

## Jagged Alliance 3

## EIN AUSNAHMESPIEL

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Haemimont Games** Termin: **14.7.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Jagged Alliance 3 ist ein Fest für Rundenstrategen – und für Fans der Serie eine regelrechte Freudenorgie! Von Martin Deppe



Wenn ein Entwickler nach über 20 Jahren ein Kultspiel fortsetzt, tanzt er durch ein Minenfeld. Denn die Erwartungshaltung der alten Fans ist hoch, jede Änderung wird penibel beäugt, und gleichzeitig sollen auch neue Spieler zu Fans werden. Haemimont Games ist das Wagnis eingegangen – und hat es tatsächlich geschafft, mit Jagged Alliance 3 einen mehr als würdigen Nachfolger abzu-

liefern. Rund 70 Stunden haben wir mittlerweile in der Preview- und Testversion verbracht und uns keine Minute gelangweilt, ganz im Gegenteil. Das Beste daran: Nach diesen 30 und 40 Stunden haben wir immer noch das Gefühl, gerade angefangen zu haben, weil auch nach langer Spielzeit coole Elemente dazukommen und wir in abgelegenen Sektoren viel entdecken. Denn Jagged

Alliance 3 ist schön umfangreich, ihr könnt je nach Spielweise und Schwierigkeitsgrad locker 100 Stunden damit verbringen.

### Klassentreffen

Jagged Alliance 3 kombiniert wieder drei große Elemente geschickt miteinander. Erstens: In Echtzeit bewegt ihr Söldnertrupp über die strategische Übersichtskarte, die in Sektoren unterteilt ist. Ihr könnt jederzeit auf die Sektorenansicht wechseln und zum Beispiel in einem Dorf, einem Stadtteil oder Sumpfgebiet herumlaufen.



Zweites Element: Erst wenn euch ein Feind erspäht, schaltet das Spiel in den Rundenmodus um, der Kampf beginnt, ihr zieht eure Leute, danach ist der Gegner dran, als Drittes eventuelle Verbündete wie angeheuerte Milizen oder ... das verraten wir später.

Als drittes Element kümmert ihr euch um eure wachsende Söldnertruppe, rüstet sie aus, spendiert ihr neuerdings Skills – dieser Rollenspielaspekt ist jetzt viel umfangreicher. Die allermeisten Söldner sind alte Bekannte wie Fidel, Ivan, Scope und Magic, so dass Jagged Alliance 3 für Serienveteranen zum Klassentreffen wird. Mit einem Unterschied: Weil das Spiel im Jahr 2001 angesiedelt ist, kurz nach Jagged 2 spielt, sind die Kämpfer kaum gealtert.

Und jetzt schauen wir uns an, wie gut das Spiel diese drei Elemente (und die vielen kleinen) hinbekommen hat. Weil die taktischen Rundenkämpfe den größten Teil der Spielzeit ausmachen, fangen wir damit an.

### Die Gefechte

Serien-Fans nicken wissend, Einsteiger wundern sich: Jagged Alliance 3 zeigt euch keine Trefferwahrscheinlichkeit an, wenn ihr Gegner anvisiert. Grundsätzlich seht ihr nur einen kleinen Balken, der die Reichweite eurer Waffe mit der Distanz zum Gegner vergleicht – mit einer Pistole auf 80 Meter Distanz zu feuern geht zwar, bringt aber meist nix.

Optional blendet ihr euch mehr Infos ein: Wie gut ist euer Schütze, habt ihr überhaupt Sicht auf den Gegner, seid ihr verletzt? Haemimonts bewusster Verzicht auf eine Trefferwahrscheinlichkeit ist ungewohnt, doch ihr lernt schnell, die Chancen selbst zu beurteilen, ein Gefecht zu »lesen«. Und wie oft habt ihr es zum Beispiel bei XCOM erlebt, dass

ein angezeigter 99-prozentiger Schuss mit der Schrotflinte auf drei Meter Entfernung dann doch danebenging? Eben!

Außerdem helfen euch eure Söldner. Bei sicheren oder fast unmöglichen Schüssen sagen sie euch das vorm Abdrücken: »Das ist absurd!«, schimpft die Dänin Buns dann zum Beispiel. Manche Söldner haben wir aber auch ignoriert, etwa den arg pessimistischen MD, der bei gefühlt jedem zweiten Schuss fragt, ob nicht jemand anders besser

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr dynamische Kampagnen liebt.
- ... ihr die Serie mögt, vor allem Teil 2.
- ... euch eine steile Lernkurve nicht abschreckt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr an die Hand genommen werden wollt.
- ... ihr eine deutsche Sprachausgabe braucht.
- ... ihr nicht viel Zeit zum Spielen habt.



Tut sie aber nicht – Volltreffer! Gleich bekommen die beiden Opfer im ersten Stock Trefferpunkte abgezogen, der Boden kracht ein, beide fallen runter und kriegen nochmal Fallschaden ab.



## JAGGED ALLIANCE 3 IN A NUTSHELL

Veteranen sind im Vorteil, denn grundsätzlich spielt sich Jagged Alliance 3 wie sein Vorgänger von 1999. Ihr heuert Söldner an, zieht sie auf einer strategischen Sektorenkarte in Echtzeit durch das fiktive Land Grand Chien und befreit unter anderem Dörfer, Städte und Diamantenminen vor der Terrortruppe »Die Legion«. Rund 80 Prozent der Spielzeit verbringt ihr in taktischen Rundengefechten – und die sind richtig, richtig spannend! Was auch daran liegt, dass eure Söldner kein austauschbares Kanonenfutter sind, sondern echte Typen, die Stärken und Schwächen haben, laufend das Geschehen kommentieren, sich entwickeln und uns ans Herz wachsen.

geeignet wäre – nur um dann doch einen perfekten Kopfschuss zu landen. Falls ihr unbedingt eine angezeigte Trefferwahrscheinlichkeit wollt: Haemimont hat selbst eine Mod dafür gebaut, die ihr per Steam Workshop installieren könnt.

