

Mit seinem Untertitel **The Jagged Edge** klaut dieses Spiel frech bei **Jagged Alliance** – und bedient sich auch sonst fröhlich beim Genre-Urgestein.

Hired Guns

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4698
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4699

Win Vista 32 Bit
- läuft

Schießen, treffen, speichern. Schießen, treffen, speichern. Schießen, verfehlen, laden – und noch mal versuchen. Wenn Ihnen das bekannt vorkommt, haben Sie wohl ebenfalls Tage und Nächte mit Runden-Strategiespielen wie **UFO: Enemy Unknown** oder **Jagged Alliance 2** verbracht. Es gibt sogar viele Leute, die noch immer das neun Jahre alte **Jagged Alliance 2** spielen und seit dem auf einen Nachfolger hoffen. Bevor die in Freudentränen ausbrechen: Warnung! Noch hat das Warten kein Ende. **Hired Guns** ist nicht **Jagged Alliance 3**, sondern allenfalls ein grafisch stark aufgehübschtes **Jagged Alliance 2** – aber das muss ja nicht schlecht sein. Ganz im Gegenteil sogar.

Fotosafari

In **Hired Guns** lädt Sie ein zwielichtiger Geschäftsmann in sein

fiktives afrikanisches Heimatland Diamantküste ein, damit Sie dort seinen noch viel zwielichtigeren Bruder gewaltsam aus dem Amt des Präsidenten jagen. Zu Beginn des Spiels erwartet Sie das wohl mieseste Intro der letzten Jahre – sofort abbrechen, Sie brauchen die Zeit für später. Nachdem Sie eine neue Kampagne gestartet haben, finden Sie sich auf der strategischen Karte der Diamantküste wieder. Am oberen Rand markiert ein Polaroidfoto das erste Einsatzgebiet des Landes: die nördliche Straße. Bevor Sie sich die Region aus der Nähe anschauen, brauchen Sie jedoch ein paar Kämpfer. Ihren ersten Söldner erstellen Sie mit Hilfe eines Fragebogens, in dem Sie angeben, wer Ihr liebster Actionheld ist, wie Sie in einer misslichen Lage an Geld kommen könnten oder was Sie mit Ihrem

Sohn anstellen, wenn der Ihnen eröffnet, dass er Musiker werden will. Je nachdem, wie Sie antworten, erhält Ihr Alter Ego Boni auf seine fünf körperlichen Eigenschaften Beweglichkeit, Geschick, Stärke, Klugheit und Führungskraft sowie die Sonderfähigkeiten Genauigkeit, Mechaniker, Sprengmeister oder Sanitäter. Wenn also der Terminator Ihr Lieblings-Actionheld ist, Sie bei Geldknappheit eine Bank überfallen müssten und den musikbegeisterten Sohn ins Erziehungslager verbannen würden, wird Ihr Kämpfer wahrscheinlich eine körperlich eher starke, geistig eher schwache Führungsperson. Nach dem Fragebogen können Sie den Söldner (oder die Söldnerin) noch mit einem Punktesystem genau auf Ihre Vorlieben einstellen. Blöd nur, dass **Hired Guns** nicht verrät, welche Charakterwerte nun was

genau beeinflussen. Einige davon sind zum Glück selbsterklärend: Viele Punkte bei Genauigkeit ergeben etwa einen guten Schützen, starke Kämpfer können mehr Ausrüstung mitschleppen.

Touristennepp

Nun heuern Sie aus einer Gruppe von 30 Kämpfern Ihre ersten Angestellten an. Je mehr Erfahrung die Jungs und Mädels haben, desto mehr Geld fordern sie pro Tag. Außerdem sind die Söldner in einem sozialen Netzwerk verbunden: Der eine arbeitet nur für Sie, wenn Sie auch seine Schwester einstellen, der andere bleibt zuhause, solange sein Erzfeind auf Ihrer Gehaltsliste steht, und der Dritte akzeptiert nur einen Profi als Chef – und das sind Sie noch nicht. Also engagieren Sie zunächst ein oder zwei anspruchslosere Kollegen. Beim Anheuern



Unser Söldner hat seine **Granate** in eine Gegnergruppe geschleudert und schweren Schaden verursacht.



