

## The Lamplighters League

# INDIANA JONES MEETS XCOM

Genre: Rundentaktik Publisher: Paradox Interactive Entwickler: Harebrained Schemes Termin: 3.10.2023 Sprache: Englisch, deutsche Texte  
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 40 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: Game Pass



**GameStar**  
für Atmosphäre

Hier kommt ein starker Rundenstrategie-Geheimtipp für alle, denen Jagged Alliance 3 zu groß ist. Von Martin Deppe

Von haushohen Mechs zu knallharten Söldnern, vom Jahr 3025 zurück in die 1930er: Nach seinem fulminanten Battletech (2018) schickt uns das Entwicklungsstudio Harebrained Schemes aus Seattle mit The Lamplighters League in ein ganz anderes Setting. Ein Setting, das sofort an Indiana Jones erinnert, weil wir rund um die Welt reisen, uns mit Gegnern in Wehrmachts-Outfits anlegen, auf Fantasy-Wesen treffen und nach uralten

Artefakten jagen, die in den falschen Händen das Ende der Welt bedeuten könnten.

Dabei kombiniert das Rundenstrategie-spiel viele taktische Kämpfe mit etwas Echtzeiterkundung und einem Strategieteil als Rahmen, der uns wiederum angenehm an XCOM erinnert. Indiana Jones und XCOM – wir können uns wahrlich schlechtere Kombinationen vorstellen! Die gute Nachricht: Diese Mixtur funktioniert richtig gut, denn The

Lamplighters League macht uns vom ersten Moment an großen Spaß.

### Melde mich zum Dienst!

The Lamplighters League beginnt ganz überschaubar mit zwei Kämpfern: Mit dem pfiifigen Dschinn-Spion Lateef und der schlagkräftigen Femme Fatale Ingrid untersuchen wir den Mord an einem Kurier. In Echtzeit steuern wir die beiden einzeln oder als Mini-

Lockes Neuzugang muss überleben  
Flied!

VERBLEIBENDE GEGNER: 6

100% 10%

72/100

34/100

92/120

50/130

71% HINZUFÜGEN

ABBRECHEN

ÜBERSPRINGEN

**WACHE**

Grundtrefferchance	90%	10%
Hohenvorteil	30%	
Genauigkeits-Talisman I	10%	
Reichweitenabzug	-10%	

**TREFFER KRIT.**

100% 10%

**SPERRFEUER I**

Fernkampf-Fähigkeit. Greift bis zu 4 Ziele an, sofern die Munition reicht. Getroffene Ziele werden aus ihrem Versteck getrieben und müssen ihre Deckung ggf. aufgeben. Alle Ziele erhalten Markierung.

Spezialeffekte

Markierung: Debuff. Angriffe auf diese Einheit haben eine Trefferchance von +15%.

1 AP 4/4 MUNITION 28-41SCHD (x4)

3

Eddie hat vom Holzturm freies Schussfeld, sein Schuss auf die Wache trifft hundertprozentig.



**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr gute, knobelige Rundengefechte wollt.
- ... ihr ein Indiana-Jones-Setting mögt.
- ... euch Jagged Alliance 3 zu groß ist.
- ... ihr gerne mit taktischen Skills experimentiert.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... euch ein großes Waffenarsenal wichtig ist.
- ... ihr realistische Feuergefechte wollt.

gruppe durch schmale Großstadtgassen, Hinterhöfe und kleinere Gebäude. Die Steuerung funktioniert gut, ihr könnt mit WASD und Maus marschieren oder einfach mit der Maus aufs Zielfeld klicken. Auch die Gamepad-Steuerung ist gut umgesetzt (das Spiel erscheint parallel auf der Xbox Series X/S und läuft auch auf dem Steam Deck). Schnell erspähen unsere beiden Agenten erste Gegner: merkwürdig anmutende Kämpfer, die in einer Kombination aus Wehrmantsmantel, Stahlhelm, Maske und rot glühenden Augen umherpatrouillieren.