### Ätsch, daneben! Oder doch nicht?

Apropos Kopfschuss: Das detaillierte Zielsystem besteht aus drei Schritten, die ihr aber ruckzuck festlegt, denn das Interface ist schön intuitiv. Je nach Waffe wählt ihr Einzelschuss, Salve oder lange Garbe (etwa mit einem MG). Ihr zielt auf Kopf, Oberkörper, Arme, Unterleib oder Beine. Die fünf Körperteile werden als Symbole dargestellt, kleinere Symbole davor zeigen an, ob das Körperteil gepanzert ist, hinter einer Deckung hockt, ob die Deckung aber durch-

drungen werden kann – und ob ein Kollege im Weg liegt. Als Letztes investiert ihr wie in allen Vorgängerspielen per Rechtsklick Aktionspunkte ins Zielen – je mehr Punkte, desto wahrscheinlicher trifft ihr. Erst wenn ihr mit der linken Maustaste abdrückt, knallt's.

Und dann geht's erst richtig los. Denn Jagged Alliance 3 guckt nicht nur nach, ob ein Schuss trifft oder nicht, sondern berechnet die komplette Flugbahn jedes Geschosses. Bei einer Dreiersalve kann eins die anvisierten Beine erwischen und den Gegner künftig verlangsamen, eins einen Arm treffen (senkt die Treffsicherheit) und das dritte vorbeigehen, aber den Feind daneben am Kopf erwischen. Wir haben Abpraller, Querschläger und Durchschüsse erlebt, die zwei hintereinanderstehende Kämpfer verletzt haben. Das Spiel wimmelt nur so von dra-

matischen, witzigen, ja verrückten Momenten: Da verfehlen wir einen Gegner, der kommentiert das hämisch – und zwei Runden später explodiert ein Auto neben ihm, weil unser Fehlschuss es in Brand gesetzt hat, die Flammen aber kaum zu sehen waren. Danach haben wir nur noch im Notfall hinter Autos Deckung genommen!

### Neue Befehle, neue Taktiken

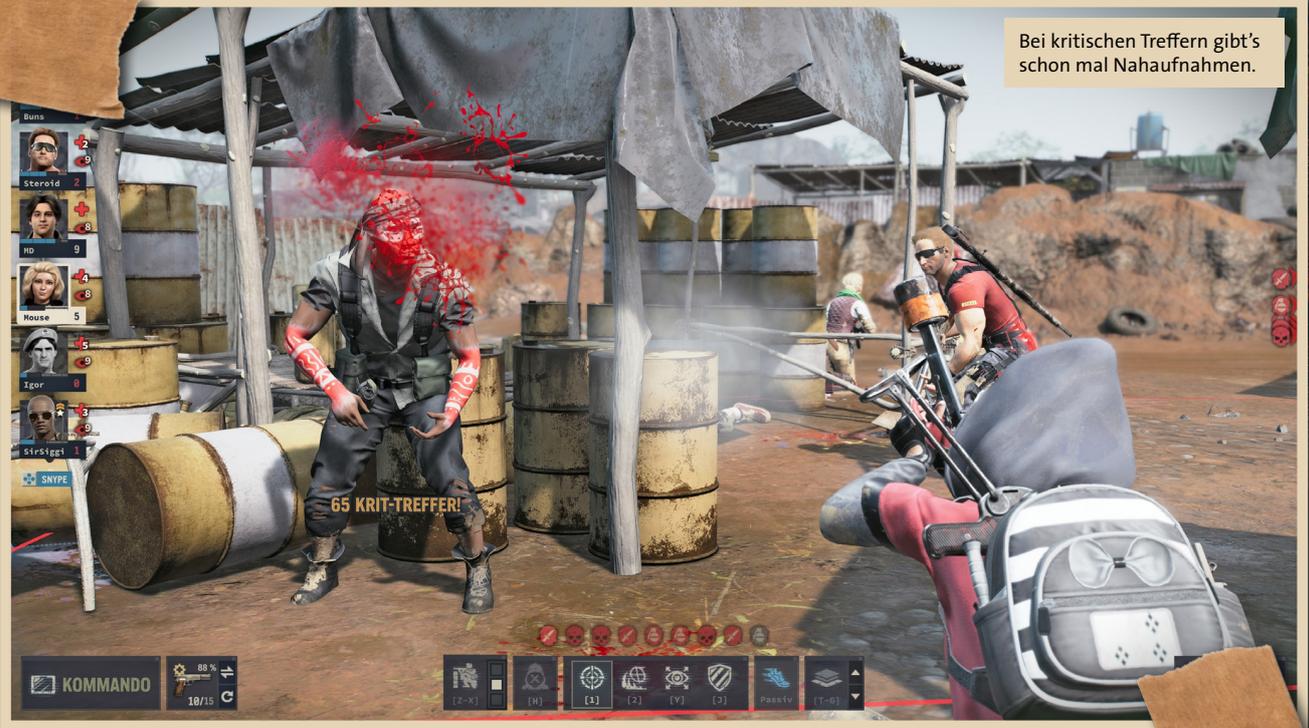
Je nach Söldner und Waffe habt ihr neue Möglichkeiten. Maschinengewehre wie das Weltkriegs-MG 42 oder das RPK-74 könnt ihr zum Beispiel per Zweibein in Stellung bringen und einen schmalen Feuerbereich damit bestreichen. Mit dem Befehl »Laufen und schießen« rennt ein Söldner zu einer neuen Position und feuert unterwegs mit seiner MP dreimal auf Gegner – wer das sein wird, seht

Die strategische Karte auf eurem In-Game-Laptop, ganz rausgezoomt. Hier verschiebt ihr Trupps, fangt Gegner ab (die Totenköpfe) oder plant Angriffe.



Bei engen Kampfgebieten wie diesem Marktplatz muss MD (unten) aufpassen, keine Kollegen mit Friendly Fire zu treffen.

Bei kritischen Treffern gibt's schon mal Nahaufnahmen.



ihr schon vor dem Zug, könnt also gut planen, wo ihr am besten hinrennt.

Manche Söldner haben auch individuelle Spezialfähigkeiten – Igor zum Beispiel trinkt sich per Wodkaflasche-Button Mut an, haut im Faustnahkampf dann kräftiger zu, verliert aber Treffsicherheit beim Schießen. Sprengstoffexperte Fidel wirft zwei Granaten auf einmal, und Mouse kann durch die Überwachungszone von Gegnern schlüpfen, ohne beschossen zu werden.

