



DIE NEUNZIG IM VISIER

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Haemimont Games** Termin: **2023**

Auf DVD: Preview-Video

Wir konnten Jagged Alliance 3 endlich unbegrenzt selbst spielen – und unser Strategieexperte Martin Deppe ist dabei um Jahre gealtert. Denn hier zehrt jeder Schuss, jede Granate an den Nerven! Von Martin Deppe



Gefechte in mehrstöckigen Gebäuden sind wegen der Höhenstufen anfangs etwas unübersichtlich.

Um das fiktive Land Grand Chien und seinen entführten Präsidenten von der sogenannten Legion zu befreien, backen wir anfangs ganz schön kleine Brötchen. Denn unser Startkapital ist übersichtlich, unser Einkommen bei null. Seufzend blättern wir am In-Game-Laptop durchs Söldnerangebot, schielen in der Veteranenliste auf Iwan, Scope und Fidel, dann auf ihren exorbitan-

ten Sold – und blättern schnell zurück auf die Rekrutenseite. Ein paar Minuten später steht unser Söldner-Sixpack, vier davon waren schon bei früheren Spielen der Serie dabei: MD als Sanitäter, Buns als gute Schützin, Steroid als Kraftpaket und passabler Mechaniker sowie Annie »Mouse« Backman und Iwans Neffe Igor als gute Allrounder. Moment, das sind doch nur fünf? Einer geht

doch noch? Genau, einen Söldner bauen wir uns wieder selbst, quasi als Alter Ego. Das geht wie im Vorgänger über einen Multiple-Choice-Psychotest, und im Anschluss verteilen wir wieder Punkte auf Treffsicherheit, Gesundheit und so weiter. All das erledigen wir wie gehabt am Laptop, und weil Jagged Alliance 3 im Jahr 2001 spielt, nutzen wir antike Chat-Tools mit wohligh-rauschender Sprachausgabe. Schon hier zeigt sich, dass die Söldner wieder echte Charakterköpfe sind. MD ist etwa freudig überrascht, dass wir ausgerechnet ihn wählen, Igor will seine Familie stolz machen – vor allem seinen Onkel Ivan. Schon das Zusammenstellen der Truppe macht viel Spaß. Aktuell ist bereits rund die Hälfte der gesprochenen Kommentare eingebaut, die restlichen Aufnahmen sind in Arbeit. Da unsere Preview-Version auf Englisch war, lässt sich die Qualität der deutschen Voice Overs noch nicht einschätzen.

DARAUF BASIERT UNSERE PREVIEW

Haemimont Games hat uns mit einer Beta-Version versorgt, die wir ohne Auflagen spielen konnten. Einzige Bitte: Nicht mehr als zwölf Stunden Gameplay zeigen oder beschreiben und bei einem bestimmten Story-Event nicht spoilern, um keine Überraschungen zu verderben. Aber das hätten wir natürlich sowieso nicht gemacht. In unserer Version war die Verteilung der wichtigen Sanitätskoffer noch nicht final ausbalanciert, daher haben wir unsere Söldner nach Gefechten durch den Erholungsbefehl aufpäppeln lassen. Söldner konnten in der Preview-Version auch nicht sterben, sondern nur bewusstlos werden. Im fertigen Spiel sind Söldner mit hohem Medizinwert und guter Ausrüstung natürlich superwichtig – denn da können eure Kämpfer sehr wohl das Zeitliche segnen.



Igor trifft die Rohrbombe, die der Gegner rechts daneben ungeschickt geworfen hat.



Das alte Browning-MG klemmt immer wieder –
der Regen macht's nicht besser.



Und nochmal Igor: Diesmal sprengt er das Benzin-
fass im Hof mit einem gezielten Schuss.



Mit dem Befehl »Mobiler Schuss« klettert Buns die Leiter hoch und überrascht den Sniper.



Mit ihrem nächsten Zug hat Buns drei Gegner gut im Visier, wie die Ziellinien vorab zeigen.



Showdown: Annie visiert Pierres Arm an – um seine Treffsicherheit zu senken.



