicht des Schlachtfelds, wo ihr unter anderem Bewegungsbefehle erteilt.

Nah- und Fernkampfwaffen taktisch geschickt eine Übermacht an Feinden besiegen müsst. Zwei wichtige »Gott sei Dank«-Nachrichten für Serienfans: Die Gefechte laufen weiterhin rundenbasiert ab, und es gibt immer noch ein Aktionspunktesystem. Beim Look und der Benutzerführung erwarten euch aber große Umwälzungen, das Interface wirkt stark von XCOM: Enemy Unknown inspiriert. Gute Idee.

Zwischen Erkundung und Kampfbeginn fällt der Stealth-Aspekt des Spiels; hierüber will Brad Logston noch nichts Genaueres verraten. Ob Gegner also wie in XCOM 2 sofort all eure Soldaten sehen, sobald ihr einen davon angreift, oder ob ihr einzelne Kämpfer dazu benutzen könnt, euch im Geheimen anzuschleichen, wissen wir schlicht noch nicht. Ein kleines Icon auf einem der Screenshots verrät zumindest, dass das Spiel unterschiedliche Zustände für einen Charakter kennt, der sich im Kampf oder außerhalb davon befindet.

Eure in Squads zusammengefassten Soldaten besitzen ein noch nicht näher beschriebenes Moralsystem, da spielen wahrscheinlich Verletzungen und vorherige Erfolge auf dem Schlachtfeld mit rein. Auch die Beschaffenheit der Sektoren, die allesamt von Hand gebaut sind und nicht prozedural generiert werden, soll Einfluss auf die Kämpfe haben, wie es Brad Logston etwas nebulös ausdrückt. Wir gehen davon aus, dass er damit Höhenunterschiede sowie in-

Das Leveldesign verspricht viel Raum für Hinterhalte und spannende Schusswechsel.



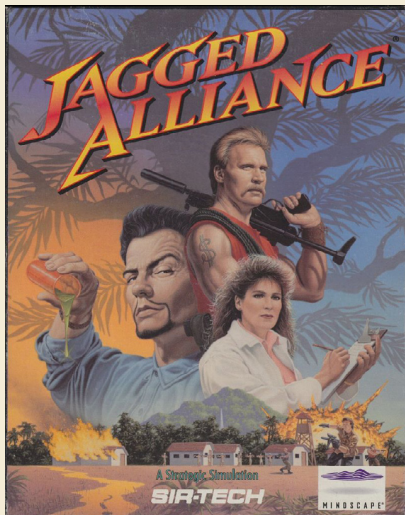
teraktive Objekte meint; dass man auf Dächer oder Türme klettern kann, hat der Producer uns bereits bestätigt, und das Interface hält einen Button für das Einblenden verschiedener Kartenebenen bereit.

Jagged Alliance 3 hat ein Deckungssystem, Materialien wie Holz sind gegenüber Schüssen durchlässig. Derzeit experimentiert das Team mit Zerstörungseffekten; unter Umständen werdet ihr in der Lage sein, Löcher in Wände zu schießen, eine entsprechende Waffe vorausgesetzt natürlich.

Um eure Charaktere zu bewegen oder die Haltung zu ändern (stehen, ducken, hinlegen), setzt ihr wie für alles andere Aktionspunkte ein. Farbige Linien zeigen euch dabei vorab an, wie weit ihr euren Charakter bewegen könnt, damit der danach noch einmal feuern kann (blau), beziehungsweise die maximale Bewegungsreichweite (gelb). Bei der Zugreihenfolge sieht aktuell alles danach aus, dass ihr erst Befehle an euer komplettes Team gebt, bevor der Gegner dann geschlossen an der Reihe ist und so weiter.