Durch die Vielzahl an Söldnern, Waffen und somit taktischen Möglichkeiten ist kein Gefecht wie das andere, zumal auch Wetter und Tageszeit eine Rolle spielen. Bei Regen und Nacht sind die Sichtweiten kürzer (dann hilft ein Nachtsichtgerät oder eine Waffe mit Thermalvisier), bei Nebel oder Sandsturm ist das so extrem, dass beide Seiten lieber auf gut Glück Salven abfeuern statt gezielte Einzelschüsse.

Das Spiel erlaubt auch Schleichtaktionen, aber die enden schnell in normalen Gefechten: Ein oder zwei Gegner bekommt ihr durch schallgedämpfte Waffen, Messerwürfe oder -stechereien eliminiert, dann fliegt ihr meist auf – zumal ihr keine Leichen wegtragen und verstecken könnt. Jagged Alliance 3 ist kein Commandos oder Desperados.

### Wie gut ist die KI?

Die KI-Gegner sind ganz schön piffig und alles andere als Kanonenfutter. Als wir in einer schmalen Gasse zwischen zwei Häusern ein MG in Stellung bringen, meiden die Angreifer den Feuerbereich, einer bahnt sich einen Weg durch das linke Gebäude und flankiert das Maschinengewehr. Wenn wir Kämpfer auf einem Dach postieren, feuern einige Gegner hoch, andere pirschen sich ran und klettern rauf, um uns im Nahkampf zu überraschen. Unsere Fehler wurden fast immer gnadenlos bestraft: Wenn ein Söldner am Rundenende keine Aktionspunkte



Stationäre MGs wie hier das Browning hauen mächtig Schaden raus, lassen sich aber nur begrenzt schwenken.



Operationen wie Erkundung, Training und Ausrüstung reparieren bieten jetzt mehr Möglichkeiten.

mehr hat, um sich hinzuwerfen oder wenigstens zu knien, gerät er sofort unter Feuer. Falls mehrere Söldner zu dicht beieinander kuscheln, kassieren sie schnell eine Salve – auch wenn die schlecht gezielt ist, kann sie böse Folgen haben. In einem Stadtsektor

hat uns der letzte Scharfschütze fast zwei Söldner gekostet, weil wir ungeduldig und unaufmerksam wurden: Sechs gegen einen, was soll da schon schiefehen? Zack, zwei kritische Treffer kassiert. Ein kleines Detail noch zum Friendly Fire: Wenn ihr selbst ei-

## DER MULTIPLAYER-MODUS: HAND IN HAND DURCHS FEINDES LAND

Sehr cool: Über Steam könnt ihr Jagged Alliance 3 im kooperativen Multiplayer-Modus spielen. Das geht auch mitten in einer laufenden Solokampagne. Dazu ladet ihr Steam-Freund oder -Freundin ein (oder gebt ein Partypasswort weiter, das vom Spiel generiert wird). Dann wählt ihr eure Söldner aus, die euer Partner kommandieren darf. Auch Bewegungen auf der strategischen Karte sind dann für beide möglich. Auf das Budget der Truppe können ebenfalls beide zugreifen, euer Mitspieler kann also auch Söldner anheuern. Wir haben es ausprobiert: Der Modus ist schön intuitiv und lief auch technisch einwandfrei ohne Ruckler und Delays. Auch klasse: Für beide Spieler werden Autosaves angelegt, beide können also jederzeit solo weiterspielen (und später wieder gemeinsam kämpfen). Achtung: Verzichtet besser auf öffentliche Einladungen, sondern spielt nur auf »privat« mit vertrauenswürdigen Leuten – denn Random-Mitspieler können euch echt viel kaputt machen, zum Beispiel viele Söldner einstellen und Bankrott auslösen oder vorhandene Söldner verheizen. Zum Glück könnt ihr dann immer noch einen vorherigen Spielstand laden und von dort aus weitermachen.



Wir übergeben Heiko drei unserer Söldner. Hoffentlich behandelt er sie gut! Das Fenster rechts unten ist aber aus Microsoft Teams, nicht aus dem Spiel.

nen Raketenwerfer abfeuert, sollte kein Söldner dahinterstehen, sonst erwischt ihn vielleicht die Austrittsflamme!

### Stadt, Land, Schuss

Die Sektoren, in denen ihr kämpft, sind viel, viel unterschiedlicher als 1999 in Arulco. Schon früh erobert ihr auf einer Dschungelinsel einen unterirdischen Bunker und ein Fort aus dem Zweiten Weltkrieg (Grand Chien war eine französische Kolonie, die von deutschen Truppen angegriffen wurde, darum findet ihr anfangs viele alte Waffen wie das MG 42 oder die MP 40). Wir haben unter anderem einen Außenposten erobert, in

dem sich die Legion eine kleine Autorennstrecke gebaut hat, mit Reifenstapeln, brennenden Wracks und sogar Schaufensterpupenzuschauern – fast hätten wir bei den witzigen Details die vier festen MG-Stellungen übersehen. Die kann man übrigens bemannen oder befrauen, der Feuersektor ist dann breiter als bei einem mobilen MG auf Zweibein, aber die montierte Waffe lässt sich nicht weiter schwenken oder abbauen.

In einem Sektor soll es angeblich spuken, und tatsächlich sehen wir einen Geist, der Minen legt. Die ganze Map ist damit übersät! Wir heuern Sprengstoffexperte Barry an, lassen ihn alle Sprengfallen entschärfen

und gleich in Bauteile für unsere Waffen-Mods zerlegen. Wenig später fluchen wir, denn unsere Truppe wird angegriffen – da hätten wir besser ein paar Minen liegen lassen! Dafür bastelt uns Barry alle paar Tage Hohlladungen, die wir wie Granaten werfen können. Die Dinger richten in eine kegelförmige Richtung massiven Schaden an.