ANGRIFF AUF FORT

- 1 Wir sind durch ein Minenfeld und über eine Leiter ins Fort eingedrungen. Unser Mechaniker Steroid hat das alte Browning-MG repariert und bemannt. Die rote Fläche zeigt, dass er vom Gegner ganz rechts per Überwachungsmodus anvisiert wird. Darum werden wir uns kümmern müssen.
- 2 Ein gegnerischen Legionär flankiert unseren Mann schon und bleibt clever außerhalb des MG-Feuerbereichs.
- 3 Steroid visiert einen der Anführer an – die roten Überwachungswarnzeichen bedeuten, dass Steroid erst beschossen wird, bevor er abdrücken kann.
- 4 Igor hat freies Schussfeld auf die drei Gegner vor und unter ihm. Von hier aus kann er seinen Höhenvorteil nutzen.
- 5 Fortkommandant Pierrest ein harter Brocken und weiß vielleicht, wo der entführte Präsident von Grand Chien steckt.

Die Knochensäge im Bunker

Unser Feldzug durch Grand Chien beginnt auf der vorgelagerten Insel Ernie Island mit einer Handvoll Sektoren. Das kleine Dorf darauf ist schnell befreit und dient uns vorerst als Basis, denn hier können sich unsere Söldner erholen und Wunden heilen (siehe auch Kasten »Darauf basiert unsere Preview«). Einige Bewohner lassen sich ansprechen, in Multiple-Choice-Dialogen erfahren wir mehr über benachbarte Sektoren. Und bekommen Haupt- sowie Nebenaufgaben. Letztere sind viel zahlreicher als noch in Jagged Alliance 2: Schon im ersten Dorf werden wir gebeten, einen verschollenen Ehemann aufzutreiben, der eventuell ein Verhältnis mit einer Sprengstoffexpertin hat, die bei einem Fort herumlungert. Und wir sollen bitte ein MG 42 zurückbringen, das Legionstruppen in einem alten Weltkriegsbunker versteckt haben.

Denn in Grand Chien kämpften im Zweiten Weltkrieg französische Kolonialtruppen gegen deutsche Angreifer, darum stoßen wir anfangs oft auf entsprechendes Kriegsgerät, etwa die »Schmeisser« MP 40, belgische Hi-Power-Pistolen und eben das deutsche MG 42, Spitzname »Knochensäge«. Der Kampf um das MG ist schon heftiger: Wir müssen zuerst das Lager räumen, das die Legionstruppen vor dem Bunkereingang errichtet haben. Die sind mit Gewehren und Sturmgewehren auf Distanz wesentlich besser bewaffnet als wir mit unseren Pistolen und wenigen MPs, wir müssen also nah ran an den Feind.

Blut, Schweiß und Tränengasgranate

Erst im engen Bunker wird's ausgeglichener, aber auch hier kriegen wir heftig Puls: Als Igor eine Tränengasgranate werfen soll, warnt uns eine Anzeige vor einem hohen Missgeschickrisiko. Wir ignorieren den Hinweis, schleudern den Behälter elegant gegen einen ... Türrahmen, die Granate trudelt zurück und zündet direkt beim armen MD, der prompt in Tränen ausbricht und die nächsten Runden nix sieht.

Nachdem wir die Legionstruppen erledigt haben, entdecken wir das Uralt-MG in einem Schrank. Am liebsten würden wir es ja behalten. Könnten wir auch, das Spiel lässt uns die Wahl. Aber der Auftraggeber will ja damit sein Dorf gegen die Legion verteidigen, also geben wir das legendäre Maschinengewehr brav bei Greasy Basil ab. Der will die ramponierte Waffe auf Vordermann bringen und bedankt sich mit warmen Worten. Wir sind ein bisschen enttäuscht, dass nicht mehr passiert. Allerdings wird das MG ein paar Stunden später noch eine wichtige Rolle spielen ...

Einmal Fort und zurück

Aber jetzt kümmern wir uns um die nächste Hauptaufgabe: Im Osten der Insel thront das Fort L'Eau Bleu, das von einer Menge Legionstruppen besetzt ist. Der Anführer heißt Pierre, und sein Vater hat uns gebeten, ihn zu verschonen. Mal gucken! Und tatsächlich, Pierre lungert mit zwei Wachen am Haupteingang rum. Doch als wir ihn ansprechen, interessiert ihn der Wunsch seines Vaters null, er droht uns und verkrümelt sich in die Festung. Wir eröffnen direkt am Haupteingang das Feuer auf die Besatzer, haben aber keine Chance: Alle sind mit Gewehren bewaffnet, darunter zwei Scharfschützen, und wir haben auf große Distanz erneut das Nachsehen. Also Spielstand laden und was anderes probieren. Nämlich einen Nebeneingang über eine Leiter. Der Weg dorthin führt zwar quer durch ein Minenfeld, aber Dorfbewohner und Schilder haben uns vorgewarnt, unser Sprengstoffexperte Sir-

Siggi entschärft alle Sprengfallen. Unser genialer Schlachtplan: Auf einem der beiden Wachtürme steht ein altes, defektes Browning-MG. Das werden wir reparieren und bemannen und dann die gesamte Besatzung des Forts einfach wegballern!

