



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Spieldesign



GameStar
für Umfang

Kontrollbesuch: Jagged Alliance 3

VENI, VIDI, VICKY



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Haemimont Games** Termin: **14.7.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **70 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **-**

Das grandiose Jagged Alliance 3 wird kontinuierlich verbessert und erweitert. Kostenlos! Mit den Updates »Buns« und »Vicky« hat sich das Söldner-Epos einen Nachtest verdient. Von Martin Deppe

Während andere Spiele nach Release hastige Hotfixes brauchen, um überhaupt mal gescheit zu funktionieren, zeigt uns Jagged Alliance 3, wie man's richtig macht und mit Gratis-Patches die Fans begeistert. Mit dem neuen Update 1.3, Codename Vicky, kommt ein heiß ersehntes Element dazu: endlich ein In-Game-Shop! Bevor ihr jetzt Schnappatmung kriegt und zehn Hitpoints verliert: Das ist kein Echtgeldshop wie bei gewissen anderen Publishern und Spielen, sondern der legendäre Online-Versandhändler »Bobby Ray's Weapons and Things«.

Wer Jagged Alliance 2 gespielt hat (oder Back in Action, seufz), nickt jetzt wissend.

Denn damals hat uns Bobby Ray's Waffenfundgrube (so der dezent altbackene deutsche Name) oft den Allerwertesten gerettet, wenn uns die Arztkoffer ausgingen. Oder wenn wir partout keine gescheiten Waffen auftreiben konnten, einen bestimmten Munitionstyp brauchten oder günstiges Second-Hand-Equipment zum Selberflicken shoppen wollten. Bobby Ray's war quasi das Amazon-Ebay für Söldnerbosse! Gleichzeitig machte der Online-Händler auch die Flugplätze in Arulco so wichtig, denn dorthin wurde die bestellte Ware logischerweise geliefert. Mit dem Vicky-Update 1.3 vom 9. November ist Bobby Ray's auch in Jagged Alli-

ance 3 wieder online. Und das ist nicht das Einzige, was sich seit unserem ersten Test im Juli geändert hat.

Schiffsladung nach Grand Chien

Wer eine neue Partie beginnt, muss erst das Dorf Ernie auf der kleinen Startinsel befreien, spätestens einen Tag danach kündigt eine Mail auf dem In-Game-Laptop an, dass der Händler jetzt auch nach Grand Chien liefert. Falls ihr eine fortgeschrittenere Partie spielt, müsst ihr nach dem Updaten ebenfalls rund einen Spieltag warten, bis die Mail kommt.

Witzig: Auf der AIM-Webseite gibt's unten schon vorher einen Werbe-Button von Bobby Ray's, doch wenn ihr draufklickt, ploppt nur ein Textfenster auf, dass der Händler aus rechtlichen Gründen noch nicht nach Grand Chien liefern darf, aber gerade mit der Regierung darüber verhandelt. Es sind solche ironisch-ikonischen Details, die Jagged Alliance 3 so lebendig machen!

Die bestellte Ware lasst ihr euch in einen befreiten Hafensektor eurer Wahl liefern, das geht wie früher auch per Overnight Express – natürlich mit kräftigem Aufschlag, schließlich bestellen wir nicht bei der Heilsarmee. Bobbys Angebot wird immer umfangreicher, je weiter ihr im Spiel fortschreitet, ihr könnt also nicht gleich zu Beginn einer Partie einen Mörser ordern. Wir haben das Angebot beim Nachtest immer wieder mal durchforstet und zum Beispiel Nachtsichtgeräte oder 5,56er-Magazine gekauft.



Mit Update 1.3 kam Anfang November »Bobby Ray's Guns and Things« zurück.



Mit der aktiven Pause haltet ihr das Spiel an und erteilt Befehle, um euch zum Beispiel unentdeckt in Position zu bringen. Jeder Angriffsbefehl beendet die Pause sofort. Ihr habt also keinen unfairen Vorteil, weil alle Söldner gleichzeitig feuern.

Auch Spezialmunition wie Leuchtspur- oder panzerbrechende Geschosse sind gern in unserem Warenkorb gelandet. Wer Munition nicht selbst herstellen mag oder kann, findet hier eine gute Alternative.

Auf die Fans gehört

Der Shop, den sich viele Fans gewünscht hatten, ist aber nur das aktuelle Beispiel für die vorbildliche Lebenserhaltung eines Spiels. Haemimont Games hat gleich nach Release wichtige Updates nachgeschoben, die viele Kundenwünsche umgesetzt haben.

Zum Beispiel sinken die Einnahmen aus eroberten Diamantenminen mittlerweile je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich

stark – nur auf dem Level »Mission Impossible« erschöpfen die Bergwerke irgendwann komplett. Außerdem gibt's rechtzeitig eine entsprechende Warnung. Das ist gerade für Einsteiger entscheidend, denn zum Release konnte man sich leicht in den Bankrott spielen, wenn die Einnahmen unangekündigt komplett wegbrachen. Dann half nur der Neustart. Auch weitere unserer Kritikpunkte wurden behoben: MGs im Überwachungsmodus sind nicht mehr übermächtig, die Kameraführung bei Schüssen auf große Distanz ist besser, und Felsen oder andere Hindernisse blockieren beim Zielen die Sicht nicht mehr. Klasse: Seit Ende August gibt's eine aktive Pause – mit der Leertaste pausiert ihr das

Spiel, könnt aber noch Befehle geben, die beim Weiterspielen ausgeführt werden. Das erleichtert vor allem das Anschleichen. Unfair wird der Pausenmodus allerdings nicht, denn ihr dürft nicht einfach allen Söldnern einen Angriffsbefehl erteilen, sodass der Feind

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.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de

