

Die Söldner sind zurück

Jagged Alliance 2

Sie sind wieder da: Fidel, Ivan und Kollegen. Schicken Sie Ihren Söldnertrupp erneut in brisante Einsätze – diesmal auch in Echtzeit.



Mission erfüllt: Unsere sechs Pixel-Söldner haben einen Feindtrupp ausgeschaltet.

Vor fast zwei Jahren erschien das rundenbasierte **Jagged Alliance**. Trotz seiner eher simplen Grafik erfreute das Söldner-Spiel mit Taktik-Strategie-Mix und Rollenspiel-Anleihen. Ein Jahr später gab's den Ableger **Deadly Games**, leider wieder ohne Augenschmaus-Grafik.

Doch jetzt schlägt SirTech zu: **Jagged Alliance 2** erstrahlt in hochauflösenden 16-Bit-Farben, bietet Echtzeit- und Rundenmodus sowie nicht-lineare Missionen. Die seltsamste der vielen Neuerungen: Der Schauplatz ist eine andere Welt mit realen Gegnern und Alptraum-Aliens.



Sioux stößt in einem Bergwerk auf nahkampfstarke Monster.

Eine ferne Galaxie

In einer entfernten Galaxis zieht der Planet Vol'uton seine Bahn, auf dem Bürgerkrieg herrscht. In über 200 Sektoren, zwölf Städten und acht Bergwerken treten Ihre Jungs (und Mädels) gegen Kolonisten und Horrormonster an. Dabei führen Sie bis zu sechs Söldner durchs Kampfgebiet. Neuerdings können Ihre Soldaten auch robben, elegant über Zäune hüpfen und sogar auf Hausdächer klettern. Wenn Sie rundenweise spielen, verbrauchen Ihre Kämpfe Aktionspunkte. Im Echtzeitmodus kommandieren Sie einen Söldner, während der Computer den Rest der Truppe übernimmt. Wie in **Dark Reign** sind generelle Einstellungen für die computergesteuerten Einheiten möglich.

Elitekämpfer und Schlappschwänze

Der strategische Modus hat sich nicht sehr verändert. Neben den sechs aktiven Söldnern können bis zu 14 weite-

re in der Etappe trainieren, Waffen reparieren, Verwundete heilen oder einfach mal ausschlafen. Alle Streiter sind unterschiedlich schnell, treffsicher, ausdauernd oder geschickt. Als neue Charakterwerte kommen noch Stärke und Führungsqualitäten hinzu. Durch Training und Fronteinsätze werden Ihre Kämpfe immer besser – aber leider auch teurer. Um Ihre Mitarbeiter bezahlen zu können, sind Sie auf Sondermissionen



Reaper feuert quer durchs Haus auf die Bestien.

angewiesen, die Bares einbringen. Mit diesem Geld kaufen Sie zudem neue Waffen, Munition und Ausrüstung. Maschinengewehre geben jetzt auch Feuerstöße ab. Granaten, Explosivgeschosse und Sprengfallen sorgen für Knalleffekte; Geschäfte stellen auf Anfrage spezielle Kampfmittel und Munition her. **MD**

Jagged Alliance 2

Genre: Taktikspiel
Termin: Februar '98

Hersteller: SirTech
Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Endlich – mein innig geliebtes Jagged Alliance erstrahlt im zeitgemäßen Look. Die Wahlmöglichkeit zwischen Echtzeit- und Rundenmodus klingt trotz des XCOM-3-Negativbeispiels interessant.«