Jam-Session im Regen

Also im Gänsemarsch die Leiter hoch und reinschleichen ins Fort. Es regnet, das dämpft unsere Geräusche. Hat aber auch einen Nachteil: Bei Regen gibt's öfter Ladehemmungen. Vor allem bei Waffen, die oh-

nehin schlecht in Schuss sind, erscheint oft die Jammed-Meldung, begleitet von kräftigen Flüchen ihrer Besitzer. Aber noch ist alles gut. Weil uns bisher niemand entdeckt hat, läuft alles in Echtzeit ab: Wir schicken fünf Söldner in Deckung und unseren besten Mechaniker Steroid den Turm hoch. Er flickt das Browning beim ersten Versuch tatsächlich zusammen und hockt sich dahinter. Allerdings gibt's ein kleines Problem: Das MG kann in der Sandsackstellung nur einen begrenzten Sektor bestreichen. Und das explosive Benzinfass, das verlockend zwischen

ein paar Gegnern steht, liegt natürlich ganz knapp außerhalb des Feuerbereichs. Uns beschleicht der leise Verdacht, dass die Map-Designer das genau so geplant haben.

Aufgeflogen!

Tja, und dann latscht unser Unglücksrabe SirSiggi einem Posten vor die Füße, der schlägt prompt Alarm, die Besatzung rennt in Stellung, das Spiel wechselt in den Rundenmodus, und unser schöner Plan mit dem Maschinengewehr zerplatzt. Macht aber nichts: Der Kampf ums Fort hält uns stundenlang auf Trab und gehört zu den spannendsten rundenbasierten Gefechten, die wir seit vielen Jahren gespielt haben! Hier nur ein paar Beschreibungen:

Rohrbombe 1: Unsere Söldner Mouse und MD bekommen eine Rohrbombe zugeworfen, die nächste Runde explodieren wird. Sprengstoffexperte SirSiggi ist zu weit weg zum Entschärfen. MD hat aber keine Aktionspunkte mehr, wir können ihn also nicht wegziehen. Deshalb lassen wir Mouse das Teil entschärfen, doch die ist darin nicht ganz so geschickt, die Bombe explodiert, Mouse und MD kassieren Blutungsschaden.

Rohrbombe 2: Ein Gegner stürmt auf uns zu und schmeißt eine Rohrbombe – doch die prallt wie vorhin unsere Tränengasgranate ab und plumpst dem Werfer vor die Füße. Wir sind am Zug, Igor feuert auf die Bombe, trifft, und die Explosion haut den Gegner um. Meisterschützin Buns gibt ihm den Rest: Mit dem Befehl »Run and Gun« jagt sie aus dem Lauf drei Salven in den Legionsoldaten. Danach hat die Dänin noch fünf Aktionspunkte übrig für einen dreischüssigen Feuerstoß – ein Feind weniger.

