

Jagged Alliance 3: Einsteiger-Guide

EUER FELDHANDBUCH FÜR GRAND CHIEN

Jagged Alliance 3 ist ein Fest für Strategen und Rundentaktiker. Denn es macht vieles anders als seine Genrekollegen. Hier kommt unser Survival-Guide für den perfekten Start, die ersten Gefechte sowie für euer Bankkonto und Inventar. Viel Erfolg da draußen! Von Martin Deppe

Der selbstgebaute Söldner kostet euch keinen Sold.



Die taffe Monica »Buns« Sondergaard ist eine sehr gute Schützin und Reserve-Sanitäterin.

Welche Söldner zum Start?

Auch wenn es verlockend ist, sich gleich die ganz harten Typen wie Ivan oder Scope zu schnappen: Die sind wahnsinnig teuer und erst später langfristig finanzierbar. Backt anfangs lieber kleine Brötchen und schaut auf dem In-Game-Laptop bei den Reitern **Rekruten** und **Veteranen** nach, denn hier gibt's so-

wohl gute als auch günstigere Angestellte. Manche davon sind anfangs vielleicht nicht verfügbar – wer das ist, wird bei jedem Spielstart neu verteilt.

Nehmt euch Zeit bei der Wahl eurer ersten Söldner, denn oft verbringt ihr das ganze Spiel mit ihnen. Achtet nicht nur auf ihre Werte (siehe unten), sondern auch die vie-



Weil unser Sprengstoffexperte noch auf der Anreise ist, entschärfen wir Minen halt rustikal.



Das Feuer am Generator ist schnell zu übersehen, in einer Runde knallt's.



len sehr verschiedenen aktiven und passiven Skills der Lohnkämpfer.

Stellt erstmal nur fünf Leute ein. Denn nach kurzer Zeit (manchmal direkt am ersten Spieltag) bekommt ihr eine Mail mit einem Link zum legendären Psychotest. Damit baut ihr euch einen eigenen Söldner zusammen, der den sechsten Slot eures Starttrupps belegt. Das seid also quasi ihr selbst. Mehr Infos zum Psychotest gibt's weiter unten.

Welche Söldnerwerte sind wirklich wichtig?

Treffsicherheit ist der mit Abstand wichtigste Wert bei der Wahl eurer Startmannschaft. Hier sollten mindestens zwei Söldner über 80 liegen. Bei den guten **Schützen** (erkennbar am Fadenkreuzsymbol) ist zum Beispiel die treffsichere Buns eine gute Wahl, außerdem hat sie schön arrogante Sprüche auf dem Kasten. Mit ihrem Skill »Unterhändler« spart sie euch außerdem viel Geld und Zeit beim Ausheben von Milizen.

Aber die Mischung macht's: Schielt nicht nur auf die Treffsicherheit! Ihr braucht unbedingt auch einen guten **Mediziner** (Kreuzsymbol) wie MD oder die flinke Fox. Außerdem sollte ein zweiter Söldner einen Medizinwert über 50 haben, falls es euren Haupt-Sani mal aus den Schuhen haut.

Schon in den ersten Sektoren sind Minen vergraben, holt euch also einen **Sprengstoffexperten** (Bombensymbol). Barry zum Beispiel ist günstig und baut euch sogar alle sieben Tage zwei Wurfhohladungen.

Technikexperten (Zahnradsymbol) reparieren und modifizieren Ausrüstung und können gut entdeckte Geräte hacken, nehmt unbedingt einen oder eine mit. Steroid, der aussieht wie der große Bruder von Duke Nukem, ist hier empfehlenswert, denn er bringt auch **Kraft** mit. Die braucht ihr zum Beispiel beim Aufbrechen von Türen und Truhen sowie zum Handgranatenweitwurf. **Führungskraft** ist vor allem wichtig, um später schnell Milizen zu rekrutieren, aber das ist anfangs nicht ganz so eilig wie Fachleute für Medizin, Sprengstoff und Technik.

