

Jagged Alliance 3

KÖNNTE EIN
VOLLTREFFER
WERDEN!Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Haemimont Games** Termin: **2023**

Auf dieses Spiel hat unser Rundenstrategie-experte Martin Deppe 24 Jahre gewartet: ein richtiges neues Jagged Alliance, das die »3« im Titel wirklich verdient. Hier seine Analyse der aktuellen Version. Von Martin Deppe



Angespannt duckt sich unsere Söldnerin »Livewire« im zweiten Stock unter ein Fenster und sondiert die Lage auf der Straße. Da! Drei Typen mit Sturmgewehren lungern hinter einem Mauerstück, dicht beieinander. Sie fischt eine Handgranate aus ihrem Rucksack, zielt sorgfältig, wirft ... und der Sprengkörper prallt am Fensterrahmen ab, purzelt auf den Boden und detoniert. Der Boden bricht ein, und unsere Söldnerin landet im Erdgeschoss, während aufsteigende Punkte für ihren Explosions- und Fallschaden hochtickern. Das kommt davon, wenn man eine Hackerin mit Granaten hantieren lässt!

Dramatische Querschlägerei

Solche Szenen soll es in Jagged Alliance 3 immer wieder mal geben. Realistische Gefechte, bei denen Schüsse und Granaten nicht treffen oder danebengehen, und abprallen, streuen, eigene Leute erwischen.

Genau das war eine unserer Fragen, die wir bei der gamescom-Präsentation von Jagged Alliance 3 gestellt haben: Wie werden die Gefechte simuliert? Die Antwort der Entwickler ist beruhigend, denn wie damals in den Vorgängern von 1995 und 1999 wird jeder Schuss einzeln berechnet, auch bei einer Salve. Diese Frage ist uns deswegen so wichtig, weil die realistischen, rundenbasierten Gefechte eines der drei großen Erfolgsrezepte von Jagged Alliance 2 waren und der Mitte August veröffentlichte Gameplay-Trailer da einige bange Fragen offenließ. Darum gehen wir nachher noch genauer auf das Kampfsystem ein.

Rezept Nummer zwei: die coolen, völlig unterschiedlichen Söldner. Und als drittes der Strategieteil, in dem wir das fiktive Arulco Sektor für Sektor erobern, Gegenangriffe abwehren, Milizen zur Verteidigung trainieren. Unser Vorgehen war dabei völlig frei,

wir konnten aus über 50 Söldnern wählen, mehrere Trupps zusammenstellen und selbst entscheiden, wann wir wo mit wem als Nächstes zuschlagen. All das wird's auch in Jagged Alliance 3 geben!

Söldner im Snape-Call

Mit einer Ausnahme. Aus Arulco wurde Grand Chien, das fiktive afrikanische Land ist eine Ex-Kolonie Frankreichs und reich an Edelsteinen, die in Bergwerken abgebaut werden. Als der gewählte Präsident Alphonse LaFontaine von einer mysteriösen Legion entführt wird, kontaktiert seine Tochter Emma die legendäre Söldnervereinigung AIM, kurz für Association of International Mercenaries. Ab jetzt liegt das Schicksal des Präsidenten und Grand Chiens in unseren Händen, wir sollen beide befreien. Aber wen heuern wir an, wer ist die beste Frau, der beste Mann für den Job? Und wir wetten mit euch: Jeder Jagged-Fan wird sofort zu seinen Favoriten von damals greifen, bei mir sind's Meisterschützin Scope und Sprengstoffexperte Fidel, die Technikerin Vicki und Mediziner MD (natürlich wegen seiner Initialen). Dabei müssen wir dauernd unser Budget im Auge behalten.

Das neue Jagged Alliance spielt im Jahr 2001 und Entwickler Haemimont mit unseren nostalgischen Gefühlen. Laptop und Software, über die wir unsere Söldner kontaktieren, Ausrüstung ordern oder Informationen einholen, erinnern an die Jahrtausende. Wir chatten über »Snape«, das wiederum wie alte Messenger wie ICQ oder AOLs Instant Messenger aussieht – wobei Letzterer lustigerweise genauso abgekürzt wird wie unsere Söldnerorganisation. Aufplappende bunte Banner, Uralt-Schrifttypen





Dank der praktischen Vorschaufunktion könnt ihr vor eurem Zug ausprobieren, wie gut ein Söldner von der neuen Position treffen würde.



Bei Schüssen geht's oft in die Nahaussicht. Gut zu sehen: das Hacker-Equipment auf Lifewires Rücken.