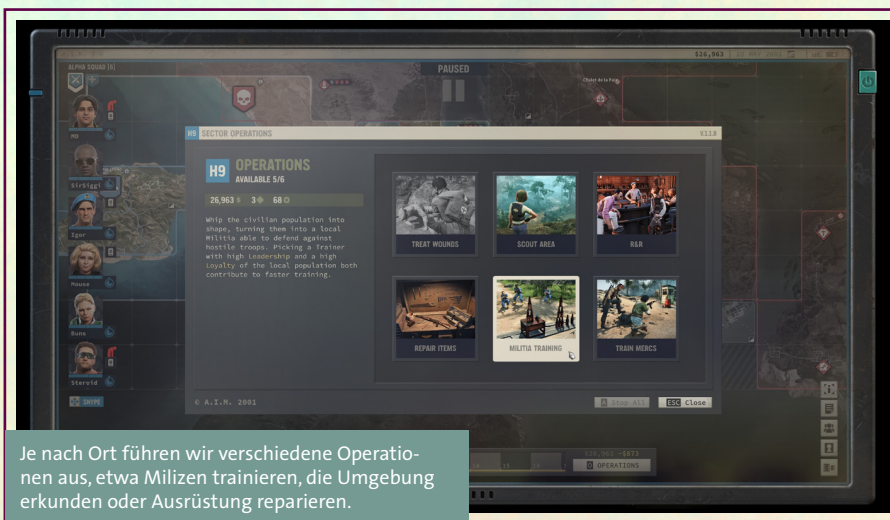


Buns kann's: Der erste Sniper lauert auf dem Flachdach des dreistöckigen Hauptgebäudes hinter einer Brüstung. Wir schicken Buns die Leiter hoch und killen den Kerl von hinten. Auch das geht mit einem eleganten Befehl: »Mobiler Schuss« lässt Söldner in eine neue Position huschen und von dort auf den nächsten Feind feuern. Welcher das ist, zeigt vorher eine Linie für euch an. Früher waren dafür zwei Befehle nötig, jetzt ist der Ablauf viel eleganter.

Die Schlacht der zwei Türme: Kollege Steroid am Turmmaschinengewehr wird immer wieder von den cleveren KI-Gegnern flankiert, hat ständig mit Ladehemmungen zu kämpfen, und das alte Browning-MG ist auch nicht wirklich zielgenau. Aber wenn eine Salve trifft, dann richtig! Vor allem im Overwatch-Modus ist die Waffe heftig (zu diesem Modus kommen wir nachher noch im Detail). Doch dann nimmt der letzte Scharfschütze vom zweiten Wachturm aus Steroid unter Feuer. Erst nach einem langen Fernduell erwischt unser Maschinengewehrschütze den lästigen Sniper.

Puff: Wenn das MG nicht hinkommt, muss halt Igor zaubern! Mit einem gezielten Schuss jagt er das rote Benzinfass in die Luft, zwei Gegner werden verletzt, zurückgeschleudert und kassieren Blutungsschaden.

Showdown: Nur noch der Festungskommandant Pierre ist übrig. Auf unserer Seite sind allerdings auch nur noch Steroid und Igor auf den Beinen, die anderen vier liegen bewusstlos rum. Ausgerechnet jetzt hat Steroids MG Ladehemmung, wir klicken auf Reparieren – und das MG ist endgültig im Eimer.



Wir ziehen Steroid davon weg, bleiben aber auf dem Turm und feuern mit seiner AK-47 weiter. Mit High Ground und hinter den Sandsäcken ist er klar im Vorteil, aber Pierre

trifft ihn trotzdem, Steroid kippt um. Doch aus dem Hintergrund müsste Igor schießen. Igor schießt. Treffer! Treffer! Treffer! Treffer! Pierre ist tot, das Fort gehört uns.



JAGD AUFS WELTKRIEGS-MG

Als Nebenauftrag sollen wir für einen Dorfmechaniker ein MG 42 besorgen, das deutsche Truppen zurückgelassen haben.



Die Suche nach dem Maschinengewehr führt uns in einen unterirdischen Bunker, der mittlerweile neue Bewohner hat: die Legion.



Wir plündern einen Schrank und sacken das MG 42 ein. Die Kaliberangabe ist allerdings noch falsch, richtig wäre 7,92 x 57 mm.



Wir bringen die wertvolle Beutewaffe zum Auftraggeber Greasy Basil, der sie reparieren und zur Dorfverteidigung einsetzen will.



Und tatsächlich: Ein paar Spielstunden später wehren unsere ausgebildeten Milizionäre einen Angriff ab – auch mit Hilfe des MGs.

Nach dem Kampf ist vor dem Kampf

Unsere Nerven liegen blank, das war echt eine knappe Kiste. Und wie gesagt, das war ein frühes Gefecht im Spiel, kein Endkampf! Fraglich ist allerdings, ob es einen Weg gegeben hätte, Pierre zu verschonen. Nach dem Gespräch am Tor gab's allerdings keine Gelegenheit mehr – wir können uns aber vorstellen, dass wir im fertigen Spiel entscheiden dürfen, ob wir ihn über den Jordan schicken oder verschonen.