Der Psychotest: Nach kurzer Zeit bekommt ihr wie in Jagged Alliance 2 eine Mail mit dem verlinkten Psychotest. Der kostet zwar 5.999 Dollar, doch die sind gut investiert und schnell amortisiert. Denn mit dem Psychotest baut ihr euch wieder einen eigenen Söldner zusammen, **der keinen Sold verlangt!** An den vier möglichen Multiple-Choice-Antworten pro Frage seht ihr schon gut, in welche taktische Ausrichtung euer Gratekämpfer tendiert, zum Beispiel Nahkampf oder schwere Waffen. So könnt ihr Fünferteams füllen – oder einfach euren echten Charakter widerspiegeln. Denn Jagged Alliance 3 ist auch viel Rollenspiel!

Kampfhilfen

Wenn ihr einen feindlichen Sektor betretet, solltet ihr nach dem Positionieren (nicht zu dicht beieinander!) gleich das gesamte Team auswählen und H drücken – dann geht der Trupp in den **Schleichmodus**, und ihr habt mehr Zeit zu reagieren, falls ein Gegner direkt bei eurer Startposition abhängt. Vergesst aber nicht, den Schleichmodus bei jedem Söldner zu beenden, wenn er nicht mehr gebraucht wird, denn eure Kämpfer bewegen sich damit langsamer.

Achtet immer darauf, dass ihr am Rundenende **nicht frei herumsteht**, denn die Feind-KI nutzt das gnadenlos aus. Falls ihr zum Beispiel stehend feuert, solltet ihr beim Zielen zwei Aktionspunkte aufsparen, um euch danach auf den Boden zu legen. Abhocken hinter einer Deckung ist auch okay und kostet nur einen Punkt. Minen solltet ihr immer liegend entschärfen – das senkt den Schaden, falls mal eine detoniert. Im Knien seid ihr auch noch etwas geschützt, doch stehend kriegt ihr die volle Ladung ab. Dass beim Entschärfen keine Teamkollegen mit euch Händchen halten sollten, ist hoffentlich nachvollziehbar.

Tipp: Aufgespürte Minen könnt ihr auch durch Beschuss detonieren lassen. Zum Beispiel wenn ein Gegner danebensteht, weil er unsere Tipps nicht gelesen hat.

Falls ein Trupp doch mal **dicht beieinander** positioniert sein muss (an Engstellen wie Gängen, Bunkertüren, Gassen), lasst die vorderen Söldner liegen, die dahinter hinknien und die Kämpfer ganz hinten stehen – so vermeidet ihr beim Feuern Friendly Fire.

Maschinengewehre (hier ein stationäres Browning) sind ideal für den Überwachungsmodus, weil sie dann mehrfach pro Feindrunde feuern können.



le, dass das Körperteil hinter einer Deckung bzw. gepanzert ist, wählt dann einen anderen Teil oder ein anderes Opfer.

Bei **durchschlagskräftigen** Waffen und Munitionstypen sind die Symbole rot durchgestrichen, dann könnt ihr einen Schuss ansetzen. Vorsicht bei hellblauen Kopfsymbolen, dann ist ein Teammitglied im Weg und kann Friendly Fire abbekommen!

Schießt bei anstürmenden Nahkämpfern auf die **Beine**, bei Scharfschützen auf die **Arme**. Bei stark angeschlagenen Gegnern (»fast tot«) reicht oft ein Oberkörpertreffer (die sind am einfachsten), um sie final auszuschalten.

Tipp: Bei Level-ups verteilt ihr Vorteile auf eure Söldner. »Trickschuss« ist beim Zielen zum Beispiel eine gute Wahl, weil er Gegner bei einem Beintreffer auch mal umwirft. Lieber einen Gegner töten, als drei verletzen, denn auch angeschlagene KI-Kämpfer können noch überraschend viel Schaden anrichten!

Autos können bei Schießereien in Brand geraten und Runden später erst explodieren. Das passiert übrigens auch bei den Dieselgeneratoren – allerdings übersieht man da das kleine Feuer schnell, wenn es auf der von uns abgewandten Seite brennt.