Generell werden Granaten bei Häuserkämpfen wichtig, denn in den größeren Städten zum Beispiel ist die Bebauung dichter, und es gibt jetzt mehr Etagen als früher. Mit Sprengkörpern wie Rohrbomben und Handgranaten zerlegt ihr nicht nur dünne Wände, sondern auch Holzfußböden, dann landen Kämpfer auch mal ein, zwei Stockwerke tiefer und kassieren zusätzlichen Fallschaden. Und ja, es gibt Blendgranaten, Tränngas, Rauchgranaten, später auch Granatwerfer und Mörser. Aber zu den Waffen kommen wir später noch, denn jetzt ist höchste Zeit für Strategie!

### Die Strategiekarte

Wie damals in grauer Vorzeit, also 1999, erledigt ihr den ganzen strategischen Aspekt des Spiels auf einem virtuellen Laptop. Weil Jagged Alliance 3 im Jahr 2001 spielt, mutet auch die Software entsprechend an. Ihr heuert Söldner auf einer herrlich antiquierten A.I.M.-Webseite über einen rauschenden Voice-Chat an und bekommt auch mal Spam-Mails eines geldgierigen Schneckenzüchters oder einer Prinzessin aus Arulco.

Das Wichtigste ist aber die strategische Karte von Grand Chien, hier dürft ihr rund zehn Prozent des Spiels verbringen. Das Teil sieht nüchtern aus, ist aber oft genauso spannend wie ein Gefecht – nur anders. Denn hier seht ihr viel mehr Feindbewegungen als noch im Vorgängerspiel, weil die Sichtweite rund um eure befreiten Sektoren höher ist. Oft erkennt ihr auch schon, wie viele und welche Gegnertypen anrücken, um euch eine Diamantenmine wieder abzuknöpfen oder einen Stadtteil zurückzuerobern. Die Legion schickt auch oft Trupps von ihren eigenen Bergwerken zu Hafensstädten. Die könnt (und solltet!) ihr abfan-

Mit einem guten Techniker baut ihr Waffen umfangreich aus.



Ein »Ghost« zeigt euch immer vorab an, ob ihr am Zugende Sicht auf den Feind habt.



Die Kommandotrupps des Colonels haben auch Sanitäter in ihren Reihen – der Voodoo-Firlefanzt-Legion sind eigene Verluste hingegen wumpe.

gen, denn die Klunker lassen sich sofort zu Geld machen, und das ist immer knapp. Durch dieses sehr dynamische Hin und Her haben wir viele spannende Situationen erlebt: Schafft es Söldnertrupp Alpha noch rechtzeitig nach Fleatown, bevor der Gegenangriff beginnt? Sind unsere KI-gesteuerten Milizsoldaten ausgebildet, bevor es knallt? Hat unser Sani alle Söldner verarztet, oder müssen sie sich halbtot verteidigen? Beim Timing hilft euch eine Zeitleiste unter der Karte. Hier wandern übersichtliche Symbole von rechts nach links, sodass ihr immer seht, wann welches Ereignis eintrifft. Jagged Alliance 3 lässt euch nach den ersten Sektoren auf einer vorgelagerten Insel völlig freie Hand, was ihr wann wie mit welchen Söldnern macht. Mit allen Vor- und Nachteilen!

### Payday, Payday!

Denn wie früher müsst ihr euch um die Befreiungskriegskasse kümmern. »Söldner« kommt bekanntlich von »Sold«, also halten eure Angestellten alle paar Tage die Hand

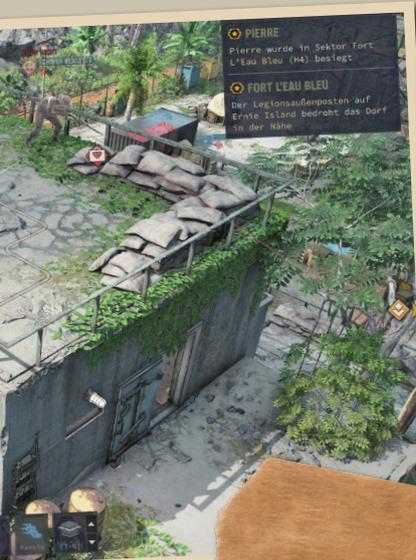
auf. Und wenn ihr die richtig harten Typen anheuern wollt, sind das verdammt große Hände! Witziges Detail: Söldnerlegenden wie Scully, Shadow oder Scope könnt ihr erst kontaktieren, wenn ihr für 20.000 Dollar die Gold-Mitgliedschaft der In-Game-Webseite freischaltet. Eroberte Diamantminen spülen zwar regelmäßig Geld aufs Konto, aber das hängt auch von der Loyalität der Arbeiter ab – wenn die Nachbarstadt noch in Feindeshand ist, wirft die Mine kaum Ertrag ab. Und bei einem Bergwerk haben wir eine richtig böse Überraschung erlebt, aber die spoilern wir hier natürlich nicht.

Auf der Strategiekarte befiehlt ihr außerdem »Operationen« für eure Leute: Ausrüstung reparieren, trainieren, verarzten und Miliz ausbilden kennt ihr vielleicht noch von früher, doch jetzt gibt's mehr Möglichkeiten, sodass immer was zu tun ist. In Sektoren mit Werkstatt lassen sich zum Beispiel Munition oder Granaten herstellen. Auch »Erkunden« ist wichtig und spannend, dann

schauen sich bis zu zwei Söldner in angrenzenden Sektoren um und kommen mit Infos über Feindstärken oder den Aufenthaltsort gesuchter NPCs zurück – manchmal auch verletzt, weil sie unterwegs auf Krokodile, Löwen oder aggressive Grottenolme gestoßen sind. Okay, Letzteres war geflunkert.

### Party, bis der Arzt kommt

Prima: Um Verletzungen zu heilen, habt ihr jetzt mehrere Möglichkeiten. Entweder von selbst heilen lassen, das dauert aber lang. Ein Söldner mit hohem Medizinwert verarztet viel schneller, verbraucht aber Medikamente. Und die sind oft knapp, außerdem braucht ihr die, um Verwundete mitten im Gefecht zu versorgen. In Städten könnt ihr eure Leute auch mit »Erholung und Entspannung« Party machen lassen. Das kostet zwar etwas Geld, heilt Verletzungen aber auch zügiger, muss wohl am desinfizierenden Alkohol liegen. Es gibt auch Sektoren mit Krankenhaus, und in einem haben wir einen



Stealth-Angriffe sind möglich, die dienen aber vor allem zum Ausschalten einzelner abseits postierter Gegner – nicht einer ganzen Camp-Besatzung.