Egal: Jetzt können wir unsere Leute verarzten, Beute einsammeln, Ausrüstung reparieren. Dafür ist das Operationsmenü auf dem Laptop da, über das ihr auch Milizen trainiert oder Söldner üben lasst. Um Ausrüstung zu reparieren, nehmen wir natürlich zwei gute Mechaniker. Na gut, wir haben nur einen halbwegs guten. Und Igor. Aber dafür haben wir jede Menge MPs, Gewehre und Sturmgewehre eingesackt, die wir jetzt zusammenflicken. Das Operationsmenü birgt auch Befehle, die es in Jagged Alliance 2 noch nicht gab. In Dörfern könnt ihr Söldner mal in Ruhe abhängen lassen, damit sie sich ordentlich erholen und ihre Verletzungen heilen. Mit dem Erkundungsbefehl klären Söldner nahe Sektoren auf, nach ein paar Stunden melden sie euch zum Beispiel erspähte Gegner im Zielgebiet, wo eine Beutekiste lockt oder wo sie etwas Verdächtiges entdeckt haben, das wir uns mal näher anschauen sollten. Allerdings kam ein Zwei-

Söldner-Trupp auch mal verletzt zurück, weil ihn wilde Tiere erwischt hatten.

Wenn das Lachen stirbt

Solche Operationen kosten allerdings Zeit – und somit Geld, denn die Söldnerverträge laufen aus und wollen verlängert werden. Ein regelmäßiges Einkommen muss her! Wie damals Arulco hat auch Grand Chien Sektoren mit Diamantminen, die uns kontinuierlich Einnahmen einbringen. Eine liegt direkt gegenüber dem Fort auf dem Festland, mit einem Bootstrip kommen wir hin.

Als wir den Sektor bei strahlendem Sonnenschein betreten, müssen wir lachen: Ne-

ben sechs Legionären stehen uns vier abgerichtete Hyänen gegenüber. Doch kaum sind die Viecher am Zug, vergeht uns das Lachen ganz schnell, denn die Biester sind flink, in einem Zug bei uns und im Nahkampf richtig übel. Also echt zum Heulen.

Zielend leichte Steuerung

Aber es gibt auch gute Nachrichten: Mit den im Fort erbeuteten Gewehren zielen wir viel genauer. Zum Beispiel auf die Arme eines Gegners. Die sind zwar schwerer zu treffen als etwa der Torso, doch der ist dafür oft gepanzert, und ein Schuss in die Arme verschlechtert die Treffergenauigkeit des Ziels.





Auf der Satellitenkarte unseres Laptops bewegen wir unseren Söldnertrupp (blaues Patronensymbol).

Das Zielsystem von Jagged Alliance 3 ist echt klasse, wie bei den Vorgängern intuitiv zu bedienen und erlaubt viele Taktiken. Beim Zielen zeigen euch durchdachte Icons auch mehrere Infos auf einen Blick. Zum Beispiel dass ein Gegner hinter einer Deckung lauert und nur sein Kopf herauslugt, der blöderweise von einem Helm geschützt ist – den unsere panzerbrechende Munition aber durchschlagen kann.

Waffen-Upgrades: tödlicher Schrott

Sobald die Mine befreit ist, gehen die Arbeiter wieder ans Diamantenbuddeln, die Loyalität steigt. Die nächste Runde Sold ist erstmal gesichert! Und wir finden noch eine antike Tontafel, die wir sofort für 3.000 Dollar verkaufen können. Es lohnt sich in Jagged Alliance 3 generell, immer die Augen offen zu halten. Wenn wir zum Beispiel Kräuter entdecken, können wir damit unsere Medizinboxen etwas auffüllen. Herumstehende



Hupps! Mouse feuert versehentlich nicht auf den Gegner unten vor dem Turm, sondern in SirSiggis Rücken.

Computer lassen sich hacken, um uns etwas Geld aufs Konto zu spülen oder Infos über andere Sektoren aufzudecken. Und mit auf-

gestöberten Keramikplatten verstärken wir etwa unsere Panzerwesten.