Ihr könnt jederzeit in den Rundenmodus wechseln. Das passiert außerdem automatisch, sobald euch ein Gegner erspäht. Schlauer ist es aber, möglichst lang in Echtzeit zu bleiben – denn dann haben eure Helden Spezial-Skills, mit denen sie einzelne Gegner vor dem eigentlichen Kampf ausschalten können. Lateef meuchelt gern von hinten, die burschikose Ingrid hingegen stürmt wie ein Rammbock in ganze Gegnergruppen, die dann umpurzeln, Extraschaden kassieren und bis zum Aufrappeln leichte Ziele sind. Die League findet ihr im Detail auf der nächsten Seite. Ob ihr diese Echtzeit-Skills nutzt oder nicht, bleibt euch überlassen, aber sie können die eigentlichen Rundenkämpfe echt erleichtern. Und Spaß macht's obendrein, denn wenn ihr später mehr Helden habt, kommen lustige Fähigkeiten wie eine Schockmine dazu: Wenn ihr die werft, tapsen neugierige Gegner dorthin, der erste kriegt einen tödlichen Schlag, die anderen werden gebritzelt. Und falls ihr die Mine zuuuufällig in eine Wasserlache geworfen habt, ist der Schockeffekt noch schöner.



Nach jeder Mission versammeln sich die Agenten im Versteck um Anführer Locke.

**Kick him like Beckham**

Die taktischen Rundengefechte sind grundsätzlich ganz klassisch. Eure Kämpfer haben je zwei Aktionspunkte, die sie entweder zum Bewegen oder für einen Skill nutzen. Auch das ist anfangs überschaubar und simpel: Ingrid ist Nahkämpferin und schlägt mit den Fäusten zu, Lateef feuert mit seiner Pistole, es gibt einen ebenso klassischen Überwachungsmodus. Die Trefferwahrscheinlichkeiten werden vorab angezeigt, ebenso die Krit-Chance. Friendly Fire, Abpraller oder so was gibt's nicht – ein Schuss trifft oder verfehlt, das war's. Doch mit mehr Helden und Skill-Punkten (dazu gleich mehr) kommen immer mehr Skills dazu, Ingrid lernt zum Beispiel, kräftig zuzutreten, und je nach eurem vorgegebenen Kickwinkel landet ihr

Gegner lediglich in einer Wand, in einem herumstehenden Auto oder – wesentlich besser – einer gelangweilten Dynamitkiste.

Schon früh befreit ihr den dritten Kämpfer im Bunde, den breitschultrigen Eddie, der Schlösser knacken kann und mit seinen beiden sechsschüssigen Revolvern zwei Ziele gleichzeitig bekämpft oder auch mal kegelförmig eine ganze Salve verfeuert, bis die Trommel leer sind. Die Kämpfe leben vor allem vom gut getimten Einsatz der Skills, ihren Abklingzeiten und Reichweiten. Wer mitten im Getümmel eine Salve raushauen will, aber vorher nicht nachgeladen hat, steht ziemlich schnell ziemlich blöd da!

Auch die Umgebung lässt sich nutzen, wir können Gegner ins Wasser kicken, Handgranaten oder Brandbomben in Öllachen

## CÉLESTINE

Infiltrationsrolle: Schleichen  
 Passive Eigenschaft: Grausame Entlassung  
 Signaturfähigkeit: Mesmerisieren  
 Schwierigkeitsgrad: Mittel

## INGRID

Infiltrationsrolle: Schlägerin  
 Passive Eigenschaft: Killer-Instinkt  
 Signaturfähigkeit: Ansturm  
 Schwierigkeitsgrad: Leicht

## JIANYI

Infiltrationsrolle: Schleichen  
 Passive Eigenschaft: Fluss  
 Signaturfähigkeit: Stahlsturm  
 Schwierigkeitsgrad: Schwer

