



HALL OF FAME

Jagged Alliance

Dieser Taktik-Klassiker hat Charakter

– sogar mehr, als manchem Spieler lieb war.

DVD XL
Video-Special

Nein, sagt Leech, man möge ihn doch bitte in Ruhe lassen, er habe gerade etwas Wichtiges zu erledigen! Das Wichtigste, das ist der Feind im roten Hemd, der 50 Meter weiter hinter einem Baum kauert und auf den sich Leech eingeschossen hat. Das ist jetzt etwas Persönliches. Da zählen unsere Anweisungen nicht mehr. Wir würden Leech gern nach Osten ins Dickicht schicken, weil von Westen Feinde nahen. Aber unsere Befehle werden ignoriert, bis das Rothemd endlich »dying«, sterbend, in die Knie geht und sofort zum Skelett zerfällt. Jetzt folgt Leech wieder, als sei die unerhörte Eigenmächtigkeit nie geschehen.

Nicht mit Larry!

Tatsächlich staunen die Spieler von **Jagged Alliance** 1995 nicht schlecht, was ihnen die eigene Söldnertruppe so zumutet: Die Lohnkrieger, mit denen wir nach und nach die 60 Sektoren der Tropeninsel Metavira erobern, haben ihren eigenen Kopf und Charakter. Die junge Sparky zum Beispiel weigert sich, mit Ihrem Bruder Garry loszuziehen, der wiederum seinen Bruder Larry hasst. Die grauhaarigen Veteranen Moses und Pop haben zwar viel Erfahrung, vergessen aber schon mal ihren Auftrag. Die sexy Feldärztin Fox arbeitet besonders gern mit Grizzly zusammen, dem sie schöne Augen macht, verlässt das Team aber empört, wenn zu viele Verbündete fallen. Umgekehrt bleibt der kampfstärke Ex-Roadie Static nur dann bei Laune, wenn man regelmäßig andere Söldner feuert oder sterben lässt. Wer sich gar den Serienkiller Reuben ins Team holt, muss sich nicht wundern, wenn dessen Kollegen nach und nach auf mysteriöse Weise aus dem Leben scheiden.



1 In den **Feuergefechten** mit den Gegnern (rote Hemden) ist die richtige Deckung entscheidend. 2 Die Insel **Metavira** besteht aus 60 Sektoren, um die unser Söldner-Team mit Santinos Männern ringt. 3 Jeder Söldner hat ein eigenes **Inventar**, in dem wir ihn mit Waffen und Zubehör ausrüsten.

Wie bitte, Ivan?

Mit Ihrem Team selbstgewählter Exzentriker erobern Sie im Auftrag des Forschers Jack Richards und seiner schönen Tochter Brenda die Insel Metavira zurück, die der missgünstige Kollege Santino mit seiner Schurkenarmee besetzt hat. Dazu gehört nicht nur, in den Taktik-Einsätzen mit begrenzten Aktionspunkten Feinde einzukreisen, Deckung zu suchen, Häuser zu stürmen und später auch Minenfelder zu sichern oder Sprengladungen zu entschärfen. Zusätzlich gibt's noch einen Management-Part, in dem Sie Wachen auf der Insel verteilen, Söldner als Ärzte und Mechaniker abstellen, das Gruppeninventar verwalten und Gehälter festlegen.

In beiden Bereichen bleibt **Jagged Alliance** in Sachen Kom-

plexität hinter dem ein Jahr zuvor erschienenen Genre-Konkurrenten **UFO: Enemy Unknown** (1994) zurück, was den Spielspaß aber nicht schmälert. Denn die Söldnerhatz glänzt durch die Persönlichkeit der Mietsoldaten, die sich während des Spiels auch kommentierend zu Wort melden – jeder mit einer unverwechselbaren Stimme, etwa dem charmananten französischen Akzent der

Scharfschützin Vicky oder dem bellenden Deutsch-Englisch von Grunty (»Schweinhund!!«). Oder gar Ivan, der generell nur Russisch spricht. Ivan taucht – wie viele der populärsten Charaktere aus dem Spiel – auch im Nachfolger **Jagged Alliance 2** wieder auf, der 1999 erscheint. Die in jeder Hinsicht verbesserte Fortsetzung gilt vielen Spielern als bis heute bestes Rudentaktikspiel. CS

JAGGED ALLIANCE

RUNDENTAKTIK

PUBLISHER Sir-Tech
ENTWICKLER Sir-Tech
QUELLE www.gog.com
SPRACHE Englisch

ORIGINALRELEASE 1995
CA. PREIS 10 Euro
USK ab 16 Jahren



HARDWARE MINIMUM 3,0 GHz, 1,0 GB RAM, Windows (DOSBox)
SO LÄUFT'S Die Download-Version läuft automatisch in einem DOSBox-Fenster und damit unter allen Windows-Versionen, benötigt aber moderne Hardware.

FAZIT Solide Taktik mit herausragenden Charakteren.