TREND

Bestseller Games

GOLD-EDITION

14,99 DM

Ausgabe 11
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,–
LFR 298,–
HFL 17,–

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

JAGGED ALLIANCE

Kampf um Metavira

Virengeprüft durch Thomas Tschersich

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

INKLUSIVE:
GEDRUCKTE ANLEITUNG
SPIELSTAND-EDITOR
TIPS & PLÄNE

SIR-TECH
Originalprodukt von SIR-TECH
– lizenziert von
Softgold Computerspiele GmbH

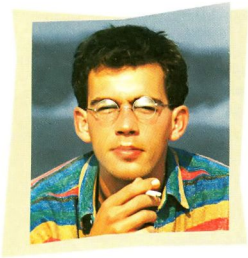
UNEINGESCHRÄNKTE
DEUTSCHE VOLLVERSION

4 344161 514997 11

JAGGED ALLIANCE AUF CD-ROM! BG GOLD


Produktion: STYLE OF THE ARTS GMBH · Tel. 0180 – 563 11 88
SHOPPING
IM
INTERNET
www.pearl.de
Über 6.000 Artikel!
Länderspezifische Angebote für
Der Zugang für Endkunden ist uneingeschränkt möglich. Großhandelskunden lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

Grünschnabelschwalben?



Es war ein regnerischer Samstag irgendwo in Deutschland, als Michael Mustermann die Irgendwostraße hinunter schlenderte und sich zunächst nur über drei Dinge ärgerte. Das waren erstens das Dreckswetter, zweitens der bekloppte Straßenname und drittens sein eigener, der aus irgendeinem Grunde immer dann auftaucht, wenn jemand zu phantasielos ist, sich was Besseres einfallen zu lassen und trotzdem nicht „irgend so'n Typ" schreiben möchte. Hätte Michael gewußt, was ihm an diesem Tag noch bevorstand, hätte er vermutlich den Regen als flüssige Sonne und seinen Namen als den drittcoolsten direkt nach Dennis Rodman und Günther Strack betrachtet. Da er aber keine Ahnung hatte, empfand er seine Situation als durchschnittlich mies, und das Wetter war auch objektiv gesehen nicht gerade ermunternd.



„Was fängt man bloß mit solchen Tagen an?", fragte sich M. Mustermann. Da nahte auch schon die Rettung in Form der Leuchtreklame einer bekannten Tankstellenkette. Mustermann wußte nun, was zu tun war. Rein in den Laden, ran ans Zeitschriftenregal und dann zu denen mit den CD-ROMs. Schließlich wurden doch seit neuestem immer mehr Hefte mit Spielen auf der CD verscheuert – spottbillig und hervorragend für verregnete Samstage geeignet. Zumal der Sonntag wohl auch nicht besser werden würde. Zugreifen, ein paar Mark fuffzig auf den Tisch, ab nach Hause, Rechner an, installieren und dann so ca. 12 bis 36 Stunden durchzocken.



M. M. stand vor dem Regal, streckte die Hand aus und – oh weh, welches nehmen von den vielen bunten Produkten mit schillernden Scheiben?. „Nix da", dachte er sich jedoch gleich darauf, „ich bin schließlich hier, um Probleme zu lösen, nicht um welche zu schaffen.", griff mit geschlossenen Augen irgendein Heft, zahlte und sprintete nach Hause.