Auf Schrottteile, die wir zum Beispiel aus Kisten oder Containern bekommen oder wenn wir eigene Waffen zerlegen, sind wir aber besonders scharf. Denn damit können wir nicht nur Waffen reparieren, sondern auch verbessern. Das Upgraden ist dabei viel umfangreicher als im Vorgänger. Verschiedene Schulterstützen, Zielfernrohre, Zweibeine, Mündungsfeuerdämpfer, Magazine, Schalldämpfer, Taschenlampen und so weiter lassen sich upgraden oder ganz neu anbringen. Für hochwertigere Verbesserungen braucht ihr allerdings nicht nur Schrott, sondern auch Komponenten wie Prismen, Computerchips oder Stahlrohre.

Durchschlagende Wirkung

Auch bei der Munition hat Jagged 3 aufgerüstet. Schon nach wenigen Spielstunden haben wir fünf Varianten der 7,62er-Munition.



Auch Söldnerlegenden wie Gus Tarballs sind im Spiel.



Wir haben den Flohmarktsektor von Flattown befreit, und die Waffenhändler bieten wieder ihre (überschaubaren) Waren feil.

on gesammelt: neben Standardpatronen sind das Hohlschiffgeschoss, panzerbrechende Munition gegen Körperpanzerung, präzisere Match-Patronen und Leuchtspurgeschosse, die vor allem bei Feuerstößen die Genauigkeit erhöhen. Und zwar nicht nur theoretisch mit irgendwelchen trockenen Schadenswerten, sondern ganz konkret im Gefecht und damit wundervoll spürbar. Als unser SirSigg1 mit panzerbrechender Munition auf einen Gegner feuert, durchschlägt das Geschoss dessen Flakweste, und ein Le-

gionär direkt hinter dem anvisierten Gegner kassiert ebenfalls Schaden. Und SirSigg1 kriegt einen Punkt auf Treffsicherheit.

Eure Söldner leveln hoch, zum Beispiel durch besiegte Gegner oder erfüllte Aufgaben. Ihr könnt dann zwar keine einzelnen Werte wie Gesundheit oder Agilität verbessern, aber Perks freischalten. Für die flotte Mouse lohnt sich zum Beispiel ein Bonus auf ihre Zugweite mit leichter Panzerung oder aufs Flankieren von Gegnern. Ihr habt auf jeden Fall viele Möglichkeiten, eure

Söldner zu spezialisieren. Und einzelne Werte wie ihre Treffergenauigkeit steigern sie zum Beispiel automatisch im Gefecht. Wenn ihr eure Leute erbeutete oder gekaufte Fachmagazine lesen lasst, könnt ihr Werte gezielt erhöhen: Steroid bekommt zum Beispiel mit »Nuts & Bolts« einen Punkt auf Mechanik, und wenn Mouse die Zeitschrift »Fernbeziehungen« liest, wird sie nicht romantischer, sondern treffsicherer.

Strategische Kartentricks

Via Laptop-Satellitenkarte ziehen wir unseren ersten Trupp durch Grand Chien. Allerdings ist auch der Gegner viel unterwegs. Als wir gerade die Diamantmine und den ersten Stadtteil daneben befreit haben, schippert eine Gruppe aus neun Legionären auf unser erstes Inseldorf zu, dem wir vor Tagen das Maschinengewehr überreicht haben. Unsere Söldner sind zu weit weg, um in den Kampf einzugreifen.

Doch jetzt macht sich das MG 42 bezahlt – und die acht Milizionäre, die wir zuvor ausgebildet haben. Denn bei der automatischen Berechnung des Gefechts wird Ausrüstung wie Molotowcocktails und eben das Maschinengewehr miteinbezogen. Unsere acht Verteidiger schlagen die neun Angreifer zurück und verlieren nur einen Mann. Wenn wir einen Söldner im Dorf gehabt hätten, dürften wir den Kampf auch austragen, doch sobald lediglich Milizen verteidigen, gibt's nur die automatische Kampfberechnung, zumindest in unserer Preview-Version. Cool: Etwas später finden wir ein weiteres MG 42, das wir diesmal behalten.

Abfangjäger

Auf der strategischen Karte herrscht richtig viel Verkehr: Nach dem gescheiterten Ge-



SHADOW

Kyle »Shadow« Simmons ist sauteuer, aber jeden Dollar wert. Wenn er sich anschleicht, braucht er keine Extra-Aktionspunkte, und seine Stealth-Angriffe können sofort töten. Natürlich lautlos.