# DIE LIGA IM DETAIL



## EDDIE

Infiltrationsrolle: Saboteur  
 Passive Eigenschaft: Schnelles Laden  
 Signaturfähigkeit: Sperrfeuer  
 Schwierigkeitsgrad: Leicht

## ANA SOFÍA

Infiltrationsrolle: Saboteur  
 Passive Eigenschaft: Heilerin  
 Signaturfähigkeit: Wiederherstellen  
 Schwierigkeitsgrad: Mittel

## PURNIMA

Infiltrationsrolle: Schleichen  
 Passive Eigenschaft: Totes Auge  
 Signaturfähigkeit: Trickschuss  
 Schwierigkeitsgrad: Mittel

## ALEXANDRITE

Infiltrationsrolle: Saboteur  
 Passive Eigenschaft: Schlüpfriger Geist  
 Signaturfähigkeit: Beschwörung  
 Schwierigkeitsgrad: Schwer

## LATEEF

Infiltrationsrolle: Schleichen  
 Passive Eigenschaft: Ausweichen  
 Signaturfähigkeit: Ablenkungsmanöver  
 Schwierigkeitsgrad: Mittel



Auf der Weltkarte stehen mehrere Missionen zur Wahl.

## FEDIR

Infiltrationsrolle: Schläger  
 Passive Eigenschaft: Kurze Zündschnur  
 Signaturfähigkeit: Hieven  
 Schwierigkeitsgrad: Leicht

9

schleudern, auf Dynamitkisten schießen, aus erhöhter Position feuern, um High-Ground-Boni mitzunehmen. Das Interface ist gut lesbar, allerdings verwirren die Skillbuttons neu hinzugekommener Helden anfangs etwas, weil die teils komplexen Fähigkeiten mit mehreren Boni, Abklingzeiten und diversen Auswirkungen kritischer Treffer schwer in ein kleines Symbol zu stopfen sind. Aber weil die Mouse-over-Texte alles gut erklären, kapiert man neue Skills schnell, und weitere kommen nur schrittweise dazu, ihr werdet also nicht gleich erschlagen.

## JUDITH

Infiltrationsrolle: Schlägerin  
 Passive Eigenschaft: Unerbittlich  
 Signaturfähigkeit: Herausforderung  
 Schwierigkeitsgrad: Mittel

10

### Versteckspiel à la XCOM

Nach jeder Mission geht's zurück ins Versteck auf einer Mittelmeerinsel. Hier hat Mister Locke das Sagen – er gehört zur jahrtausendealten, namensgebenden »Liga der Erleuchteten« und bekämpft den tyrannischen Kult »Der Verbannte Hof«. Das Ver-

steck hat ungefähr die gleiche Funktion wie euer Hauptquartier in XCOM 2, allerdings baut ihr eure Basis nicht aus, sondern sammelt hier immer mehr Agenten an, die ihr in Missionen befreit habt. Zehn sind's insgesamt (in der Deluxe-Version elf). Zum Beispiel die MP-Schützin Ana Sofía, die auch ein bisschen heilen kann, oder die Scharfschützin Purmima, die mit ihrem »Trickschuss« eine Kugel abfeuert, die eurer vorgegebenen Flugbahn folgt. So eine individuelle Fähigkeit beherrschen alle eure Agenten. Die Fähigkeit ist allerdings nur einmal pro Gefecht einsetzbar, also solltet ihr gut abwägen, wann ihr sie zündet.

Manche Gefangene, die ihr befreit habt, kämpfen nicht als Agenten aktiv mit, sondern arbeiten anschließend als eure Verbündeten im Versteck. Schmied Danys zum Beispiel bastelt euch Upgrades für Waffen und Panzerung, die steinalte Mutter Amina sorgt für bessere Heil- und Buff-Items. The Lamplighters League hat aber kein Waffenarsenal, alle Helden kämpfen immer mit derselben Pistole, MP oder Präzisionswaffe, die ihr aber immerhin verbessern könnt.