Die **Schlachtfelder** sind liebevoll gestaltet, doch da es keine Sichtlinien gibt, erkennen Sie nicht, welche Bereiche Deckung bieten und wo sich der Feind versteckt.



Merkwürdige **Wegfindung**: Söldner Sigi weigert sich, durch die geöffnete Tür zu laufen.



Kämpfen Sie in **Gebäuden**, blendet das Spiel automatisch die Dächer aus und erlaubt den Blick ins Innere.

können Sie gleich deren Lieblingsausrüstung mitbestellen: spezielle Waffen, Tarnwesten oder Helme. Das Arsenal von **Hired Guns** ist riesig. Die Knarren unterscheiden sich jeweils in Reichweite, Durchschlagskraft und Munitionsart. Für Ihren eigenen Söldner müssen Sie selbst einkaufen, allerdings ist der Waffenladen tückisch: Welche Gewehre und Munitionsarten verfügbar sind, wird in regelmäßigen Abständen vom Zufallsgenerator entschieden. So erstehen wir vor unserem ersten Einsatz eine schicke Maschinenpistole, nur um anschließend zu sehen, dass es für das Ding keine passenden Patronen gibt. Ärgerlich!

Sprachkurs

Nachdem wir unsere ersten drei Söldner ausgestattet haben, erkunden wir die nördliche Straße. Unser Auftraggeber hat uns per E-Mail mitgeteilt, dass wir dort ein Auto kaufen können, um den Rest des Landes zu erkunden. Also verlassen wir die Strategiekarte und betreten mit unseren Kämpfern das Schlachtfeld: eine malerische Dschungelpiste mit jeder Menge Grünzeug drumherum. Wir positionieren die Männer am Rand des Einsatzgebiets und klicken auf »Bereit«. Anschließend können wir unsere Helden per Mausklick in Echtzeit durch den Urwald zur Hütte des Autoverkäufers leiten. Als wir die Straße überqueren, ruft uns jedoch ein Regierungssoldat zu: »Halt! Stehenbleiben!« Eine Patrouille des Präsidenten hat uns überrascht. Nun haben wir ein paar Sekunden Zeit, einen unserer Männer für ein Gespräch zu den Soldaten zu schicken. Die Charakterwerte unseres Redeführers entscheiden dabei mitunter, welche Antwortmöglichkeiten uns zur Verfügung stehen. Ein starker Söldner etwa erzeugt mehr Respekt bei seinem Gegen-

über, ein cleverer Sprachkünstler hat mehr Verhandlungsgeschick. So die Theorie – tatsächliche Auswirkungen konnten wir in **Hired Guns** bislang nicht entdecken.

Kurtaxe

Der Regierungssoldat will Geld für einen Passierschein, doch wir zücken lieber die Waffen. Nun wechselt **Hired Guns** in den Rundenmodus, in dem beide Seiten abwechselnd ziehen. Jede Handlung unserer Männer kostet dabei ein paar ihrer begrenzten Aktionspunkte, sei es laufen, schießen oder in die Hocke gehen. Unser erster Kämpfer steht nach dem Gespräch direkt vor dem Regierungssoldaten, und weil er ohnehin keine Munition dabei hat, wählen wir einen Nahkampfangriff. Der kostet wenig Punkte,

hat bei starken Söldnern merkwürdigerweise aber oft eine höhere Schadenswirkung als eine Pistolenkugel. Batsch! Getroffen von einem Fausthieb stürzt unser Gegenüber zu Boden. **Hired Guns** benutzt ein Ragdoll-System, mit dem die Spielfiguren eindrucksvoll in der Gegend herumprzeln. Den Regierungssoldaten hat es aus der Reichweite unseres Nahkämpfers geschleudert. Wir könnten nun nachsetzen, um noch einmal zu schlagen, doch dann wären die Aktionspunkte unseres Prüglers verbraucht, und er stünde seinen Kameraden in der Schusslinie. Wir befehlen dem Mann deshalb, sich hinzulegen. So ist er nicht nur aus dem Weg, sondern außerdem in der Gegenrunde für unsere Feinde schlecht zu sehen. Wie schlecht, das können wir je-

doch nur schätzen. Anders als etwa im **Jagged Alliance 2-Addon Unfinished Business** zeigt uns das Spiel nicht, welche Regionen im Umkreis Deckung bieten und welche nicht – sehr unpraktisch.