Zu Hause angekommen schmiß M. den PC an und schob die CD ins Laufwerk. Jetzt die Installationsanleitung, aber wo war die denn bloß? Nach langem Blättern durch viele, durchaus interessante Artikel fand Mustermann sie endlich und verfuhr nach Anleitung, was auch nach einigen Abstürzen beim Soundtest gelang. „Dann kann's ja los gehen", dachte Mustermann und startete das Spiel. Aber was war jetzt das? Da stand was von „path not found", und kein Spiel startete. Auch dafür fand sich aber nach mehreren Telefonaten mit Freunden und etlicher Dateienänderei eine Lösung. Und nun spielte Mustermann und war selig. Nach einiger Zeit wurde ihm aber klar, daß er noch lange nicht alle Möglichkeiten des Spiels ausgeschöpft hatte, denn langsam wurde es schwer weiterzukommen. Er schlug also das Heft mit der vermeintlichen Anleitung auf, und siehe da, dort stand alles, was er auch schon wußte und nicht ein Wort mehr. „Gut", dachte Mustermann, „dann finde ich's eben selber raus." Zwei Missionen weiter sah er aber nun wirklich kein Land mehr, suchte eine geschlagene Stunde nach Anleitung oder Lösung des Spiels und fand schließlich den Hinweis, daß diese sich auf der CD befänden. Nach zweistündigem Surfen im Internet fand er auch das Shareware-Programm, mit dem die Anleitung zu öffnen und zu drucken war. Aber sollte er tatsächlich 120 Seiten Druckerpapier investieren, um so, inklusive Telefongebühren, den Heftpreis endgültig ein zweites Mal investiert zu haben? War der hochinteressante vierzigseitige Abschnitt zum Brunftverhalten der westafrikanischen Grünschnabelschwalbe wirklich notwendig für die Lösung des Spiels? Fragen über Fragen. Michael Mustermann ist inzwischen mit nervösem Zucken in der rechten Hand im Präsens angekommen und hat gerade Besuch von Stefan Schlaumeier. Dem ging es am Wochenende ähnlich, aber nur bis zu dem Punkt, an dem er sich über seinen seltsamen Namen wunderte. Jetzt ist er ein glücklicher Spieler mit gedruckter Anleitung (ohne eigenes Druckerpapier), Lösung, Tips und allem, was zu seinem Spiel an Zubehör aufzutreiben war. Er hat nämlich bei der Wahl des Heftes nicht die Augen geschlossen oder nur auf die CD geschaut. Nein, Stefan hat auch überprüft, ob sich seine Zeitschrift eingehend mit der mitgelieferten Vollversion beschäftigt. „Mensch Michael", sagt er gerade, „Du mußt halt schon ab und zu zweimal hinschauen. Manche liefern Dir alles mögliche an Super-Demos und sonstigem Zeug, aber 'ne Vollversion ist eben was anderes."



Hätte sich Michael Mustermann doch bloß eine BESTSELLER GAMES gekauft, dann könnte auch er jetzt ein glücklicher Spieler ohne Zucken in der Hand sein. Vielleicht nächstes Mal...

Karsten Hohage

Inhalt

Blitzstart 5

JAGGED ALLIANCE

Installation und Programmstart 6

Spielanleitung 8
- Das Hauptmenü 9
- Schwierigkeitsgrad wählen 9
- Der Hauptbildschirm des Büros 9

Schritt 1 – I.V.S. kontaktieren ... 10
- Der I.V.S.-Bildschirm 10
- Die Statistik 11

Schritt 2 – Söldner anheuern ... 12

Schritt 3 – Vorbereitungen des Teams für den Einsatz 13

Der Auftragsbildschirm 13
- Der Inventarbildschirm 14

Schritt 4 – Das Anheuern von Arbeitern 16

Schritt 5 – Überblick über Ihre Ausgaben 17
- Der Bereich „Produktion und Einkommen" des Hauptbildschirms 17
- Tabelle der Finanzen 18
- Ein vollständiger Sektor vor einer Mission 18

Schritt 6 – Die Ankunft 18
- Die Söldnerfelder 19
- Der Mauszeiger 20

Schritt 7 – Optionen am oberen Bildschirmrand 23
- Die Karte 23
- Die Optionen 24

Schritt 8 – Auf in den Kampf 25

Schritt 9 – Die Gesetze des Krieges 26
- Sektor für Sektor 26
- Begegnung mit dem Feind 61

Schritt 10 – Militärische Manöver 61
- Die Zeiten ändern sich 61
- Auf einen Gegner zielen und schießen 62
- ...und was sonst noch so alles passieren kann 63

Schritt 11 – Am Ende des Tages 64

Persönlichkeitsprofile 65

Die Waffenkammer 69

Referenzkarte 70

Spieltips 71

Karte von Metavira 72

Cheats 73

Spielvorstellungen

Demonworld
- Hexfeldhelden 74

Imperialismus
- Ein Platz an der Sonne 76

Verschiedenes

Editorial 3

Inhalt 4

Vorschau-Seite 59

CD-ROM-Cover 79

Lizenzurkunde 82

IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Mitarbeiter: Patrick Meyer (prm), Hans-Joachim Sütterlin (hjs)