Die neuen Befehle **Laufen** und **Schießen** (rennend mit MP drei Salven auf Gegner feuern, braucht rund neun Schuss im Magazin!) sowie **Mobiler Schuss** (für Pistole/Revolver, man rennt zur Zielposition und feuert auf einen nahen Gegner) sind auch prima, um sich aus Gefahrenzonen in Sicherheit zu bringen und trotzdem Schaden auszuteilen. Denkt aber unbedingt wieder daran, euch zwei Aktionspunkte als Hinlege-Reserve zu lassen, siehe oben!

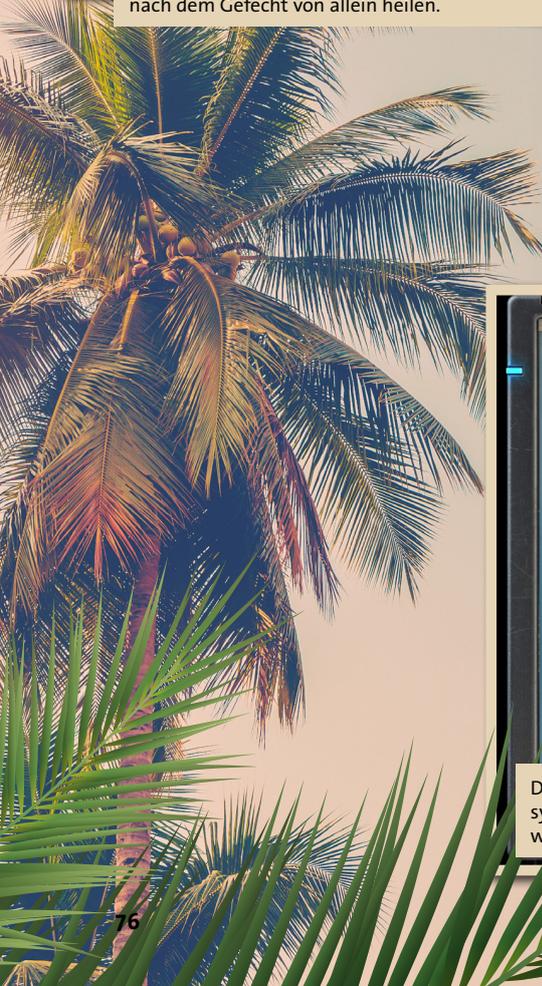


Verbindende Söldnerinnen und Söldner knien sich immer neben Verletzte und verbrauchen Medikamente. Leichte Verletzungen lässt also ihr besser nach dem Gefecht von allein heilen.

Zielt überlegt und achtet auf die Hinweise: Der kleine **Waffenreichweite-Balken** mit dem Fadenkreuz zeigt an, ob eure aktuelle Waffe gut für die Distanz geeignet ist. Hört auch darauf, was euer Schütze vor dem Abdrücken sagt. Bei den anvisierten Körperteilen warnen Mauer- oder Panzerungssymbo-



Die übersieht man leicht: Die Schildsymbole bei Vorposten geben Hinweise, wie ihr euch den Angriff erleichtert.



Beim **Überwachungsbefehl** wird angezeigt, wie **oft** ein Söldner mit diesem Befehl feuern kann – doch die Anzeige übersieht man schnell: sie ist klein am bogenförmigen Ende des Schussektors zu sehen. Bei MGs (stationär oder mobiles Modell auf Zweibein) ist die Zahl der passiven Salven besonders hoch, nutzt das aus!

Ihr solltet **leicht verwundete** Söldner nicht gleich verbinden, da der Sani sich immer neben seine Patienten **kniert**, also selbst zum guten Ziel wird. Außerdem sind Erste-Hilfe-Kästen und Sanitätskästen knapp, und Söldner heilen **nach** Gefechten langsam von selbst (dazu kommen wir gleich noch ausführlich). Anders sieht es aus, wenn ein Söldner zu Boden geht: Dann nix wie hin mit einem Sani und stabilisieren, denn die angezeigte Todeschance steigt mit jeder Runde. Verlasst euch auch nicht darauf, dass ein Söldner als Vorwarnung immer erst umkippt – ein schwerer Treffer kann Verletzte auch direkt töten!