## DIE DREI BESTEN TIPPS, EUCH SELBST DEN SPIELSPASS ZU VERSAUEN

### 1. BEI JEDEM KASSIERTEN TREFFER NEU LADEN

Eure Lieblingsöldnerin ist gerade in eine MG-Salve geraten und aus den Stiefeln gekippt? Super! Denn nichts ist spannender, als den höchsten Sani-Söldner quer durchs Feuer zu schicken, um seine Kollegin kniend (!) zu verarzten. Also macht nicht sofort Quicksave/Quickload, falls einer eurer Schützlinge mal einen Treffer abkriegt. Sondern höchstens, wenn jemand stirbt. Ja, dann laden auch wir neu.

SCHNELLSPEICHERN

SCHNELLLADEN

### 2. IMMER DIE GLEICHE TAKTIK MIT DENSELBEN SÖLDNERN ANWENDEN

Es gibt Taktiken, die sind effizienter und sicherer als andere – aber auf die Dauer eben auch langweiliger. Klar könnt ihr einen kompletten Sechsertrupp auf einem Dach in Stellung bringen und jeden Söldner jede Runde über die Brüstung lugen, feuern und sich wieder hinwerfen lassen (wobei die KI-Gegner dann durchaus im toten Winkel bleiben, von unterschiedlichen Seiten anrücken und euch gern überraschend oben besuchen). Aber das ist auf Dauer sterbenslangweilig. Also probiert verschiedene Taktiken aus, geht ran an den Feind, feuert mit zwei MPs gleichzeitig, werft Granaten, Hohladungen oder gar Messer. Gebt eure beste Waffe auch mal einem weniger treffsicheren Söldner, damit er dazulernt. Ja, das ist riskant, aber schließlich hat John McClane das Nakatomi Plaza auch nicht vom Nachbarsdach aus leergesnipert.



### 3. DURCH GRAND CHIEN STÜRMEN

Ja, ihr sollt schnell den Präsidenten retten, Diamantenminen erobern, sämtliche Städte befreien – ach was, das ganze Land! Das heißt aber nicht, dass ihr im Dauerlauf durchs Spiel hetzen müsst. Nehmt euch Zeit, erkundet abgeschiedene Sektoren, plaudert mit den gelegentlichen NPCs am Wegesrand. Nur so lernt ihr Land und Leute kennen: die raue Schönheit matschiger Slums, die prickelnde Atmosphäre eines Minenfelds, die herzliche Begrüßung durch Einheimische – Feuerwerk inklusive!



Schamanen davon überzeugt, unsere Leute mit Tamtam zu heilen. Wofür ihr euch entscheidet, bleibt auch hier euch überlassen. Ist halt nur doof, wenn ihr die kostengünstige Variante »Zeit heilt alle Wunden« wählt und plötzlich ein feindlicher Stoßtrupp anklopft. Aber der Speiß lässt sich auch umdrehen: Wenn so ein Angriffstrupp aus seinem Außenposten zieht, ist er schwächer verteidigt, und ihr könnt mit einem zweiten Trupp und gutem Timing dort zuschlagen.

Oft gibt es noch weitere Möglichkeiten, den Gegner zu schwächen. Ganz einfaches Beispiel: In einer Hafenstadt steht ein Fass am Pier. Als wir es anklicken, kommt ein Text, dass es an ein feindliches Lager geliefert werden soll und wir jetzt Abfuhrmittel reinfüllen. Ein paar Tage später greifen wir das Camp an – und tatsächlich sind einige der Verteidiger unabhkömmlich. Solche Kleinigkeiten, aber auch strategische Entscheidungen wie »Ich sichere erst mal viele Bergwerke« oder »Ich setze auf wenige teure, aber starke Söldner« machen das Spiel so lebendig, die Kampagne dynamisch und erhöhen den Wiederspielwert.

### Die kenne ich doch?

Hinzu kommt, dass Grand Chien viele kleine und große Geschichten bietet. Schon früh stoßen wir auf einen Dorfbewohner, der mit der Legion kollaboriert hat. Ladenbesitzer Herman fleht uns an, ihn nicht zu verraten, er will uns dann auch all seinen Besitz schenken. Zurück im Dorf stecken wir in der Zwickmühle: Sollen wir Herman verpetzen? Die Wahrheit verschweigen und abkassieren? Uns raushalten?

Jede Entscheidung hat Vor- und Nachteile, aber welche genau, das wissen wir vorher nicht, oft wirkt sich unsere Wahl auch erst später aus. Auch bei Herman: Den treffen wir mit seiner Frau viele (echte) Stunden später wieder – in einem Flüchtlingslager. Eigentlich wollten sie nach Arulco (!), aber Herman hat ihr ganzes Geld einem Schleuser gegeben, der damit abgehauen ist. Beide bitten erneut um Hilfe, und wir entscheiden: Geld spenden? Ins Bergwerk schicken? Ignorieren? Wir wählen das Bergwerk, beide sind nicht begeistert, aber trotten davon. Als wir später im Bergwerk vorbeischauen, buddeln sie fleißig nach Diamanten – und der Minenertrag steigt.

Witzig: Im Bergwerk ist auch ein Archäologe unterwegs, der schon viele Schätze ausgebuddelt hat. Mit Hilfe seines Spürhuhns »Schliemann«. Klickt das Federvieh mal an!