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße1

Compuserve: GO PEARLSUP

Internet: www.trendverlag.de

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medie-Produktionsges. mbH, Egon Weisenseel

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb/Außendienst: TREND Büro West, Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644-110, Fax: (0208) 644-367, Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Heftproduktion: Stephan Striegel

Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 250.000 Exemplare

Druck: Umschlag: Marco, Toulouse Innenteil: Gutenberg, Wien

Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 14,99

Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 76,90

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX. Shareware und Info:
http://www.hyperionics.com

Blitzstart

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 486DX/33 mit 4 MB RAM
- 35–60 MB Festplattenplatz
- VGA-Grafikkarte
- MS-DOS ab V. 5.0 oder Win 95
- MS-Maus oder kompatible
- **Empfohlen:** Soundkarte, 8 MB RAM

JAGGED ALLIANCE muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *INSTALL* ein. Darauf werden Programmdaten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis der Festplatte kopiert und das Sound-Setup automatisch gestartet. Nach dessen Abschluß starten Sie das Spiel aus dem Programmverzeichnis der Festplatte durch den Befehl *JA*.
Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6/7 im Heft.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];
2. an der Eingabeaufforderung BGINSTAL eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um JAGGED ALLIANCE zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Spieledemos

Wenn möglich ergänzen wir die Artikel im Heft und unsere Vorschau auf die kommenden Ausgaben mit einer Demo-Version des jeweiligen Spiels. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows gestartet werden.
Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

Weitere Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD BGINSTAL eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Share- und Freeware

Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Im Verzeichnis \ADOBE finden Sie eine 16-Bit- und eine 32-Bit-Version des Programmes *Acrobat Reader*, das PDF-Dateien anzeigen und drucken kann. Im Verzeichnis \HANDBUCH befindet sich das Originalhandbuch von JAGGED ALLIANCE in eben diesem PDF-Format, und im Verzeichnis \BOOTDISK befindet sich das Programm Bootme zum Erstellen verschiedener Boot-Disketten. Außerdem legen wir einen Maustreiber von Microsoft bei (\MSMOUSE).



Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM KAPUTT?

Sollte eine der Heft-CDs zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 82) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



Installation und

JAGGED ALLIANCE läuft unter MS DOS ab Version 5.0 und Windows 95, vom Start unter Windows 3.1 wird abgeraten. Da das Spiel fast ausschließlich mit der Maus bedient wird, muß ein Maustreiber geladen sein.

Installation und Konfiguration

JAGGED ALLIANCE muß zunächst auf der Festplatte installiert werden und belegt dort je nach Installation 35–60 MB Speicherplatz. Zusätzlich sollten nach der Installation ca. 15 MB frei bleiben.

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und dort ins Hauptverzeichnis. Geben Sie *INSTALL* ein oder doppelklicken Sie auf *INSTALL.EXE*. Bestätigen Sie den folgenden Copyright-Hinweis mit RETURN.



2. Wählen Sie nun mit den Pfeiltasten *Spiel installieren*, und bestätigen Sie mit RETURN.



3. Wählen Sie zwischen der Normal- und der Maximalinstallation. Wenn genügend Festplattenplatz zur Verfügung steht, ist die Maximalvariante zu empfehlen. Bestätigen Sie mit RETURN und entscheiden Sie dann, ob Sie den Vorspann installieren möchten.





Der Vorspann wird beim Spielstart nicht abgespielt, wenn er nicht installiert wurde.



4. Nun wird nach dem Laufwerk und im nächsten Menü nach dem Programmpfad für JAGGED ALLIANCE gefragt (Vorgabe: C:\JAGGED). Bestätigen Sie jeweils mit RETURN, oder ändern Sie den Pfad nach Ihren Vorstellungen per Tastatureingabe. Nun beginnt der Kopiervorgang.



Die Angabe „Vollständig" bzw. „Teilweise" im Laufwerksmenü gibt an, ob Sie den Vorspann installieren.

Soundkonfiguration

Die Soundkonfiguration wird nach der Installation automatisch aufgerufen. Sie läßt sich später jederzeit wiederholen, indem Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte *SETSOUND* eingeben bzw. auf *SETSOUND.EXE* doppelklicken. Um vom ersten Hinweisbildschirm zum Konfigurationsmenü zu gelangen, drücken sie eine beliebige Taste.



