

Für Geld tun sie alles

Jagged Alliance 2

Wiedersehen macht Freude: Ihre liebgewonnenen Söldner aus Jagged Alliance und Deadly Games befreien diesmal einen afrikanischen Zwergstaat von seinen Peinigern.



Mit knapper Not entkommen unsere Söldner den Explosionen mehrerer Handgranaten.

Es ist schon bezeichnend, wenn das zwei Jahre alte **Jagged Alliance** immer noch zu den Lieblingen der Redaktions-Strategen zählt. Das Taktikspiel begeistert durch seinen Mix aus nervenaufreibenden Söldner-Gefechten und Rollenspiel-Anleihen. Weil viele Spieler die Reken der Geheimorganisation A.I.M. ins Herz geschlossen haben, will SirTech im Sommer **Jagged Alliance 2** herausbringen. Dann wird Ihnen eine ganze Welt zu Füßen liegen: Sie müssen das afrikanische Land Arulco von einer Diktatorin und deren bösen Schergen befreien. Während sich im exzellenten

Ableger **Deadly Games** die Einsätze linear aneinanderreihen, greift die »echte« Fortsetzung auf die Tugenden von **Jagged Alliance** zurück, wo Sie eine Karibik-

insel Sektor um Sektor in beliebiger Reihenfolge erobern. Wieder genießen Sie volle Handlungsfreiheit – Sie entscheiden, wo, wann und wie Ihre Söldner zuschlagen.



Erst bei Gefechtsbeginn wird in den **Rundenmodus** umgeschaltet.



Gespräche mit **NPCs** erfordern Taktgefühl.

Söldner per Email

Die gefährlichste Waffe in **Jagged Alliance 2** ist Ihr Laptop. Er bringt Sie online mit 50 Söldnern in Verbindung, die gerne in Ihre Dienste treten – gegen Bezahlung natürlich. Dabei gilt meist die Devise »je besser, desto teurer«. Die Kämpfer sind unterschiedlich treffsicher, ausdauernd, geschickt oder medizinisch bewandert. Außerdem bringen sie verschiedene Waffen, Munition, Klamotten und sonstige Ausrüstung mit. Bis zu 20 Söldner dürfen Sie engagieren. Sechs davon führen Sie in den eigentlichen Einsätzen, während die übrigen derweil trainieren, ihre Wunden verarzten oder Equipment zusammensetzen. Endlich darf man seine Waffen und Munition jederzeit bestellen – vom Wurfmesser über diverse Handgranaten bis hin zum Maschinengewehr. Gegen Aufpreis wird sogar per Overnight-Express geliefert...



Praktischer Laptop: Online heuern Sie Ihre Söldner an – hier den guten alten Ivan.

Feucht-fröhliches Schlammrobben

SirTech wollte ursprünglich eine Wahlmöglichkeit zwischen Echtzeit- und Rundenmodus einbauen. Doch dieser Plan wurden mittlerweile fallengelassen. **Jagged Alliance 2** ist trotzdem nicht streng rundenbasiert. Wie im ersten Teil können sich Ihre Lohnkrieger ohne Zugbegrenzung bewegen, solange kein Gegner in Sicht kommt. Dabei sind sie noch sportlicher unterwegs als in den beiden Vorgängern: Auf Kommando springen sie flott über Zäune, erklimmen Flachdächer oder robben »unter der Grasnarbe«. Erst im Gefecht geht's Zug um Zug weiter. Ab jetzt kostet jede Bewegung und jeder Schuß Aktionspunkte. Neuerdings geben automatische Waffen auch Feuerstöße ab, und Schrotflinten streuen ihre Kügelchen.



Wir treffen auf eine Widerstandsgruppe.

Kapitalismus & Taktik

Arulco ist in über 200 Sektoren unterteilt, in einigen liegen Bergwerke oder Großstädte. Sobald Sie eine Mine

erobern, erhöhen deren Erträge künftig Ihren Kontostand. Auch gutbezahlte Spezialaufträge helfen, die Gehaltschecks Ihrer Mietkrieger zu decken. In den Städten finden Sie Läden, die spezielle Waffen verkaufen. Beim Befreiungsfeldzug brauchen Ihre Söldner nicht immer beisammen zu bleiben, Sie können Kämpfer in wichtigen Landstrichen zurücklassen. Wenn Sie einen Jeep erobern, bewegen sich Ihre Jungs und Mädels schneller zwischen den Sektoren hin und her. Das ist auch bitter nötig, denn die Truppen der Diktatorin sind durch Eisenbahnlinien oder Flugplätze viel mobiler. Bahnhöfe und Startbahnen lassen sich aber erobern, um die verhaßte Soldateska aufzuhalten.

Lebendiges Afrika

Die Bevölkerung verfolgt Ihre Aktionen mit Argusaugen: Wenn Sie einen Zivilisten verletzen, sinkt die Loyalität, und Sie verlieren schlimmstenfalls bereits befreite Sektoren. Dafür wechseln die Unterdrückten auf Ihre Seite, solange Sie sich tapfer schlagen – so muß nicht jeder Landstrich erobert werden. NPCs spielen in **Jagged Alliance 2** eine wesentliche Rolle. Ein kleiner Junge führt Sie beispielsweise zu einer Widerstandsgruppe. Mit etwas Verhandlungsge-



In Gebäuden lassen sich Schränke und Türen öffnen. Doch Vorsicht: Sprengfallen sind an der Tagesordnung.

schick überzeugen Sie die afrikanische Résistance von Ihren guten Absichten, so daß sich Ihnen ortskundige Führer gratis anschließen.

Anders als im ersten Teil gibt es Tag- und Nachtwechsel. So treffen Sie im Dunkeln

auf Gegner, die sich nur durch Mündungsfeuer und Geräusche verraten. SirTech überlegt derzeit noch, monströse Riesenkäfer einzubauen, die besonders nachtaktiv sind und bevorzugt aus Bergwerksstollen krabbeln. **MD**



Im Strategie-Menü verteilen Sie Ihre Lohnkrieger auf die Regionen Arulcos.

Jagged Alliance 2

Genre: Taktikspiel Hersteller: SirTech
Termin: 3. Quartal '98 Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Endlich – bald geht mein absoluter Taktik-Liebling in die nächste Runde. Und die ist vielversprechend: Ich darf meinen Feldzug wieder selbst planen und jederzeit Waffen oder Ausrüstung ordern.