### Tödliche Dauerwellen

Viele Geschichten enden aber auch in heftigen Gefechten. Eins fanden wir besonders spannend: Söldner Biff, der für das Konkurrenzunternehmen MERC arbeitet (Jagged-Veteranen nicken wieder), bittet per Funk um baldige Extraktion aus einem Sektor. Als wir dort eintrudeln und Biff ansprechen, tickert ein Countdown los: In wenigen Sekunden greift der Feind an! Unsere Leute sind zwar

Vielleicht hätten wir doch einen Sprengstoffexperten anheuern sollen ...



leicht angeschlagen und ihre Magazine ziemlich leer, aber wir verteilen die sechs Kämpfer schnell. Der Countdown läuft ab, schlappe zehn Legionäre rücken an, wir grinsen breit. Bis wir den großen roten Kreis entdecken, der vor eingehendem Mörserbeschuss warnt. Am Ende jeder Runde schlagen Granaten dort ein, jede Runde wandert der Kreis woanders hin. Und was machen KI-Biff und seine paar Kollegen? Die bleiben am liebsten mittendrin im Zielgebiet!

Mit vereinten Kräften schießen wir die Angreifer um – uuuund der nächste Countdown kündigt eine weitere Welle an, lässt uns aber großzügig 30 Sekunden Zeit, um Munition zu plündern, zwei Schwerverletzte notdürftig zu flicken und Steroids MG in Stellung zu bringen. Leider in die falsche Richtung, denn Welle zwei rückt von woanders vor. Also drehen wir das MG, um nächste Runde zu feu... verdammt, der Mörserwarnkreis wandert wieder, und Steroid samt MG liegen jetzt genau im Mittelpunkt: »It looks dangerous«, murmelt der Intelligenzbolzen nur, »and a bit unsafe.« Ach was! Wir spoilern jetzt nicht, wie viele Wellen danach noch kamen. Nur so viel: Es war so knapp, dass wir danach erst mal eine (echte!) Erholungspause gebraucht haben. Aber das sind Momente, an die man sich auch nach Jahren noch erinnert, und JA3 ist voll davon.

### Casual statt Camouflage

Okay, die Taktik ist also klasse, die Strategie auch, aber was ist mit dem dritten großen Bereich, den für viele Fans wichtigen Rollenspielelementen? Hier hat Haemimont Games viel reingepackt: mehr Kommentare, ein neues Skill-System, aber auch eine Entscheidung, die nicht jedem Fan gefallen dürfte. Denn jede Söldnerin und jeder Söldner läuft das ganze Spiel über in denselben Klamotten rum. Mal abgesehen davon, dass die ziemlich schnell müffeln dürften, ist es merkwürdig, dass wir unseren Leuten im In-

Auch mit solchen Multiple-Choice-Dialogen beeinflusst ihr die Lage.



Wir sichern den Weg zwischen den Häusern mit einem MG 42. Doch die KI bleibt genau außerhalb des Sektors.

ventar zwar Helme, Schutzwesten und Beinpanzerung anziehen, aber Söldnerin Mouse dann immer noch im Hoodie rumrennt und Ivans Bruder Igor im weißblau gestreiften Matrosen-Outfit. Auch der wandelnde Kleiderschrank Steroid ist mit seinem roten T-Shirt so unauffällig wie einst der Dreidecker vom Roten Baron. Wir haben bei dieser

Gamedesign-Entscheidung auch erst geschluckt, aber: Unsere Kämpfer sind dadurch viel individueller und besser auseinanderzuhalten, als wenn alle in Camouflage-Klamotten unterwegs wären. Denn in Jagged Alliance 2 haben sich hochgerüstete Söldner in Tarnbemalung nur noch durch ein paar Pixel Haarfarbe unterschieden.

## MEINUNG

Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Ich liebe Rollenspiele und Rundentaktik, habe aber nie ein Jagged Alliance gespielt. Das Militär-Setting ist schlicht nicht meins, weshalb ich immer mehr der XCOM- oder Banner-Saga-Typ war. Aber nach Martins Schwärmereien siegte dann doch die Neugierde. Und hey, vielleicht gibt's dort draußen noch mehr Spätzünder wie mich, die überlegen, ob Jagged Alliance 3 auch jenseits nostalgischer Gefühle funktioniert. Denn Heidewitzka, haut mir Jagged Alliance 3 anfangs die Nostalgie nur so um die Rekrutenohren! Das Spiel ignoriert schlicht nahezu alles, was sich in den letzten 24 Jahren seit Teil 2 im Taktikgenre etabliert hat. Einsteigerfreundliches Tutorial? Haha. Sanfte Lernkurve? Hahaha. Klar lesbare Schlachtfelder? Hahahahaha. Die taktischen Möglichkeiten eines Spiels in leicht verdaulichen Häppchen vermitteln? HAHAHAHAH! In Jagged Alliance 3 kann ich direkt aus dutzenden Söldnern mit unterschiedlichsten Fähigkeiten und Kosten wählen. Schon in der ersten Mission stehen mir viele taktische Optionen zur Verfügung. Was geht und was nicht geht, lerne ich in erster Linie durch Fehler. Sei es beim Friendly Fire oder bei der bewusst fehlenden Angabe einer Trefferwahrscheinlichkeit.

Die ersten zwei Stunden war ich größtenteils damit beschäftigt, alte oder besser gesagt neue Gewohnheiten abzulegen. Der Witz ist nämlich: Jagged Alliance 3 legt nichts auf den Präsentierteller, gibt mir aber trotzdem alles an die Hand, um erfolgreich zu sein. Ich muss nur genau hinsehen und zuhören. Wenn mir meine Söldnerin sagt, dass sie kein klares Schussfeld hat, dann schieße ich halt nicht. Wenn ich eine Waffe selektiere, dann sehe ich, wer damit am besten trifft. Je mehr ich das erkenne, desto frischer, ja moderner fühlt sich Jagged Alliance 3 an. Weil es mir maximale Freiheit beim Lösen der Probleme erlaubt.

## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Habt ihr gerade dieses Donnern gehört? Das war der Felsbrocken, der mir vom Herzen geplumpst ist! Denn Jagged Alliance 3 ist genau die Fortsetzung geworden, die ich mir seit über 20 Jahren gewünscht habe. Mit den Söldnern von damals, die selbst im dicksten Gefecht noch coole One-Liner raushauen und immer wieder das Geschehen kommentieren – auch auf der strategischen Karte, in Dialogen mit NPCs, beim Erkunden eines Sektors. Und hach, die Kämpfe mit ihren Querschlägern, Streifschüssen, Friendly Fire und Fehlschüssen, die ein anderes Opfer erwischen! Vieles, was Jagged Alliance 2 so besonders gemacht hat, ist sogar noch größer und besser drin: mehr Waffen-Mods, mehr Nebenaufgaben, die Sektoren sind deutlich abwechslungsreicher, hier ist auch mehr los. Neuerungen wie der »Laufen und Schießen«-Befehl, mit dem ein Söldner die Stellung wechselt und aus dem Lauf mehrfach feuert, machen die Rundengefechte fluffiger, ohne übermächtig zu werden. Auch die 45 Skills, die ich meinen Angestellten bei Beförderungen spendieren kann, passen gut zum Söldner-Epos.

Und ich mag die Grafik mit ihren vielen Details: Da gibt's zum Beispiel Mündungsfeuerschatten (extra für Kollege Fritz), ein Schuss in Metallflächen glüht kurz nach, und alle Söldner drehen ihre Fersen seitlich ab, wenn sie bäuchlings in Position gehen – wer von euch noch beim Bund war, erinnert sich bestimmt. Auch die Animationen sind top: Freund und Feind springen klirrend durch Fenster, rollen sich über Hindernisse, rutschen in Deckung. Bei den Klamotten war ich anfangs etwas zwiespalten: Warum rennt Steroid immer noch im roten Shirt rum und Mouse im Hoodie, obwohl ich ihnen längst Kevlarweste und Weltkriegsstahlhelm angezogen habe? Doch der Vorteil der Erkennbarkeit überwiegt.

## Colt gegen Panzerstirnband

Und dafür seht ihr die Bewaffnung immer an der Spielfigur, bis hin zur zweiten oder gar dritten Waffe: Olympia-Schützin Monica »Buns« Sondergaard hat dann zum Beispiel Peacemaker in der linken Hand, eine Uzi in der rechten und ein Präzisionsgewehr auf dem Rücken. Wenn sie dann zum Gewehr wechselt, baumeln Colt und MP am Gürtel.

Neben den Söldnerklamotten sind auch eure Gegner anfangs arg gewöhnungsbedürftig. Denn die zusammengewürfelten Legionstruppen haben viele Kerle mit Voodooartigen Masken in ihren Reihen, manche tragen eine Beinprothese, und wenn uns beim Anvisieren eine Kopfpanzerung als Symbol angezeigt wird, entpuppt die sich auch mal als Stirnband. Ist das etwa aus Kevlar? Die Legion schickt aber auch ganz normale Kämpfer vorbei, etwa die Scharfschützen. Im späteren Spielverlauf kommen zwei weitere Parteien dazu, die ein Auge auf Grand Chien geworfen haben – wer und warum, wollen wir nicht spoilern, nur so viel: Die pfeifen auf Voodoo-Schnickschnack, sondern schicken beinharte paramilitärische Kommandotrups ins Rennen!

## Lässige Labertaschen

Wer den Vorgänger wegen der vielen coolen Söldnersprüche mochte, wird Jagged Alliance 3 lieben. Denn eure Kämpfer kommentieren das Geschehen am laufenden Band und ganz individuell: Wenn die perfektionistische Buns kurz vor dem Exitus steht, sorgt sie sich noch um Kleidung und Frisur, Sanitäter MD ist grundsätzlich pessimistisch (»Sieht so aus, als würde es schwer werden, danebenzuschießen!«) und freut sich umso mehr, wenn er einen Treffer landet. Die Sprüche passen auch immer zum Geschehen: Wenn eine Rohrbombe mit brennender Lunte neben einem Söldner landet und unser Zug beginnt, kommt prompt ein »Ich sollte hier verschwinden!«, während Sprengstoffexperten auch mal eine rasche Entschärfung empfehlen. Auch auf der strategischen Karte kommentieren eure lieben Angestellten viel: Ankunft am Zielort, Erschöpfung, anrückende Feindtruppe, Party in der Bar, auslaufende Verträge. Sehr cool ist auch, dass sie in unsere Dialoge mit NPCs reinquatschen: Als wir mit einer Bordellbesitzerin über einen Rebellenkommandanten plaudern, schwärmt die: »Er könnte jede haben!« – und prompt funkt Buns dazwischen: »Da würde ich widersprechen!«

Selbst beim Anheuern von Söldnern gibt's Kommentare: Als wir MD einstellen wollen und bereits Muskelprotz Steroid im Team haben, will der schmalbrüstige MD mehr Geld, weil Steroid sich immer über ihn lustig macht. Klar, Sprüche wiederholen sich auch mal, aber selbst nach 30 Stunden mit einem Söldner haut der nochmal was Neues raus. Jede Kämpferin, jeder Kämpfer ist ein ganz eigener Charakterkopf mit Vorlieben und Abneigungen! Umso unverständlicher, dass die geschriebenen Texte zwar auf Deutsch



Mehrgeschossige Gebäude sind vor allem bei Gefechten etwas unübersichtlich, wir müssen oft die Stockwerke durchschalten.



Da sind sie wieder: der legendäre Psychotest und Selbstbausöldner SirSaggi. Genau wie 1999 beim GameStar-Test von Jagged Alliance 2.



sind, aber die Sprachausgabe ausschließlich auf Englisch. Wir haben bei THQ Nordic zweimal nachgefragt: Da sind auch in Zukunft keine deutschen Voice-overs geplant.