1. Wählen Sie *Soundkarte für digitalen Sound* und bestätigen mit RETURN. Im folgenden Menü wählen Sie mit den Pfeiltasten Ihre Sound-Hardware aus der Liste aus und bestätigen abermals mit RETURN. Sie werden nun gefragt, ob die Parameter der Soundkarte automatisch erkannt werden sollen. Diese Erkennung funktioniert meistens problemlos, kann aber auch zu Fehlermeldungen oder sogar Systemabstürzen führen. Antworten Sie mit „Ja", um die Erkennung zu starten, oder mit „Nein", um die Werte von Hand einzugeben.



2. Wiederholen Sie nun den Vorgang für die *Soundkarte für Musik*.
3. Um die Einstellung *Untertitel An/Aus* brauchen Sie sich an dieser Stelle nicht zu kümmern. Sie läßt sich auch im Spiel noch ändern (siehe S. 24).
4. Wenn sowohl Sound- als auch Musikkarte konfiguriert sind, wählen Sie aus dem Hauptmenü *Soundkartentest*. Hier können Sie nacheinander den *Digitalsound* und die *MIDI-Musik* testen. Sobald eine Meldung über den laufenden Test erscheint, sollten Sie auch etwas hören. Ein Tastendruck bricht den Test ab.





Bei falscher Konfiguration kann der Test das System blockieren. Falls Sie die Installation aus Windows 95 gestartet haben, können Sie in diesem Fall aber immer noch versuchen, das Programm zu minimieren (z.B. mit Alt-TAB) und es dann zu schließen.

5. Wählen Sie zum Abschluß den Menüpunkt *Einstellungen abspeichern* des Hauptmenüs, bestätigen mit RETURN und verlassen die Soundkonfiguration mit *Zurück ins DOS*.



Spielstart

1. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte.
2. Geben Sie *JA* ein oder doppelklicken Sie auf *JA.EXE*.

Nach kurzer Ladezeit beginnt der Vorspann, den Sie mit mehrmaligem Drücken von ESCAPE abbrechen können. Sie gelangen nun ins Hauptmenü des Spiels. Alles weitere erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite acht.

Problemlösungen

Speichermangel und -konfiguration

JAGGED ALLIANCE ist relativ anspruchslos, was die Speichermenge betrifft. 400 kB „...für ausführbares Programm" und 4 MB XMS-Speicher reichen aus. Auf Rechnern

Programmstart

Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:

```
BLASTER=A220 I5 D1 T4
```

Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220, IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.

Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.

Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

Soundkarten, die unter DOS als z.B. Soundblaster initialisiert werden, können von Windows 95 trotzdem einen anderen Standard zugewiesen bekommen, den JAGGED ALLIANCE möglicherweise nicht unterstützt. In diesem Fall sollten Sie Windows 95 zum MS-DOS-Modus verlassen und die Soundkarte dort neu initialisieren. Ziehen Sie hierzu bitte das Handbuch der Soundkarte zu Rate.

mit nur 4 MB Arbeitsspeicher kann es aber zu Problemen kommen, da JAGGED ALLIANCE 3,5 MB für sich alleine beansprucht. Starten Sie das Spiel in diesem Fall mit dem Befehl *JAVM*. Wenn auch das nicht hilft, ziehen Sie bitte Ihr DOS-Handbuch zu Rate, um zu erfahren, wie Sie möglichst viel freien Speicher erreichen. Wieviel Speicher zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl *MEM*.

Ob JAGGED ALLIANCE korrekt abläuft, hängt nicht nur davon ab, wieviele RAM-Chips im Rechner stecken, sondern auch von der richtigen Konfiguration. Die Speicherkonfiguration wird in der Datei CONFIG.SYS festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden ist, ebenso wie die AUTOEXEC.BAT. Auch sie hat wesentlichen Einfluß auf die Menge des verfügbaren Speichers. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!

In unserem Testbetrieb hat sich folgende Konfiguration bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=40
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie nur das REM wieder zu entfernen.

Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM.

Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

Mausprobleme

Obwohl JAGGED ALLIANCE in unseren Tests auch mit anderen Mäusen zurechtkam, verursachen Spiele manchmal Probleme, wenn kein Microsoft-Maustreiber verwendet wird. Fast alle Mäuse sind zum Microsoft-Standard kompatibel, sollten Sie also Schwierigkeiten mit der Maus haben, können Sie den Original-Microsoft-Treiber im Verzeichnis \MSMOUSE der Heft-CD ausprobieren.