Außenposten vor eurem Angriff schwächen: Auf der Satellitenkarte haben feindliche Außenposten (Turmsymbol) vier kleine Schild-Icons. Die verraten per Mouse-over, wie ihr euch den Angriff erleichtern könnt. Zum Beispiel wenn gerade ein Trupp aus dem Lager abgerückt ist und somit weniger Verteidiger zurückbleiben oder dass eine Nebenmission in der Nähe euch einen Vorteil verschaffen kann.

Die vier Inventarbereiche

Euer Inventar ist etwas anders organisiert als früher. Grundsätzlich gibt es vier Bereiche. Söldner haben für **jede Hand** einen Slot sowie zwei Slots zum Wechseln. Sie können zum Beispiel in jeder Hand eine Pistole tragen und zum Wechseln ein Gewehr, das die anderen beiden Slots belegt (und so lange geschultert getragen wird). Oder zwei Uzis in den Händen sowie Colt plus Handgranate in den beiden Wechsel-Slots. Alle Waffen sind auch an der Spielfigur zu sehen. Der Wechsel zwischen den beiden Slot-Paaren kostet im Gefecht einen **Aktionspunkt**. Jeder Söldner besitzt einen eigenen **Rucksack**. Je mehr Kraft ein Söldner hat, desto mehr Slots bietet der Rucksack: Das Kraftpaket Steroid hat elf Plätze, Mouse nur vier. Items haben kein Gewicht, allerdings belegen Langwaffen und manche MPs zwei Slots. Wenn ihr im Kampf etwas aus dem Rucksack kramt, kostet das **drei Aktionspunkte!**

Die **Truppvorräte** in der Mitte des Inventar-Screens sind sozusagen das mobile Sammelinventar eures Trupps. Es umfasst 20 Slots, allerdings kann da nur Verbrauchsmaterial rein, also Munition, Medikamente und Bauteile (zum Reparieren), aber keine Waffen oder Rüstungsklamotten. Wenn ihr zum Beispiel bei einer Gegnerleiche Muniti-

Bei uns war 7.62er-Munition oft knapp – auf dem Flatown-Flohmarkt (H9) hat ein Händler etwas Nachschub.



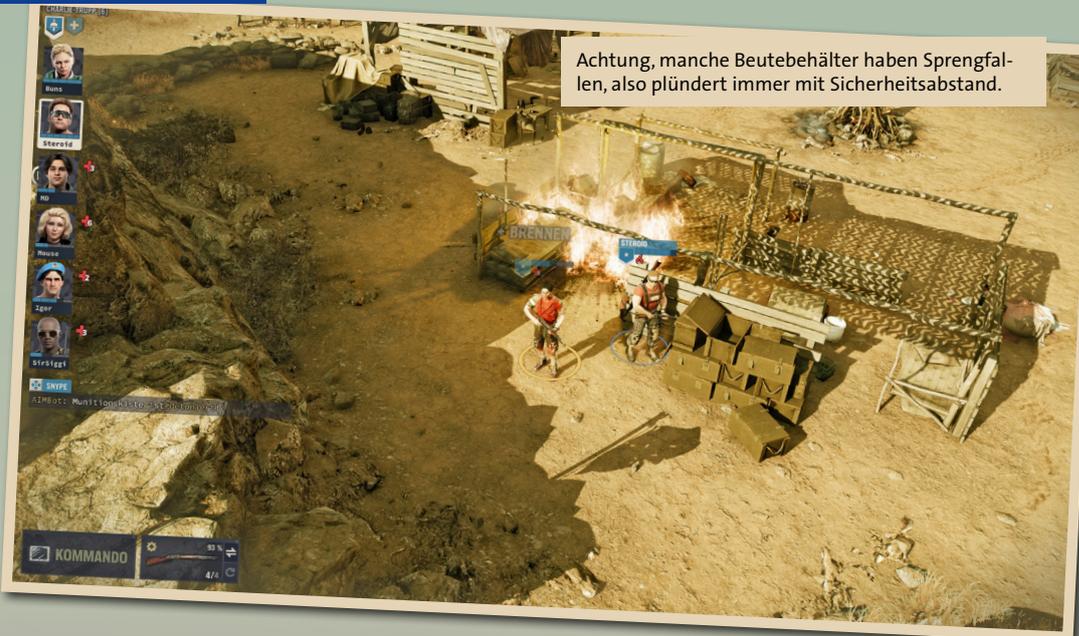
Wo sind Items gelagert? Die Versteckansicht gibt an, wie viele Items in den jeweiligen Sektorverstecken stecken. Mit H könnt ihr nachschauen, welche Gegenstände es genau sind.