### Psychopatentest

Der Rollenspielanteil wird auch durch das neue Skill-System verstärkt. Bei einem Level-up verbessern sich Zahlenwerte für Weisheit, Kraft, Geschicklichkeit und so weiter automatisch, aber ihr könnt noch einen von 45 Perks auswählen, zum Beispiel simple wie »Aufgeputscht« (bringt 20 Prozent mehr Trefferpunkte), aber auch witzige taktische wie »Trickschuss« – dann schmeißt ein Treffer ins Bein Gegner um, statt sie nur zu verlangsamen. Je mehr ihr in einen Bereich wie etwa Geschicklichkeit investiert, desto besser auch die möglichen Skills. Das System ist interessant und macht eure Leute noch individueller, ohne übermächtig zu werden: Aus Bombenwerfer Fidel wird kein Chefarzt, und Steroid kann auch nach zig Level-ups vor Kraft kaum laufen. Das meinen wir wortwörtlich, er hat mit die wenigstens Aktionspunkte im Spiel. Auch der legendäre Psychotest, auf dessen Basis ihr euch einen eigenen Söldner bastelt, ist wieder dabei. Je nach euren Multiple-Choice-Antworten bekommt ihr einen guten Nahkämpfer, Schützen, Sprengstoffexperten, aber auch Besonderheiten wie »Rastet leicht aus« – dann ballert euer Selbstbausöldner mal ein Magazin leer, obwohl ihr ihm einen Einzelschuss befohlen habt. Tipp: Weil der Psychotest erst nach ein paar Spieltagen per Laptop-Mail angekündigt wird, solltet ihr so lange mit fünf Söldnern spielen und den sechsten Platz für den Nachzügler freilassen.

### Wonder Wummen

Bei den Waffen hat Haemimont kräftig aufgerüstet, vor allem beim Modifizieren. Schon eine simple Uzi-MP lässt sich zum Beispiel mit größerem Magazin, Reflexvisier, UV-Pointer, längerem Lauf und Mündungskompensator für höhere Zielgenauigkeit aufmotzen. Ein M14-Gewehr freut sich über einen angeflanschten 40mm-Granatwerfer unterm Lauf, oder ihr nehmt gleich den berühmten Mehrfachgranatwerfer MGL. Sobald wir einen tragbaren 60mm-Mörser haben,

können wir ebenfalls über große Entfernungen schweres Unterstützungsgeschütz verschießen, auch Nebel- oder Tränengasgranaten. Viele Modifikationen und die diversen Munitionstypen helfen außerdem, Deckung zu durchschlagen, Bluttungsschaden über Zeit zu verursachen, oder Ziele in Brand zu stecken.

Bastelschrott bekommt ihr auch, indem ihr alte Waffen zerlegt – was ihr ohnehin dauernd tun solltet, denn die Rucksäcke eurer Söldner sind schnell voll. Dann müsst ihr überflüssiges Zeug im Sektorenversteck-Slot lassen (da ist es aber sicher, selbst wenn der Sektor zwischendurch mal zurückerobert wird). Das Waffenbasteln ist spaßig, wir haben viel damit experimentiert, um unsere Trupps noch besser zu spezialisieren.

### Feuerschatten und Rutschpartien

Und die Grafik? Die ist zwar nicht ganz auf der Höhe der Zeit, aber durchaus schick. Jagged Alliance 3 punktet vor allem mit Animationen – in Bewegung sieht das Spiel deutlich besser aus als auf Screenshots. Wenn Freunde und Feinde über niedrige Mauern flanken, sich über Reifenstapel abrollen oder durch Matsch in Deckung rutschen, wirkt das klasse. Auch die Umgebung macht gerne mit: Schüsse zerbröseln leichte Deckung, Granaten reißen Wände ein, Scheiben zerbersten, Wellblechdächer krachen unter Beschuss zusammen. Wenn mehrere Autos dicht nebeneinander parken und eines Feuer fängt, explodieren etwas später alle in einer Kettenreaktion – und der Gegner daneben gleich mit. Das macht Schadenfreude +1! Fun Fact: Wir haben eigentlich nur die Seitenscheibe getroffen...

Manchmal patzt die Kameraführung, wenn KI-Gegner oder -Verbündete ziehen, weil sie nicht weit rauszoomt oder die Ansicht kippt. Vor allem bei Schüssen auf große Distanz sehen wir oft nur den Schützen, aber nicht unseren beschossenen Kämpfer. Immerhin zeigt ein eingblendetes Porträt plus Schadenszahl, ob und wie heftig es ihn oder sie erwischt hat. Auch manche In-Game-Cutscenes könnten besser geschnitten sein, sie wirken arg gestellt – machen

aber nur einen winzigen Bruchteil des Spiels aus. Dafür sind die vielen kleinen Details klasse: Schon im Startbildschirm mit dem Hauptmenü lungert eure aktuelle Truppe vor verschiedenen Landschaften herum. Mündungsgeschütz wirft Schatten. Wenn ihr einen Gegner tötet und der Schuss vorher einen Verbündeten getroffen hat, gibt's das Achievement »Eigenbeschuss«. Und in einer Stadt pinkelt ein Zivilist ungeniert an eine Mauer, obwohl wir gerade zugucken! ★

## JAGGED ALLIANCE 3

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM                    | EMPFOHLEN                    |
|----------------------------|------------------------------|
| i3 6100 / FX 6300          | i7 9700K / Ryzen 7 1800X     |
| GTX 960 / Radeon R9 380    | RTX 2060 / Radeon RX 5600 XT |
| 8 GB RAM, 60 GB Festplatte | 16 GB RAM, 60 GB Festplatte  |

### PRÄSENTATION

- ★ Animationen
- ★ gute (englische) Sprecher
- ★ zerstörbare Umgebung
- ★ abwechslungsreiche, glaubwürdige Kampfgebiete
- ★ technisch etwas alt

### SPIELDESIGN

- ★ toller Mix
- ★ dramatische Gefechte
- ★ sehr viele Taktiken möglich
- ★ spannende Kampagne
- ★ Entscheidungen wirken sich spürbar aus

### BALANCE

- ★ schwer, aber nie unfair
- ★ fordernde Lernkurve
- ★ drei Schwierigkeitsgrade (plus Permadeath)
- ★ Zielsystem
- ★ in Gebäuden oft unübersichtlich

### ATMOSPHERE / STORY

- ★ ein Fest für Jagged-Alliance-Fans
- ★ bekannte Söldner
- ★ Nebenaufgaben und Entscheidungen
- ★ Söldnerkommentare
- ★ langfristig spannend

### UMFANG

- ★ Kampagne mit über 100 Stunden Spielzeit
- ★ 36 sehr individuelle Söldner
- ★ hoher Wiederspielwert
- ★ dutzende Waffen
- ★ sehr guter Multiplayer-Koop

### FAZIT

Erstklassige Fortsetzung mit dramatischen Gefechten, durchdachtem Strategiepart und den coolen Söldnern von damals.