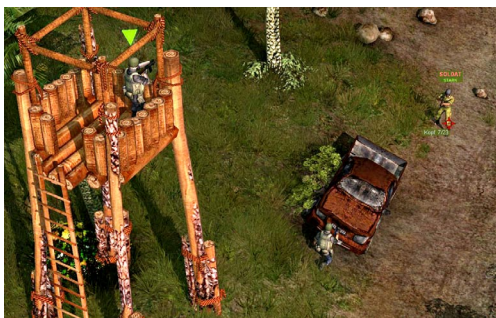
Verbaute Aussicht

Die fehlenden Sichtlinien bereiten uns ein weiteres Problem: Der liegende Regierungssoldat ist plötzlich für unseren zweiten Söldner unsichtbar. Eine nicht erkennbare Bodenwelle im Level scheint ihm Deckung zu geben. Das tritt in **Hired Guns** häufig auf. Mitunter stehen unsere Männer einen Meter vom Ziel entfernt und verkünden mürrisch: »Ich sehe nichts!«. Eine kleine Zahl am Porträt unserer Kämpfer zeigt zwar an, wie viele Gegner sie jeweils im Blick haben, die Anzeige geht im

Heimvorteil



Auf der **Strategiekarte** nähert sich ein Soldatentrupp (unten) 1 ausgerechnet der Region, in der sich unsere Söldner (Mitte) 2 gerade befinden.



Unser **Scharfschütze** überblickt große Teile der Karte und wartet auf die Regierungstruppen. Mit dem ersten Späher macht er kurzen Prozess.



Bevor die Angreifer auftauchen, dürfen wir unser Team innerhalb der markierten Zone auf die **Verteidigung** des Gebiets vorbereiten.



Ein Gruppe Angreifer ist in unseren **Hinterhalt** gelaufen. Aus dem Verborgenen werfen wir eine Granate und verwunden den Trupp schwer.



Gelegentlich treffen Sie **Zivilisten** (oben rechts). Pardon, Sie sollten sie ja gerade nicht treffen.

Eifer des Gefechts aber schnell unter. Das ist besonders ärgerlich, wenn wir bereits Aktionspunkte dafür verschwendet haben, dass sich unser Mann in Richtung des Feindes dreht und mit der Waffe anlegt. Beim Zielen können wir weitere Aktionspunkte auf die Genauigkeit verwenden und außerdem verschiedene Körperregionen des Gegners anvisieren. Der Rumpf ist beispielsweise am leichtesten zu treffen, könnte aber mit einer Schussweste geschützt sein. **Hired Guns** versäumt jedoch, uns mitzuteilen, wie hoch die Trefferchance für welche Zone bei welcher Zielart ist – ein schwerwiegender Fehler bei einem Runden-Strategiespiel. Wir können daher zunächst auch nicht einschätzen, ab welcher Kampfdistanz ein Schuss überhaupt sinnvoll ist. **Hired Guns** zwingt uns damit schnell den Speicher- und Lademarathon auf: Schießen, verfehlen, Spielstand laden. Schießen,



Vorsicht bei **Querschlägern**. Die können Verbündete verletzen.

treffen, speichern. Perfektionistische Rundenstrategen mögen zwar grundsätzlich nach diesem System vorgehen, doch bis wir in **Hired Guns** ein Gefühl für die Genauigkeit der Waffen und ihrer Schützen bekommen, haben wir gar keine andere Wahl.