Wenn wir die Granate rechts anwählen, werden bei den Söldnerporträts direkt gleich die Sprengstoffkundwerte angezeigt.



Per Mouse-over über der 5.56er-Munitionsschachtel unten rechts leuchten links alle Söldner auf, die Waffen mit dem gleichen Kaliber tragen. Bei Steroid ist auch das Famas-Gewehr hervorgehoben.



Achtung, manche Beutebehälter haben Sprengfallen, also plündert immer mit Sicherheitsabstand.

on findet, könnt ihr sie im Inventar gleich per Rechtsklick und Auswahlliste direkt in die **Truppvorräte** (oder gezielt einem Söldner) geben. Alternativ drückt ihr die Taste T, dann werden sofort alle erbeuteten Verbrauchsmaterialien in den Truppvorrat gepackt – das ist die schnellste und komfortabelste Wegpacklösung, wenn ihr zum Beispiel mehrere Munitionsschachteln mit unterschiedlichen Kalibern findet.

Der vierte und erklärungsbedürftigste Inventarbereich ist das **Sektorversteck**. Jeder Sektor hat ein eigenes stationäres Versteck mit 16 Slots. Das ist kein konkreter Ort im Sektor, also keine Kiste oder Truhe, sondern quasi ein fiktiver Platz im Inventar, hier darf auch jedes beliebige Item rein. Um auf das Versteck zuzugreifen, müsst ihr auf der Satellitenkarte auf den gewünschten Sektor rechtsklicken und das Versteck auswählen (oder H drücken). Falls ein Trupp dort ist, wird das Sektorversteck automatisch in der Mitte eures Inventars angezeigt.

Tipp: Auf der Satellitenkarte könnt ihr euch anzeigen lassen, wie viele Items in jedem eurer Sektorverstecke liegen, indem ihr rechts unten den Kisten-Button drückt (»Gegenstände und Verstecke«).

Achtung: Wenn ihr einen Sektor gegen die künstliche Intelligenz verliert, kommt ihr auch nicht mehr an das Sektorversteck ran – wenn ihr den Sektor allerdings zurückerobert, ist es samt Inhalt wieder da (zumindest haben wir nie erlebt, dass etwas fehlt). Sehr gut: Items in Sektorverstecken nutzen auch nicht ab.

Praktisch: Wenn ihr im Inventar den **Mauszeiger über einer Waffe** parkt, werden links bei euren Söldnerporträts automatisch die Treffsicherheitswerte eingeblendet. Das geht auch bei anderen Items wie Granaten (Treffsicherheit) oder Medikamenten (Medizin). Bei Waffen leuchtet außerdem die passende Munition auf und umgekehrt.