Spezialequipment wie MDs Medizintasche oder Lifewires Hacker-Equipment sind gut erkennbar auf den Rücken geschnallt. Bevor Militärtaktiker die Krise kriegen: Auch wenn nicht jeder Söldner Tarnanzug und Kampfstiefel trägt, übertreibt es Haemimont Games auch nicht mit den Zivilklamotten. Kein Söldner rennt in neongelber Raver-Weste herum, selbst Hackerin Lifewire versteckt ihre bunten Haare unter ihrer Hoodie-Kapuze. Und Söldner mit Armeevergangenheit, etwa Fidel, tragen meist ihren Camouflage-Anzug nebst Barrett.

Insel als Brückenkopf

Mit über 200 Sektoren ist Grand Chien ungefähr so groß wie damals Arulco. Die Landschaft und Bebauung ist abwechslungsreich, wir konnten bereits Dschungel und Savanne, Städte und Industrieanlagen, Sümpfe und Küstenstreifen sehen. Wie individuell die einzelnen Sektoren am Ende werden, ist noch schwer zu sagen, schließlich ist 200+ eine echte Hausnummer. Das jeweilige Gebiet soll aber nicht nur unterschiedlich aussehen, sondern auch spürbare Auswirkungen haben. In heißen Zonen sind Kämpfer schneller erschöpft und brauchen eine Pause, im Dschungel lässt sich's gut schleichen, in Siedlungen toben Häuserkämpfe auf kurze Distanz. Manche Sektoren haben zudem mehrere Ebenen, zum Beispiel Höhlen, Bergwerke und Bunkieranlagen. Wir entdecken auf der Weltkarte kleine Treppensymbole an Sektorengrenzen und fragen nach ihrer Bedeutung: »Das sind zum Beispiel unterirdische Gänge, die Stadtsektoren miteinander verbinden. So kannst du heimlich rein oder raus – falls du den Zugang gefunden hast.«

Doch bis ihr in die großen Städte kommt, backt ihr kleine Brötchen. Ihr müsst erstmal die kleine Insel vor der Westküste aufsuchen und das Hafenstädtchen Ernie einnehmen – von hier aus geht's übers Wasser Richtung Festland. Wie ihr dann weiter vorgeht, bleibt wie früher euch überlassen. Ein

und Oldschool-Websites runden die Zeitreise in die Internetsteinzeit ab.

The Voice of Cuba

Haemimont hat intern für jeden der mehreren Dutzend Söldner bis zu zehn Seiten an Infos zusammengeschrieben. Neben klassischen Werten für die Spielmechanik, also sowas wie Zielgenauigkeit, Ausdauer und Geschicklichkeit, sind die Biografien, Zuneigungen und Abneigungen wichtig. Weil der allergrößte Teil der Lohnkrieger schon im Vorgänger dabei war, müssen deren Eigenschaften fortgeschrieben werden. Bei Neuzugängen wie Granatenunglückspilz Lifewire kann sich das Team frei austoben. Bei unserer Präsentation bekommt die Hackerin die Flakweste eines erschossenen Gegners in den Klamotten-Slot geschoben und merkt per Text und Sprachausgabe über den

schlechten Zustand des Beutestücks: »Jetzt weiß ich, warum ich eine Allergie gegen Flohmärkte habe.« Solche Kommentare zum Geschehen soll es viel mehr als früher geben, und Haemimont heuert sogar Synchronsprecher aus den Ländern an, aus denen die vertonten Söldner kommen. Schon bei Jagged 2 haben die Sprecherstimmen viel zur Atmosphäre beigetragen.

Kleiderordnung: Casual

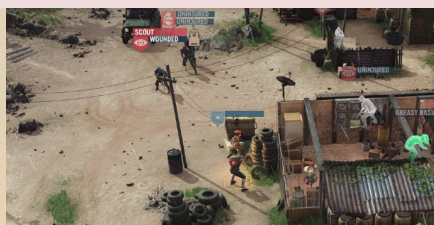
Kommen wir mal kurz zu Lifewires Flakweste zurück: Panzerung wird nicht am Modell dargestellt. Das hat uns kurz die Augenbrauen hochgezogen, aber die Begründung des Producers leuchtet ein: »Jeder Charakter soll einzigartig bleiben, und wenn alle fast das gleiche tragen, sind sie kaum noch auseinanderzuhalten.« Die aktuelle Waffe ist aber immer an den Söldnern sichtbar, puh.

DARAUF BASIERT UNSERE PREVIEW

Es war gleich unser erster Termin auf der gamescom: auf dem Stand von Publisher THQ Nordic Jagged Alliance 3 begutachten. Gleich vier Entwickler von Haemimont Games zeigten uns die Pre-Alpha und beantworteten unseren dicken Fragenkatalog ausführlich. Wir haben die Präsentation mitgeschnitten und im Anschluss analysiert, zusammen mit dem Gameplay-Trailer, der am 12. August veröffentlicht wurde.