Wenn die umfangreichen Patch Notes eines Spiels dutzendfach den Begriff »Community-Vorschlag« enthalten, weiß man Bescheid: Hier kümmert sich ein Team wirklich um seine Fans. Darum ist Jagged Alliance 3 für mich auch ein Paradebeispiel, wie man die Community ernst nimmt und so ein Spiel langfristig am Leben erhält – der Vorgänger hat's ja vorgemacht. Das Beste: Die umfangreichen Updates bringen nicht nur sinnvolle Verbesserungen und Erweiterungen, sondern sind auch noch komplett kostenlos. Nach all den verkorksten Releases ist Jagged Alliance 3 eine echte Wohltat. Wenn ihr's noch nicht gespielt habt, wird's höchste Zeit. Dank entschärfter Diamantenminerschöpfung ist das Spiel zwar immer noch anspruchsvoll, aber einsteigerfreundlicher geworden. Traut euch!

beim manuellen Pausenende schwere Verluste erleidet. Nein, jeder Angriffsbefehl beendet die Pause sofort. Ihr könnt aber zum Beispiel ein MG in Stellung bringen und ausrichten, solange ihr unentdeckt seid.

Das Buns-Update von Anfang Oktober brezelt die Kämpfe noch weiter auf, hier nur ein paar Beispiele aus der langen Liste: Fehlschüsse können jetzt auch ein anderes Körperteil treffen als das anvisierte, Querschläger werden genauer berechnet und erwischen Personen und Objekte, und der gegnerische Zug lässt sich endlich schneller »vorspulen«. Dann muss man nicht so lange dabei zuschauen, wenn man zerlegt wird.

Modder im Visier

Zum Release stand schon die erste Modparat, von Haemimont Games selbst gebastelt: Die blendet Trefferwahrscheinlichkeiten ein, wenn ihr Gegner anvisiert. Seitdem sind fast 200 Mods von externen Moddern dazuge-



Die Mod Tons of Guns bringt 58 neue Waffen ins Spiel. (Bild: Modder SkunkXL)

kommen. Darunter sind über 70 neue Söldner, etwa Scharfschützin »Quiet« aus Metal Gear Solid 5, aber auch coole Eigenkreationen inklusive Voice-overs. Natürlich gibt's auch klassische Mods wie Tons of Guns, mit der ihr das Waffenarsenal des Spiels heftig vergrößert. Und, das war absehbar, eine Mod namens Show Equipped Armor, die auch in der Spielgrafik das getragene Rüstungs-Outfit an eurem Söldner anzeigt, nicht nur in Inventar-Slots. Also beispielsweise Kevlarhose, Flakweste, Stahlhelm.

Denn Haemimonts Designentscheidung, dass die Söldnerinnen und Söldner zur besseren Unterscheidbarkeit immer die gleichen Klamotten tragen (Muskelpaket Steroid zum Beispiel ein total unauffälliges knallrotes T-Shirt), stieß ja nicht bei jedem Spieler auf Gegenliebe.

Wie geht's weiter mit Jagged Alliance 3?

Mit dem für die Zukunft geplanten Update 1.4 will Haemimont Games vor allem die strategische Satellitenkarte verbessern. Zum Beispiel das Sektoreninventar, das Kampf-Interface sowie die Operationen (also Erkunden, Reparieren, Trainieren und so weiter). Update 1.5 soll dann für die Modder noch eine Schippe drauflegen, indem sich die Satellitenkarte und Quests editieren lassen. Dadurch sollen ganz neue Kampagnen

möglich werden – wir wetten jetzt schon, dass findige Modder gleich mal das gute alte Arulco nachbauen werden.

Einen Termin für die beiden Updates wollte Publisher THQ Nordic auch mit vorgehaltener Waffe noch nicht rausrücken – wir tippen auf Mitte Dezember und Ende Januar, denn das wären dieselben Abstände wie bei den beiden Updates Buns und Vicky. ★

JAGGED ALLIANCE 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4690K / FX-8320
GTX 960 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700K / Ryzen 7 1800X
RTX 2070 / Radeon RX 6700 XT
16 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION



⊕ detaillierte Animationen ⊕ gute (englische) Sprecher ⊕ zerstörbare Umgebung ⊕ glaubwürdige Kampfgebiete ⊖ technisch nicht auf Höhe der Zeit

SPIELEDISIGN



⊕ kombiniert viele Mechaniken ⊕ dramatische Gefechte ⊕ viele Taktiken möglich ⊕ dynamische Kampagne ⊕ Entscheidungen wirken sich aus

BALANCE



⊕ nie unfair ⊕ fordernde Lernkurve ⊕ drei justierbare Schwierigkeitsgrade ⊕ durchdachtes Zielsystem ⊖ mehrgeschossige Gebäude unübersichtlich

ATMOSPHÄRE/STORY



⊕ Fest für JA-Fans ⊕ bekannte Söldner ⊕ viele Nebenaufgaben ⊕ Söldner kommentieren Geschehen ⊕ Gefechte und Storys bleiben langfristig spannend

UMFANG



⊕ über 70 Stunden Spielzeit ⊕ 36 Söldner ⊕ hoher Wiederspielwert ⊕ dutzende Waffen, umfangreich modifizierbar ⊕ sehr guter Multiplayer-Koop

AUFWERTUNG

Sinnvolle Verbesserungen und viele umgesetzte Spielerwünsche (Bobby Ray's Onlineshop!) machen das Söldner-Epos noch einen Tacken besser.

FAZIT

Erstklassige Fortsetzung mit dramatischen Rundentaktikgefechten, durchdachtem Strategiepapier und den Söldnern von damals.

89

+1

90



Die Kameraführung ist besser, Objekte blockieren viel seltener die Sicht.