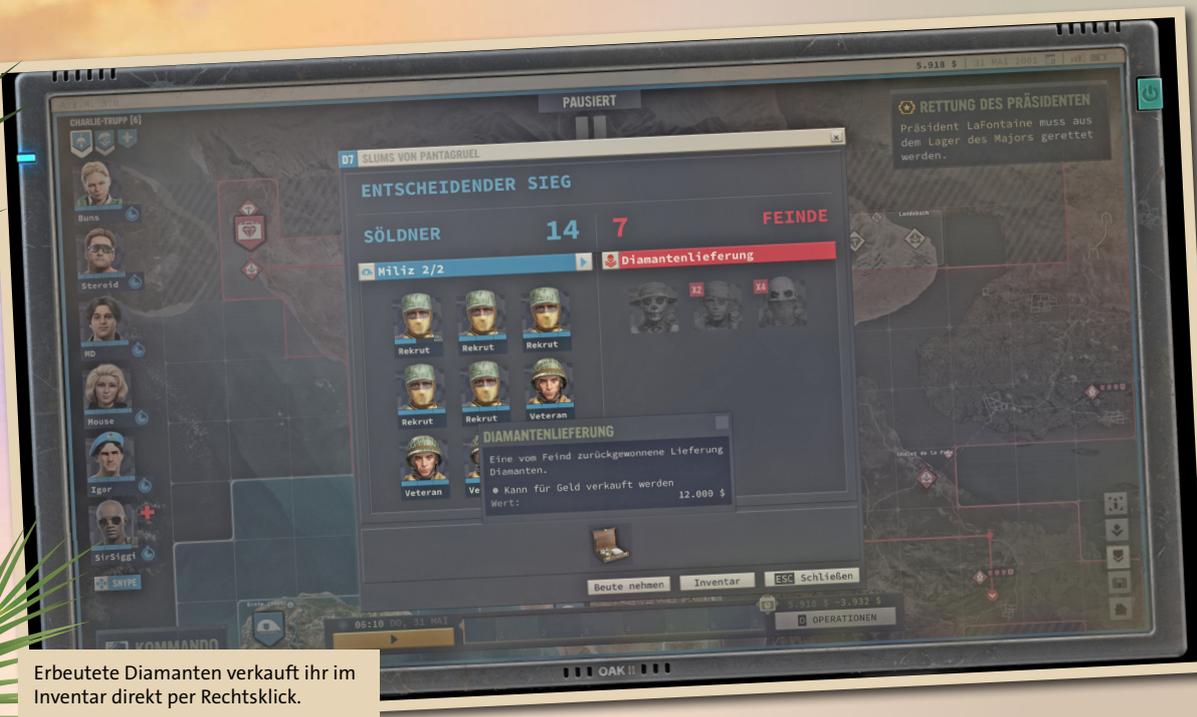
Munition gibt's in vielen Kalibern und Varianten (panzerbrechend, Leuchtspur etc.). Achtet darauf, dass ihr nicht zu viele Waffen desselben Kalibers einsetzt, sonst werden Patronen schnell knapp (bei uns war 7.62er oft Mangelware). Manche Sturmgewehre wie das französische Famas verschießen stattdessen 5.56er Kaliber. Munition könnt ihr in Sektoren mit Werkstatt aber auch selber basteln (per Operation, benötigt mindestens Bauteile und Schwarzpulver) oder gelegentlich kaufen, etwa am Marktplatz von Fleatown.

Platz sparen im Inventar

Da ihr im Vergleich zu Jagged Alliance 2 schon recht früh mehr Beute macht, wird Inventarplatz schnell rar, vor allem in den Rucksäcken der schwachbrüstigeren Söldner.