Souvenirs

Haben wir alle Gegner besiegt oder zwei Runden lang keinen gesehen, schaltet **Hired Guns** zurück in den Echtzeit-Modus. Nun können wir Gespräche mit anderen Leuten in der Umgebung führen oder die besiegten Feinde nach Waffen durchsuchen. Praktisch: Das Spiel sammelt die herumliegende Ausrüstung automatisch für uns ein und packt sie in das Lager der Region. Wechseln wir nach dem Einsatz zurück in die Strategiekarte, können wir auf das Arsenal zugreifen und die Beute auf unsere Kämpfer verteilen. Unser Prügelsöldner bekommt jetzt erst einmal eine Uzi-Maschinenpistole – kaum benutzt, nur einmal fallen gelassen.

Rundreise

Mit jeder von uns besetzten Region der Diamantküste erschließen sich Nachbargebiete, die wir ebenfalls besuchen und erobern können. Jede Zone beschert uns Einkommen, mit dem wir unsere Söldner bezahlen oder neue anheuern. Die trainieren sich in den



Nach einem Gefecht geht's ans **Plündern**. Das Spiel nimmt Ihnen diese Arbeit aber auf Wunsch ab.

Kampfpausen gegenseitig. Ernennen Sie etwa Ihren Meisterschützen zum Ausbilder und alle anderen zu Schülern, steigert sich Stück für Stück deren Genauigkeit. Söldner mit hohem Mechaniker-Wert stellen wir als Waffenwart ab – sie halten die Knarren des Teams in Schuss. Die Sanitäter verarzten verwundete Kameraden. So hat jede Figur im Spiel ihren besonderen Wert und wächst uns mit der Zeit ans Herz.

Hired Guns hat seine Schwächen, übt aber einen ähnlich starken Reiz aus wie dereinst **UFO**:

Enemy Unknown oder **Jagged Alliance 2**. Den Reiz, das Land nach und nach unter Kontrolle zu bringen, die einzelnen Regionen auszubauen und Geld zu scheffeln. Den Reiz, neue Waffen zu finden und auszuprobieren. Den Reiz, die Soldaten auszustaffieren und ihre Werte zu steigern. Und natürlich den Reiz, jedes Gefecht möglichst geschickt und ohne Verluste zu überstehen. Entsprechend haben wir mit **Hired Guns** Nächte verbracht. Und zwar wie üblich: Schießen, treffen, speichern. Schießen, verfehlen, laden. **FAB**

HIRED GUNS

RUNDEN-STRATEGIE

ENTWICKLER: GFI (Cops 2170, GS 03/05: 55 Punkte)
 PUBLISHER: Peter Games
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 64 S. Handbuch

TERMIN (D): 20.3.2008
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ab 16 Jahren

ANSPRUCH: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,6 GB Festplatte	2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 2,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON: –
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Starforce
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

BEWERTUNG

KATEGORIE	BEWERTUNG
GRAFIK	7 / 10
SOUND	8 / 10
BALANCE	7 / 10
ATMOSPHÄRE	8 / 10
BEDIENUNG	6 / 10
UMFANG	9 / 10
MISSIONSDSIGN	8 / 10
KI	5 / 10
EINHEITEN	8 / 10
KAMPAGNE	8 / 10

PREIS/LEISTUNG: Sehr gut SOLOSPIELZEIT: 100 Stunden

FAZIT: Fesselnde Rundenstrategie mit Macken.

74 SPIELSPASS

Nicht ganz runde Strategie

Fabian Siegmund: Es ist selten, dass mich ein Singleplayer-Titel lange an den Rechner fesselt, aber **Hired Guns** hat es geschafft. Im Schnitt bis morgens um drei. Okay, ein Drittel der Zeit habe ich damit verbracht, Spielstände zu laden, ein weiteres Drittel damit, über Kastor, den Schieß-Legastheniker zu fluchen, aber das restliche Drittel war ausgesprochen spannend. Es dauert zwar sehr lange, bis man ein Gefühl für die Sichtbereiche und die Trefferchancen bekommt, aber dafür macht **Hired Guns** anschließend auch sehr lange Spaß.



fabian@gamestar.de