WOLF

Peter »Wolf« Sanderson ist ideal für taktische Operationen. Mit ihm geht alles flotter: Miliz rekrutieren, Söldner trainieren, Umgebung erkunden und so weiter. Außerdem bekommt sein Team immer zehn Prozent mehr XP!

TEX

Zwei Colts für alle Fälle: Der Japaner Tex R. Colburn steht immer noch auf Western und schießt am liebsten beidhändig. Mit seinem Perk »Tanz für mich« trifft er gegnerische Beine besonders gut.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Bei meiner letzten Preview im Herbst 2022 habe ich mich weit aus dem Fenster gelehnt und behauptet, dass Jagged Alliance 3 richtig gut wird. Jetzt, nach mehr als 20 Stunden im Spiel, muss ich allerdings sagen: Das wird nicht richtig gut – das wird saugut! Was ich in diesen Stunden erlebt habe, schaffen Genrekollegen in der vierfachen Zeit nicht. Allein schon der Kampf um Fort L'Eau Bleu gehört zum Besten, was ich seit vielen Jahren im Bereich Rundentaktik spielen konnte – und der tobt schon sehr früh im Spiel, daraus hätten andere Titel ein Finale gebaut! Das Team hat wirklich verstanden, was Jagged Alliance ausmacht. Schon jetzt spielt sich Teil 3 sehr rund. Die taktischen Gefechte, der strategische Feldzug und das Söldnermanagement sind gut verzahnt, und die neuen und alten Kämpferinnen und Kämpfer mit ihren witzig-coolen Kommentaren sind echte Charakterköpfe. Nur ein kleines Beispiel: Wenn der immer etwas ängstliche MD auf eine feindliche Überzahl trifft, murmelt er »Ich weiß nicht, ob ich mit so vielen Gegnern umgehen kann.« Und Buns? Die freut sich über »so viele Feinde – so viele Möglichkeiten!«

view-Version. Denn die spielt sich jetzt schon viel, viel besser, runder, fesselnder als die durchgehend kläglichen Versuche aus den vergangenen Jahren. Nämlich einfach so, wie man sich ein echtes Jagged Alliance 3 vorstellt. Hoffen wir, dass das am Ende auch für das gesamte Spiel gilt. ★



genangriff auf das Inseldorf versucht die Legion, uns die Diamantmine wieder abzuknüpfen. Diesmal sind wir nah genug dran mit unseren Söldnern, auf der strategischen Karte bewegen sich beide Trupps aufeinander zu. Als der Kampf ausbricht, spielt er sich sofort ganz anders als bei unserer Eroberung der Mine. Der strahlende Sonnenschein ist einem fiesem Sandsturm gewichen. Das hat zur Folge, dass jede Bewegung mehr Aktionspunkte kostet. Und unsere Sichtweite reicht ungefähr von der Nasenspitze bis zur Gewehrmündung. Selbst auf kurze Distanz treffen wir kaum.

Der Feind hat allerdings mit den gleichen Problemen zu kämpfen. Trotzdem wird der Abwehrkampf eine knappe Kiste. Denn der Gegner ist in der Überzahl und flankiert uns im staubigen Dunst. Wir werfen uns zu Boden und hoffen, per automatischem Überwachungsbefehl auf Feinde zu feuern, sobald die sich nichtsahnend im jeweils zugewiesenen Zielsektor bewegen.

Wer zuckt, verliert

Wie geplant unterbrechen unsere Söldner die feindliche Runde immer wieder mit zahlreichen Salven. Diesen passiven Overwatch-Modus fanden wir in der Preview-Version allerdings noch deutlich zu stark, da sowohl Söldner als auch Gegner damit deutlich öfter feuern als bei aktiven Angriffen – je nachdem wie viele Aktionspunkte sie beim Erteilen des Überwachungsbefehls noch übrig hatten. Auch manche Skills und Waffenmodifikationen, etwa eine leichtere Schulterstütze, erhöhen die Zahl der passiven Angriffe. Dadurch wurden manche Gefechte aber sehr statisch, fast schon wie Grabenkämpfe ohne Gräben. Wir haben deshalb bei Entwickler Haemimont Games nachgefragt, ob dieser Modus so bleibt. Die Antwort: Genau das sei eine der Spielmechaniken, an denen das Entwicklungsteam gerade mit Beta-Testern noch herumfeile.

Der Overwatch-Modus ist aber auch schon unser derzeit größter Kritikpunkt an der Pre-