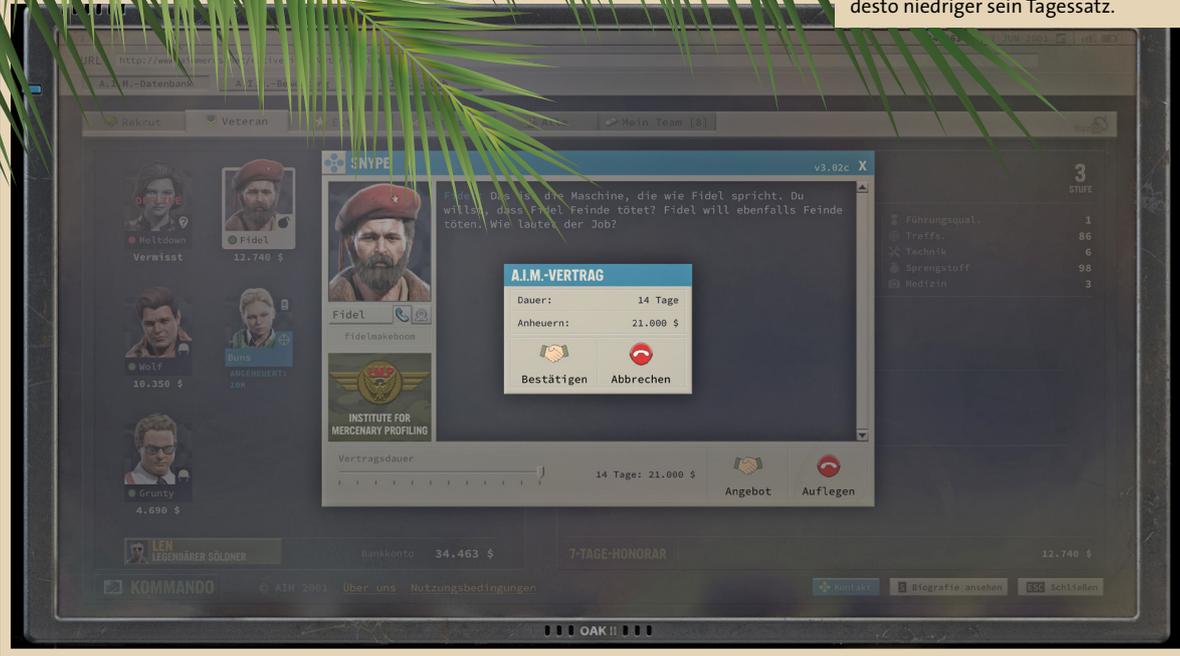
Verschrottet daher überflüssige Waffen wie die vielen Browning-Revolver, die ihr anfangs findet – und zwar die mit dem schlechtesten Zustand zuerst. Ihr müsst sie vorher nicht entladen, denn die Munition landet automatisch im Truppvorrat. Das Verschrotten bringt nicht nur Platz, sondern auch Bauteile zum Reparieren und Waffenmod-Basteln. Wie viele Bauteile das sind, wird vorher angezeigt. Der Zustand der verschrotteten Waffe ist dabei egal, ein Browning-Revolver bringt immer sechs Bauteile, egal ob er auseinanderfällt oder 100 Prozent hat.

Achtung: Die Sturmgewehre AK-47 und AK-74 sowie das MG RPK-74 haben nicht nur ähnliche Namen, sondern sehen im Inventar mit ihren gebogenen Magazinen auch verflüxt ähnlich aus, passt also vor dem Verschrotten auf. Das AK-47 findet ihr schon anfangs oft, da könnt ihr überflüssige gestrost



Erbeutete Diamanten verkauft ihr im Inventar direkt per Rechtsklick.

Je länger ihr Bumms-Fidel anheuert, desto niedriger sein Tagessatz.



verschrotten. Zumal jedes Gewehr dann gleich zwei Slots freimacht.

Stapeln: Items wie Granaten, Stahlrohre (für Waffenmodifikationen), Dietriche oder Wurfmesser lassen sich zehnfach stapeln. Verteilt lieber alle Granaten an zwei Sprengstoffprofis. Und es reicht, wenn der geschickteste Söldner alle verfügbaren Dietriche mitführt. Ihr braucht auch nur ein einziges Stemmeisen im Trupp.

Verkaufen: Haha, das geht nicht – wie im Vorgängerspiel kauft niemand eure Waffen oder andere Ausrüstung. Zumindest haben wir niemanden entdeckt. Falls ihr doch einen Käufer findet, schreibt's bitte per Mail. Diamanten und Wertgegenstände verkauft ihr direkt aus dem Inventar per Rechtsklick, und ein Händler in Fleatown (H9) kauft euch auch Bauteile ab, bei uns waren es 500 Dollar für 30 Teile.

Beute schneller sammeln

Klappert Sektoren immer gründlich ab, wenn keine Feinde (mehr) drin sind. Denn fast überall gibt's Kräuter (für Medikamente), Bauteile oder gar Geld zu finden. Weise Söldner entdecken solche Objekte auch auf größere Distanz schneller. Per Alt-Taste lassen sich einmal entdeckte Fundorte schnell wiederfinden, um zum Beispiel später einen Söldner mit Brechstange hinzuschicken.

Achtung: Manche Behälter sind mit Fallen gesichert, die zum Beispiel explodieren oder einen Stromschlag verpassen. Schickt immer nur einen Söldner zum Öffnen, nicht die ganze Truppe dicht gedrängt. Ihr müsst nach Gefechten nicht jede Gegnerleiche einzeln durchsuchen: Die Beute liegt im Inventar direkt im Sektorversteck.