MD mit MP: Von unten rechts wirft unser Söldner den Skill »Run and Gun« an, stürmt zur gelb markierten Position und gibt unterwegs drei Feuerstöße auf den Scout ab.



einzelner Trupp mit möglichst guten Söldnern? Mehrere Kampfgruppen mit schwächeren Kämpfern, die dafür größere Gebiete abdecken? Und wer soll KI-Milizen ausbilden, Waffen flicken, Verwundete versorgen? Es ist diese spielerische Freiheit, bei der keine Partie wie die andere ist, die uns schon 1999 so gefesselt hat. Und diese Freiheit will Haemimont noch ausbauen. Grand Chien soll nämlich lebendiger werden als damals Arulco. Wir können zum Beispiel Bandenboss-NPCs in Multiple-Choice-Dialogen bedrohen, bestechen oder schlicht umlegen, um uns die Unterstützung ihrer Gang zu sichern – oder deren Feindschaft, wenn's schiefgeht. Manche unserer Söldner schal-

ten besondere Gesprächsoptionen frei, bei der Präsentation umschmeichelt unser Trupp den eitlen Boss Bastien, der mehr Goldketten trägt als B.A. aus dem A-Team.

Wir erleben eine Liebesgeschichte zwischen einem Söldner und einer Einheimischen. In irgendeinem Sessel in irgendeinem Haus in irgendeinem Sektor sind Diamanten eingnäht, und wir stoßen in ganz Grand Chien auf Hinweise, wo sich das wertvolle Möbelstück befindet. Wir schwächen feindliche Vorposten und stärken uns selbst, indem wir Waffentransporte abfangen und erbeuten. Und wir erobern Flugplätze, um uns fortan frische Söldner und Ausrüstung schneller liefern zu lassen.

In Echtzeit erkunden, in Runden kämpfen

Aber genau wie früher könnt ihr einen eroberten Sektor auch wieder verlieren. Gerade die strategisch wichtigen Städte, Bergwerke, Camps und Flugplätze sind heiß begehrt. Zur Verteidigung bildet ihr wieder NPC-Milizen aus, die Angreifer selbstständig bekämpfen. Allein schon das Zugucken bei den automatisch ablaufenden NPC-Gefechten war damals superspannend – hoffentlich kommt das Mitfiebern auch in Jagged Alliance 3 wieder so gut rüber.

Was auf jeden Fall jetzt schon gut rüberkommt, ist das Kampfsystem. Dass jeder Schuss einzeln berechnet wird, haben wir ja schon beschrieben. Aber wir haben noch mehr Infos aus der gamescom-Präsentation mitgenommen. Zum Beispiel den flüssigen Übergang von Echtzeit in den Rundenmodus: Wie gehabt wandert ihr mit euren Söldnern in Echtzeitanier durch die Sektoren und Maps. Erst bei Feindkontakt oder auf Wunsch wechselt das Spiel in den Rundenmodus und sein Aktionspunktesystem.

Kopf runter!

Von solchen Skills wird es mehr geben, sie hängen von den Charakterwerten und der Ausrüstung ab. Agile Söldner mit Pistole, Revolver oder MP können zum Beispiel »Run and Gun« einsetzen: Damit flitzen sie zu einer neuen Position und schießen unterwegs bis zu dreimal auf zuvor markierte Gegner, allerdings mit minus 25 Prozent Trefferwahr-



Waffenreichweiten sind entscheidend. Hier gehen wir lieber näher an den Feind rechts ran, weil unser Colt nicht weit feuert.



Während die zwei Übelwichte rechts mit ihrer Wachsamkeit prahlen, klettern wir im Schleichmodus auf einen Felsvorsprung.

scheinlichkeit. Gute Schützen mit einem Präzisionsgewehr halten Feinde nieder, so dass sie ein Kumpel flankieren kann – das Niederhalten wird mit einem schicken Laserpointer illustriert.

Sehr praktisch: Bevor ihr einen Söldner im Rundenmodus zu einer neuen Position schickt, seht ihr seinen Vorschau-»Ghost« am Zielort. Von dieser Silhouette aus zeigen Ziellinien auf bereits gesichtete Gegner, wie gut ihr von dort aus trefft. So könnt ihr vor dem Zug Schusspositionen ausprobieren.