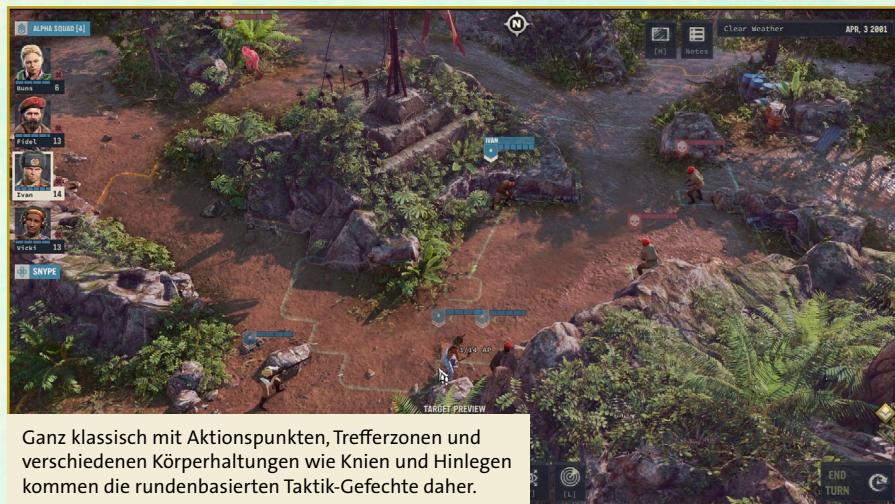
KOSTENLOSE VOLLVERSION

Ihr kennt Jagged Alliance nicht? Dann habt ihr jetzt die Chance, diese Bildungslücke zu schließen, denn eine unserer kostenlosen Vollversionen in diesem Monat ist der erste Teil der Serie. Und zwar in der Goldversion, das Addon Deadly Games ist also auch enthalten. Aber Achtung, die Steam-Version des Spiels gibt es leider nur auf Englisch.



Meta-Ebene auf der Weltkarte

Noch sehr wenig zu sehen gab's vom Strategiepart. Der ist typisch für die Serie und wird auch in Jagged Alliance 3 eine wichtige Rolle spielen. Grand Chien ist in unzählige Sektoren aufgeteilt, ihr arbeitet euch in Richtung der Gegner vor, während auf der Karte stets die Uhr mitläuft. Das Spiel soll euch unterschiedliche Gelegenheiten anbieten: Hier könnt ihr eine Mine übernehmen, um euch dadurch regelmäßige Einnahmen zu sichern,



Ganz klassisch mit Aktionspunkten, Trefferzonen und verschiedenen Körperhaltungen wie Knien und Hinlegen kommen die rundenbasierten Taktik-Gefechte daher.

dort ein paar Freiheitskämpfer retten, die natürlich anschließend eure Miliz verstärken. Letzteres wird mit zunehmender Spielzeit immer wichtiger, weil nicht nur ihr verschiedene Squads durch die Welt schiebt – auch der Computergegner soll aktiv agieren, Sektoren bedrohen und zurückerobern, wenn ihr nicht aufpasst.

»Das Spiel hat diese Meta-Ebene«, erklärt Brad Logston im Interview. »Es ist nicht einfach: ›Geh dahin und mach eine Quest‹. Da läuft ein echter Krieg!« Auch wenn der Produzent uns noch nicht zeigen will, wie Entwickler Haemimont Games diesen Strategieaspekt des Spiels darstellt, verspricht er, dass alle wichtigen Elemente aus Jagged Alliance 2 zurückkehren sollen.

Und das alles jetzt zu zweit?

Nun habt ihr in dieser Preview schon jede Menge darüber lesen können, was Jagged Alliance 3 alles aus dem Vorgänger zurück-

bringt. Und tatsächlich war das auch Brad Logstons Fokus im Interview mit uns: zu versichern, dass sich der neue Serienteil stark an die Fans richtet und das Erbe von Jagged Alliance (2) mit viel Respekt behandelt. Was dabei ein bisschen unterging, sind die Neuerungen, die Jagged Alliance 3 ebenfalls mit sich bringt. Eine davon soll der Koop-Modus werden. Online können mindestens zwei Spieler dieselbe Partie spielen und sich die Kontrolle über das gerade aktive Söldnerteam aufteilen. Wie genau dann der Strategiepart funktioniert und ob die Koop-Partner eventuell auch parallel verschiedene Squads kontrollieren dürfen, dazu gibt es bislang keine Informationen. Allerdings: »Der Koop wird aber mit allen Aspekten des Spiels zusammen funktionieren«, erklärt Logston. Er schiebt jedoch nach: »Wir haben uns noch nicht auf eine finale Spielerzahl festgelegt.« Für die Zukunft könnten zudem weitere Überraschungen anstehen.



Bislang gab es Gruppen von bis zu vier Soldaten zu sehen, die ihr aus der Iso-Perspektive kommandiert.

Das 3D-Gerüst soll Zerstörungseffekte erlauben, Spieler können wohl Löcher in Wände schießen und Sprengstoffe verwenden, um Gegner zu überraschen.



Ein Herzensprojekt

»Es ist ein schwieriger Balanceakt, Jagged Alliance in die moderne Ära zu bringen angesichts der Tatsache, wie fanatisch die Community ist«, sagt Brad Logston am Ende unseres Interviews. »Diese Menschen sind so hardcore, ich meine, die spielen heute noch Jagged Alliance 2, sie tauschen sich darüber in Foren aus, es ist der Wahnsinn.« Doch THQ Nordic hat eine Geheimwaffe, um genau jene, in der Vergangenheit durch Spiele wie Back in Action oder Hired Guns enttäuschte Spieler mit Jagged Alliance 3 zu friedenzustellen: Haemimont Games. Das bulgarische Studio wurde 1997 gegründet. Seine Gründer hatten drei Traumserien, an denen sie irgendwann gerne arbeiten wollten. Eine davon war Jagged Alliance. Als Haemimont vor ein paar Jahren hörte, dass THQ Nordic die Lizenz besaß, machte das Studio dem Publisher einen Vorschlag: Ein Ableger der Serie sollte entstehen, die Präsentation allein war bereits über 50 Folien lang. Am Ende sagten die Verantwortlichen

bei THQ Nordic laut Brad Logston: »Ihr seht aus wie die perfekten Partner, um ein richtiges Jagged Alliance 3 zu machen – für die Fans, die sich diese Art von Spiel wirklich wünschen.« Und Haemimont Games, wo zahlreiche Mitarbeiter und langjährige Anhänger der JA-Spiele beschäftigt sind, nahm das Angebot dankend an.