### Ein Fest für Skill-Baumknutscher

Dafür ist der Skilltree, den ihr ebenfalls im Versteck anpasst, deutlich wichtiger und schön vielfältig. Denn hier kommen immer neue Schussvarianten, Nahkampfattacken, Buffs, Debuffs und so weiter dazu, ihr könnt euch richtig austoben – zumindest im Rahmen der Punkte, die ihr mit jeder Mission verdient. Und die sind knapp, genauso wie die vielen Ressourcentypen, die ihr als Belohnung für Missionen bekommt, aber auch oft auf den Maps findet. Vorräte braucht ihr zum Beispiel, um bessere Rüstung zu kaufen, manche Skills und Upgrades benötigen



Wir sollen Dokumente aus einer Amazonas-Stadt mopsen, in der eine Elitegegnerin lauert.

# ECHTZEIT UND RUNDENKAMPF: SO GEHT'S



Im Echtzeitmodus stoßen wir auf Gegner und lassen Eddie eine Schockmine werfen.



Der neugierige Wachsoldat löst die Mine aus und kriegt einen tödlichen Schlag.



Die Ölpfütze entzündet sich und setzt weitere Gegner in Brand, die nach uns suchen.



Erwischt! Das zweibeinige Amphibienvieh hat uns erspäht, weiter geht's dann etwas detaillierter im Rundenmodus.



Der ikonische Einmal-Skill »Trickschuss« von Scharfschützin Ana folgt unserer gezeichneten Flugbahn mitten ins Ziel.

Äther, Tinte oder einen Wootzbarren zum Freischalten (Wootz ist kein Quatschwort, sondern der Stahl, aus dem der berühmte Damaszenerstahl gewonnen wurde, unter anderem für Läufe von Schusswaffen).

Weil immer alles knapp ist, müsst ihr gut haushalten und investieren, das ist ähnlich knobelig wie die Gefechte. Umso befriedigender ist es, wenn ihr zum Beispiel endlich genug Tinte gesammelt habt, um eine »Karte

der Verborgenen Hand« zu verbessern. Diese sammelbaren Spielkarten gibt's öfter nach Missionen, sie verpassen euren Charakteren zusätzliche Fähigkeiten jenseits ihrer Skilltrees. Wer zum Beispiel eine »Salamander«-Karte dabei hat, kann Gegner auf kurze Distanz in Flammen setzen. Wir haben sie meist unseren Nahkämpfern spendiert, damit die auch mal auf Entfernung angreifen können. Aber Vorsicht: Flam-

men können auf andere Kämpfer übergreifen – auch auf eure eigenen. Solche Kettenreaktionen gibt's oft im Spiel, klasse!

## Die Bedrohung steigt

Auch die Weltkarte, auf die ihr im Versteck zugreift, birgt viel Puzzlepotenzial. Denn hier winken mehrere Missionen gleichzeitig, aber wir dürfen immer nur einen Kampfeinsatz pro Zugwoche wählen. Und schon geht das nächste Taktieren los: Soll ich die Rettungsmission in Südamerika annehmen, um die Heilerin zu befreien? Oder die Sabotagemission in Indien, bei der allerdings die Elitegegnerin Lady Nicastro mitmischt – dann ist zwar die Mission schwieriger, aber die Belohnung größer? Obendrauf gibt's Aufklärungseinsätze, zu denen ihr einen beliebigen Agenten abbestellt, aber nicht aktiv steuert. Er oder sie kommt nach einer Woche einfach zurück und hat hoffentlich was Spannendes entdeckt, etwa den Aufenthaltsort eines weiteren Agenten.

Wie bei XCOM 2 steigt die Bedrohungsanzeige mit der Zeit, eure drei feindlichen Häuser (gleich Gegnerfraktionen) werden gefährlicher. Nur durch erfolgreiche Einsätze senkt ihr die Bedrohung wieder – wie stark und für welche der drei Gegnerfraktionen,



Jeder Agent hat einen durchdachten Skill-Baum mit taktischen Möglichkeiten.

## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



»Mein Gott, wie gut ist der Soundtrack im Startbildschirm!« Wenn mein geschätzter Videokollege Christian Fritz Schneider mir morgens um 3:23 Uhr so eine Chat-Nachricht schickt, spricht das schon Bände. Und wie recht er doch hat: The Lamplighters League macht schon im Startbildschirm schlagartig Laune, denn wegen der tollen Musik kommt hier sofort Indiana-Jones-Stimmung auf. Das Schöne daran: Dieser starke erste Eindruck bleibt, denn das Spiel hat optisch und akustisch einen ganz eigenen, einzigartigen Stil, mit sehr guten (englischen) Sprechern, bis hin zu Details wie stimmigen Schriftarten und Icons.

Und hey, auch das Spiel hinter dem Hauptmenü ist klasse! Ich mag die Agentinnen und Agenten, die ich nach und nach befreie, weil sich jede Figur anders spielt und mir die Kombination mehrerer Helden viele taktische Möglichkeiten auf den kompakten Maps gibt. Der Übergang aus Echtzeitvorrücken in die Rundengefechte ist gut gelöst und schön fluffig. Dabei baut das Spiel vor allem auf den Einsatz der richtigen Skills zur richtigen Zeit statt auf ein dickes Waffenarsenal. Insgesamt ist The Lamplighters League weniger komplex als die Platzhirsche Jagged Alliance 3 und XCOM 2, allein schon wegen der überschaubaren Agentenzahl beziehungsweise des fehlenden Basisbaus. Aber das ist sofort vergessen, wenn ich einen Trittangriff von Ingrid so platziere, dass ihr Opfer in eine brennende Ölpfütze fliegt und sich am Kistenstapel dahinter noch die Birne anhaut. Das macht das Spiel schön schadenfreudig! So langsam avanciert Entwickler Harebrained Schemes zu einem meiner Lieblingsteams – ich fand schon ihr Battletech klasse.

das seht ihr vor der Wahl der nächsten Mission. Dieser Eiertanz zwischen Ressourcen organisieren, Elitegegner bekämpfen, potenzielle Agenten erst aufspüren und dann befreien macht euren Feldzug schön dynamisch und den Wiederspielwert hoch – wobei ein Durchgang gut 30 bis 40 Stunden dauern dürfte, je nach Schwierigkeitsgrad und eurer Spielweise.

### Die Babel-Fabel

Als roter Faden dienen die Storymissionen. Eure garstigen Gegner wollen nämlich ein legendäres Gemäuer renovieren: den Turm von Babel. Dafür brauchen sie unter anderem Relikte, und, ihr ahnt es schon, genau die müsst ihr euren Widersachern abjagen. Wie beim ersten Indiana-Jones-Film schleicht und kämpft ihr euch durch Ausgrabungsstätten, alte Tempel, Dschungelgebiete, Dockanlagen, quer über den Erdball verteilt. Fun Fact am Rande: Indiana Jones und der Turm von Babel gab's wirklich, nämlich



Wir haben ein Lager mit Blitzbombe und Vorräten entdeckt, doch die Patrouille links schöpft Verdacht.

im Jahre 1999 als digitales Action-Adventure von THQ und LucasArts.