Mit dem Messer zur Schießerei

Die gamescom-Präsentation hat uns auch in Sachen Waffenreichweite beruhigt. In den bisher gezeigten Trailern und Spielszenen waren die nämlich extrem kurz, selbst Gegner mit Gewehren schossen stets nur auf ein paar Meter Entfernung aufeinander. Kein Vergleich zu Jagged 2, wo ein Gewehrgeschoss auch mal über eine komplette Karte fliegt. Aber das soll es auch in Jagged Alliance 3 geben, versichern uns die Entwickler: »Ein Scharfschütze auf einem Turm kann die ganze Karte abdecken.«

Es wird wieder tragbare leichte Mörser und MGs geben, die schweren Versionen sind in festen Stellungen platziert, die ihr erobern könnt. Leichte Panzerfäuste gehören genauso zum Arsenal wie Minen und Grana-

ten (zum Werfen oder Verschießen per Granatwerfer). Allerdings sind Mörsergranaten und Panzerfäuste rar. Viele Waffen lassen sich mit Visieren und Zielfernrohren, Zweibeinen und Schalldämpfern ausstatten. Handwerklich geschickte Söldner verbessern Verschlüsse, um schneller zu feuern, verlängern Läufe für mehr Reichweite und Präzision oder vergrößern Magazine. »Den Skill Run and Gun kannst du mit einer aufgemotzten Pistole noch verstärken«, betont Producer Brad Logston, »vor allem bei Söldnern mit dem Beidhändig-Skill und zwei getunten Faustfeuerwaffen.« Momentan experimentiert das Team mit verschiedenen Nahkampfsystemen, denn »auch ein Messerkampf soll gut zu unseren Gefechten passen, auch wenn er ganz anders abläuft als ein Schusswechsel«.

Brust oder Keule?

Das Zielsystem ist wieder dreigeteilt: Ihr zielt auf Kopf, Oberkörper, Arme, Unterleib oder Beine. Die fünf Körperteile werden als Symbole dargestellt, kleinere Symbole davor zeigen an, ob das Körperteil einen Schutz trägt (etwa Kevlarhose oder Helm) und/oder hinter einer Deckung ist. Als Zweites wählt ihr je nach Waffe noch zwischen Einzelschuss und Feuerstoß. Am Schluss investiert ihr Aktionspunkte ins Zielen – je

mehr Punkte, desto höher die Trefferwahrscheinlichkeit. Feuer!

Das liest sich etwas aufwendig, geht aber wie in den Vorgängern intuitiv und schnell. Allerdings kann auch viel schiefgehen: Bei einer Salve oder einem Schrotflintenschuss lauft ihr Gefahr, einen Verbündeten oder Zivilisten zu treffen. Letzteres ist in der Bevölkerung gar nicht gern gesehen, verschlechtert die Moral und die Beziehung zu euch. Dann werden Milizen zum Beispiel teurer oder wollen gar nicht für euch arbeiten.

Ganz schön hier!

Optisch machen die frei dreh- und zoombaren Maps richtig was her. Im Dschungel durchbricht Licht die Bäume, ab und zu schwebt ein Blatt am Bildschirmrand vorbei, eine zerschlissene französische Flagge hängt träge rum und erinnert an die Kolonialzeit. In kargen Dörfern wirbelt Staub am Boden, wir spüren förmlich die Hitze, und bei Regen wird's richtig matschig. Auch die Animationen sind schick, etwa wenn ein Söldner in eine Deckung sprintet und die letzten Meter rutschend zurücklegt. Wenn uns ein Feind erspäht, feuert er Warnschüsse in die Luft, um seine Kollegen zu alarmieren. Hand- und Mörsergranaten zerlegen Hausteile, und wenn ein Gegner auf kurzer Distanz von einer Schrotflinte erwischt wird, schleudert er zurück.

Jagged Alliance 3 soll irgendwann 2023 erscheinen, und wir sind aktuell sehr optimistisch, dass wir dann nach 24 Jahren endlich einen würdigen Nachfolger bekommen, der die »3« im Namen auch verdient. ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Es gab richtig schlechte, ein paar nette und wenige gute Versuche, an Jagged Alliance 2 ranzukommen, und bei jedem neuen Anlauf starb ein Stück Hoffnung in mir. Ja, klingt theatralisch, aber ich liebe die Serie einfach, und darum ist Jagged Alliance 3 auch ganz privat DAS Wartespiel für mich. Was ich bisher sehen und hören konnte, bringt die Hoffnung mehr als zurück. Ich lehne mich mal weit aus dem Fenster und behaupte: Das wird richtig gut! Denn die Haemimonts arbeiten nicht nur an einem guten Kampfsystem mit berechneten Schüssen, an liebenswerten, teils leicht irren Charakteren und an einem umfangreichen Strategiepart – nein, sie verknüpfen diese drei Elemente auch sehr gut miteinander. Und die Kameraführung, die bei 3D-Maps ja gerne mal vor Bäume oder Häuser dengelt, scheint mir durchdacht zu sein. Hier kommt ein Jagged Alliance 3, das die Stärken des Vorgängers übernimmt, ihn optisch modernisiert und leicht erweitert. Genau so muss es sein!



Per Fadenkreuz rechts zielt ihr auf Kopf, Torso, Arme, Unterkörper oder Beine, die drei letzten Körperteile tragen eine Panzerung.