Zu Beginn der Entwicklung verbrachte das Studio erst einmal viel Zeit damit, den richtigen Ton zu treffen. Diesen besonderen Charme von Jagged Alliance mit seinen etwas verrückten Charakteren, dem allgegenwärtigen Humor und dem liebevollen Laptop-Interface hatte Haemimont schnell als eines der wichtigsten Kriterien für eine erfolgreiche Fortsetzung identifiziert. Inzwischen ist die Entwicklung »in vollem Schwung«, wie es Logston ausdrückt, »und das schon seit einer ganzen Weile«. Ein Release 2022 erscheint derzeit möglich, genauso wahrscheinlich ist aber auch eine Verschiebung auf 2023. Denn THQ Nordic wirkt gewillt, Haemimont alle Zeit

der Welt für Jagged Alliance 3 zu geben. »Sie lieben die Serie«, versichert uns Logston.

»Sie kennen das Spiel in- und auswendig. Ihr Kenntnisstand und ihre Leidenschaft für das Projekt sind außergewöhnlich, sie sind so hardcore wie einige der größten Fans. Dass Haemimont diese Begeisterung für die Serie hat, ist, glaube ich, ein sehr wichtiger Schritt in die richtige Richtung.« ★

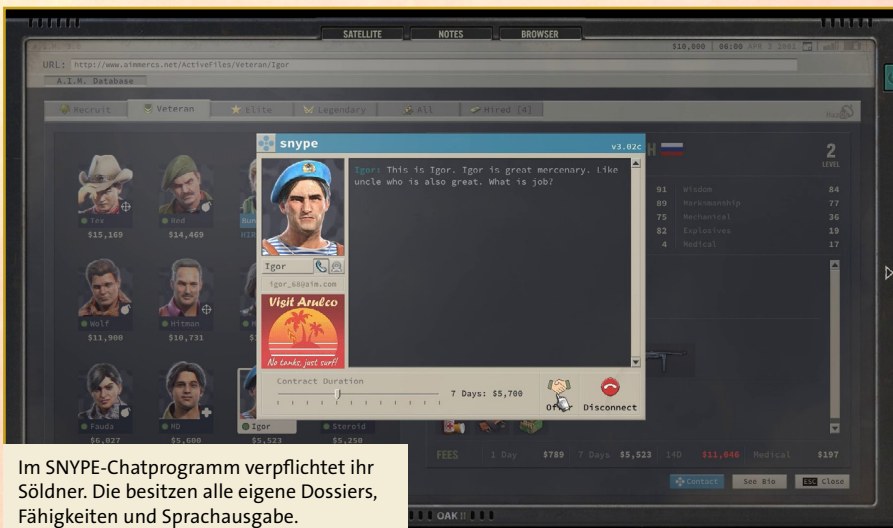
MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Ok, das waren jetzt verdammt viele Vorschusslorbeeren. Und das nur auf Basis ein paar erster Spielszenen und eines Interviews. Wie kriege ich das jetzt alles wieder relativiert, den Hype-Dschinn zurück in die Flasche? Indem ich wiederhole, was euch wahrscheinlich schon zu den Ohren raushängt: Jagged Alliance 3 befindet sich noch in einer frühen Entwicklungsphase. Ich konnte es noch nicht selbst spielen. Bis zum Release kann sich einiges ändern. Vieles kann schiefgehen. Vorbestellungen sind unnötig. Ihr wisst ja, wie der Singsang geht.

Und tatsächlich muss Haemimont Games erst mal beweisen, dass sie ein forderndes Taktikspiel auf die Beine stellen können – ihre Aufbautitel waren mir zwar stets sehr sympathisch, aber eben auch einem ganz anderen Genre zugehörig. Ich finde die Ansätze aber vielversprechend: Was hier entsteht, hat dem ersten Eindruck zufolge auf jeden Fall die Drei im Titel verdient, so viel kann ich schon mal sagen. Und allein das sind für die leidgeprüfte Anhängerschaft von Jagged Alliance ja schon mal ausgezeichnete Neuigkeiten.



Im SNYPE-Chatprogramm verpflichtet ihr Söldner. Die besitzen alle eigene Dossiers, Fähigkeiten und Sprachausgabe.