Windows 95

JAGGED ALLIANCE ist kompatibel zu Windows, auf einem gut konfigurierten Win95-PC sollte es auf Anhieb und problemlos starten. Dennoch wurde das Programm für MS-DOS programmiert, Inkompatibilitäten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus und starten Sie JAGGED ALLIANCE von der DOS-Befehlszeile aus.

HINWEIS

Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.

Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Ein Maustreiber sollte der Maus beiliegen, wenn das nicht der Fall ist, können Sie den Microsoft-Treiber auf unserer Heft-CD verwenden: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis \MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Wenn nach Beenden von Windows 95 auch kein CD-Laufwerk mehr vorhanden ist, informieren Sie sich bitte in der Dokumentation Ihres CD-ROM-Laufwerkes oder bei einem sachkundigen Bekannten, wie Sie einen DOS-Treiber für das Laufwerk installieren. Ein Standardverfahren gibt es hier leider nicht.

FEHLER

Generelle Startprobleme oder Abstürze:

1. Versuchen Sie, das Problem einzugrenzen, indem Sie *SETSOUND* aufrufen und Sound und Musik auf *Kein...* setzen. Ist das Problem damit behoben, versuchen Sie es mit der Einstellung *Soundblaster*.
2. Modifizieren Sie die PC-Konfiguration so, daß nur Maus-, Soundkarten- und CD-ROM-Treiber geladen werden, oder benutzen Sie eine Bootdiskette.
3. Vergewissern Sie sich, daß kein Speichermanager geladen wird (z.B. EMM386).
4. Liegt die CD im Laufwerk?

Absturz beim Versuch, Spielstände zu laden oder zu speichern:

Vergewissern Sie sich, daß keine Festplattenkomprimierer (z. B. DRVSPACE), Virenscanner oder Cache-Software (z.B. SMARTDRIVE) geladen werden.

Unter Windows 95 deaktivieren Sie den Schreibcache in der *Systemsteuerung:*

- Klicken Sie auf „System" und wählen das Register „Leistungsmerkmale"
- Klicken Sie auf „Dateisystem"
- Wählen Sie „Fehlerbehebung"
- Deaktivieren Sie das „verzögerte Schreiben"

Manisches Metavira

Jagged Alliance ist der Beginn einer neuen Serie – und eines neuen Genres – von Strategie-Rollenspielen. Durch eine Mischung aus taktischem Manöver, strategischer Planung und individuellen Charakteren, kombiniert mit einer nervenaufreibenden Story, wird Jagged Alliance Ihre taktischen und rollenspielerischen Talente bis an die Grenzen fordern.





Wenn Sie auf Metavira landen, werden Sie die brisante Lage auf der Insel sowie den Fallow-Baum und seinen ebenso kostbaren wie heilsamen Saft kennenlernen. Sie werden Jack und Brenda Richards begegnen – jenen Wissenschaftlern, deren neueste Experimente mit dem Saft des Fallow-Baums eines Tages zahlreiche Leben retten könnten. Und Sie werden Santino kennenlernen, den ehemaligen Partner der Richards, der beinahe die gesamte Insel beherrscht, und dem Geld mehr bedeutet als Leben oder lebensrettende Entdeckungen. Ihre Aufgabe lautet, Santino zu stoppen und sicherzustellen, daß Jack und Brenda in Ruhe ihrer Arbeit nachgehen können. Sie werden Ihre Kontakte zur I.V.S., der Internationalen Vereinigung der Söldner, nutzen und alle Lebensläufe eingehend auf Eignung für den Einsatz auf Metavira überprüfen. Verpflichten Sie jene Söldner, die den hohen Anforderungen Ihres Vorhabens gerecht werden. Brechen Sie mit Ihrem Trupp nach Metavira auf, wo Sie mit Jacks Hilfe versuchen werden, die Insel zurückzuerobern.