Verwundete heilen

Ihr habt jetzt mehrere Möglichkeiten, verletzte Söldner wieder topfit zu kriegen:

- Im Kampf per **Verbinden**-Befehl (verbraucht Medizin und stellt nur 90 Prozent der Trefferpunkte wieder her, siehe auch unsere Gefechtstipps oben).
- Verletzungen heilen nach Gefechten mit der Zeit von selbst, das kostet weder Geld noch Medikamente, dauert aber lange.
- Mit der Operation **Verletzungen behandeln** können zwei Söldner jeweils bis zu drei Verletzte heilen. Je höher der Medizinwert, desto schneller – das verbraucht allerdings Medizin. Ein Söldner kann sich auch selbst verarzten, das ist aber weniger effizient.
- Wenn ein Trupp in einer Stadt ist, empfiehlt es sich, Verletzten die Operation **Erholung und Entspannung** zu gönnen. Die kostet ein paar Dollar pro lädiertes Nasenheil. Prost!
- In Sektoren mit **Krankenhaus** (zum Beispiel D8 und H12) genesen beliebig viele Söldner schnell – das kostet aber.

Wie komme ich an Geld?

Euer Startkapital ist schnell verbraten. Den Kontostand und die aktuelle tägliche Veränderung seht ihr rechts unterhalb der Strategiekarte, beim Mouse-over gibt's mehr Details. Zum Geldverdienen habt ihr in Jagged Alliance 3 mehrere Einnahmequellen und Sparmöglichkeiten.

Diamantenminen sind eure größte regelmäßige Einnahmequelle. Schnappt euch als erstes die Mine H7, sobald ihr die Startinsel verlassen könnt. Den möglichen Ertrag einer Mine seht ihr vorab, wenn ihr auf der Strategiekarte mit dem Mauszeiger auf das Diamantsymbol einer Mine geht (Gebäude könnt ihr über den gleichnamigen Button ganz rechts unten anzeigen lassen). Befreit auch die nahe gelegenen Städte, um die Loyalität zu steigern – je höher die ist, desto mehr wirft auch die Mine täglich ab. Sichert Minen immer mit Milizen, denn der Gegner

holt sie sich gern zurück. Söldner mit dem Skill »Unterhändler«, zum Beispiel Buns, sparen übrigens deutlich Kosten, wenn sie Milizen ausheben.

Transporte abfangen: Eure Gegner transportieren immer wieder mal Diamanten von ihren Minen zu Hafenstädten. Die Trupps seht ihr auf der Satellitenkarte als wanderndes Diamantsymbol, auch die Truppenstärke wird netterweise gleich angezeigt. Wenn ihr so einen Transport abfangt, könnt ihr das Gefecht auch oft automatisch vom Spiel berechnen lassen. In der Regel hat ein Trupp eine Diamantenkiste dabei, die euch per Direktverkauf aus dem Inventar (Rechtsklick) 12.000 Dollar einbringt.

Langfristige Verträge: Wenn ihr Söldner sowieso behalten wollt, solltet ihr deren Vertragsdauer möglichst lang ansetzen – dann sind sie pro Tag umgerechnet nämlich deutlich billiger. Beispiel: Sprengmeister Fidel kostet für drei Tage 6.000 Dollar (macht 2.000 pro Tag), für 14 Tage 21.000 Dollar – das sind nur 1.500 am Tag. Wenn's geht, solltet ihr eure Verträge auch so befristen, dass sie bei möglichst vielen Söldnern gleichzeitig ablaufen. Denn so könnt ihr alle in einem Aufwasch verlängern, statt alle nacheinander in den Chat zu wechseln, weil irgendwann ein Vertrag endet.

Gebühr für Gold-Status sparen: Für 20.000 Dollar könnt ihr den Gold-Status auf der Söldner-Webseite freischalten, um an die Elitesöldner zu kommen. Allerdings gibt's die Mitgliedschaft später auch gratis – bei uns war das im Juni 2001, aber wir vermuten, dass der Zeitpunkt schwankt, je nach eurem Spielfortschritt. ★