Die Maps sind deutlich kompakter und kleiner als etwa ein typischer Sektor in Jagged Alliance 3, haben aber meist mehrere Abschnitte mit Rundengefechten. So kämpft ihr euch mal durch einen Innenhof, besiegt alle Gegner, kehrt in den Echtzeitmodus zurück, klettert eine Leiter hoch – und landet auf einer Terrasse voller Feinde. Je weiter ihr im Spiel vorankommt, desto obskurer werden eure Agenten, aber auch die Gegner: Eurer okkulten Magier Alexandrite zum Beispiel erzeugt Flammen und Illusionen, die als Köder fungieren. So versetzt ihr Feinde in Panik und scheucht sie aus ihrer Deckung. Eure Widersacher hingegen konzentrieren sich auf Verstärkung, die vom anderen Ende der Erde her aus Teleportern strömt, mit aggressiven Amphibien und quicklebendigen Mumien, die bei Kontakt in Flammen aufgehen. In Sachen Story und Kampfeinheiten ist The Lamplighters League eine spaßige Mischung aus alternativen 1930er Jahren, früher Science-Fiction und »Indiana Jones 3« – zwar abgedreht, aber in sich stimmig und nie übertrieben albern.

### Was für eine tolle Musik!

Dazu passt auch der hervorragende Soundtrack, der für eine ganz besondere Stimmung sorgt. Während wir in Echtzeit erkunden, spielt ein flottes Saxophon, wir fühlen uns wie in einem Jazzclub – doch als wir einen feindlichen Schwertkämpfer erspähen, wird aus dem verspielten Saxophonsolo ein düsteres, dramatisches Orchester, das vor der Gefahr warnt. Solche eleganten Übergänge gibt's immer wieder, sie tragen perfekt zur Stimmung bei. Auch die englischen Stimmen eurer Helden sind klasse, allen voran Kultchef Locke mit seinem sonoren Bass, aber auch die taffe Ingrid mit ihren zynischen Kommentaren.

Auch der Grafikstil ist stimmig und wie aus einem Guss, bis hin zur Schriftart in den Menüs, Hilfetexten und guten deutschen Untertiteln (es gibt traurigerweise nur englische Sprachausgabe). Lediglich die fehlenden Animationen beim Nachladen (da ertönt

einfach ein Magazinwechselound, aber die Agenten laden nicht sichtbar nach) trüben den guten Eindruck etwas, und gelegentlich steht bei den Kampfanimationen ein Objekt im Bild. Aber das ist Jammern auf sehr hohem Niveau. Denn das Spiel lebt von seinem starken, abwechslungsreichen Setting. Es gibt zwar nur wenige Zwischensequenzen und kaum spektakuläre Kamerafahrten oder längere Dialoge. Aber wir sind trotzdem immer gespannt, wie das Abenteuer weitergeht, was uns der nächste Agent bringt, auf welche neuen Gegner wir stoßen. ★

## THE LAMPLIGHTERS LEAGUE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 3570K / Ryzen 3 2300X  
GTX 950 / Radeon R9 380  
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 8600K / Ryzen 5 3600X  
GTX 1660 Ti / RX 5600 XT  
16 GB RAM, 16 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➕ schöner Grafikstil ➕ tolle Musik ➕ gute Sprecher  
➕ abwechslungsreiche Maps ➖ Kampfanimationen öfter von Hindernissen verdeckt

### SPIELDESIGN



➕ alles gut verzahnt ➕ weicher Wechsel von Echtzeit zu Runden ➕ taktische Möglichkeiten ➕ gutes Skill-System ➖ weniger komplex als XCOM 2

### BALANCE



➕ gute Lernkurve ➕ drei Schwierigkeitsgrade ➕ Zusammenhänge werden gut erklärt ➕ ordentliche Gegner-KI ➖ Echtzeitangriffe etwas zu stark

### ATMOSPHERE / STORY



➕ glaubwürdige alternative 1930er Jahre ➕ tolle Abenteuerstimmung ➕ guter Mix aus Indiana Jones und XCOM ➕ sympathische Helden ➕ kein Leerlauf

### UMFANG



➕ rund 40 Stunden Spielzeit ➕ zehn sehr unterschiedliche Agenten ➕ umfangreiche Skill-Bäume  
➕ hoher Wiederspielwert ➖ kein Waffenarsenal

### FAZIT

Schicke, kompakte Rundenstrategie mit Indiana-Jones-Setting, taktisch-knobeligen Gefechten, coolen Helden und toller Musik.