Von Ihrem Hauptquartier aus werden Sie jeden Morgen Ihre Position neu beurteilen und die Strategie für den Tag festlegen. Indem Sie einzelne Sektoren zurückgewinnen und sichern, erhalten Sie Zugang zu Fallow-Bäumen, die den Saft liefern, den Jack und Brenda so dringend benötigen. Haben Sie einen Sektor übernommen, können Sie Eingeborene als Zapfer und Wachen rekrutieren und auf diese Weise die kostbare Gabe des Baumes ernten. Den Saft tauschen Sie gegen harte Dollars ein, um Ihre Bemühungen zu finanzieren, bis Sie Santino vollständig von Metavira vertrieben haben.

Tastaturbelegung auf Seite 70

Ihr Büro im Paradies

Der Hubschrauber setzt auf, während die Sonne aufgeht. Palmblätter wiegen sich im Wind, und große Wolken von aufgewirbeltem Staub wehen in die Gesichter de-

rer, die auf Ihre Ankunft warten. Jack und Brenda sind Leute, die keine Zeit zu verlieren haben. Eine schnelle und formlose Begrüßung ist alles, was Ihnen zuteil wird, bevor Sie zu Ihrem Quartier gebracht werden, um die Vorbereitungen für die nächsten Tage zu treffen. So beginnt Ihre Bekanntschaft mit der Insel namens Metavira, den Bewohnern, Ihren Gegnern und den Mitgliedern der I.V.S.

Das Hauptmenü

Wählen Sie hier die Option NEUES SPIEL, um ein neues Spiel zu beginnen, oder klicken Sie auf ZURÜCK INS DOS, um zum Betriebssystem zurückzukehren und später zu spielen. Sobald Sie Spielstände gespeichert haben, steht Ihnen außerdem die Option SPIEL FORTSETZEN zur Verfügung. Diese bringt Sie automatisch zum letzten Spielstand, den Sie in Ihrem Hauptquartier gespeichert haben.



Schwierigkeitsgrad wählen

Bevor Sie aufbrechen, erlaubt Jagged Alliance Ihnen, den Schwierigkeitsgrad festzulegen, der Ihren Talenten und Ihrer Abenteuerlust gerecht wird. Nachdem Sie den Schwierigkeitsgrad eines Spiels festgelegt haben, können Sie diesen **nicht mehr verändern.** Treffen Sie Ihre Wahl also sorgfältig.



Der Schwierigkeitsgrad beeinflußt die Größe der gegnerischen Armee, ihre Aggressivität und den Grad ihrer List. Falls dies Ihre erste Begegnung mit einem Strategie- oder Rollenspiel ist, sollten Sie eine niedrigere Schwierigkeitsstufe wählen. Die höchste Schwierigkeitsstufe ist nur erfahrenen Veteranen empfohlen, die mit allen Unannehmlichkeiten konfrontiert werden wollen, die Metavira und Lucas Santino zu bieten haben.

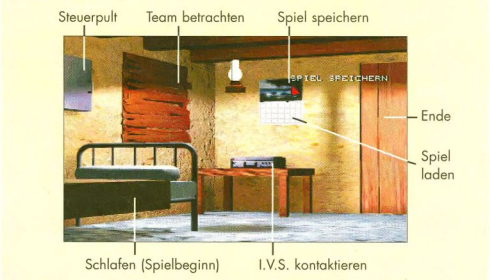
TIP Selbst wenn Sie bereits Erfahrung mit rundenbasierten (!) Strategiespielen und/oder Rollenspielen haben, hält die mittlere Schwierigkeitsstufe genug Herausforderungen bereit.

Sie dürfen beim Start eines neuen Spiels außerdem entscheiden, ob es auch während der im Rundenmodus ablaufenden Kämpfe möglich sein soll zu speichern.

Der Hauptbildschirm des Büros

Nachdem Sie den Schwierigkeitsgrad gewählt haben, kommen Sie im Hauptquartier an. Von hier aus können Sie zahlreiche Funktionen des Spiels steuern und, was zunächst das Wichtigste ist, Kontakt mit der I.V.S. aufnehmen. Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, werden Ihnen verschiedene Optionen angeboten:

IHR BÜRO



I.V.S. kontaktieren
Auf Ihrem Schreibtisch befindet sich ein Laptop, mit dem Sie mit der I.V.S. Kontakt aufnehmen können. Wenn Sie die Option *I.V.S. kontaktieren* wählen, wird Ihnen Einblick in die Biographien und Akten über jeden Söldner gewährt, der in der Internationalen Vereinigung der Söldner organisiert ist. Von hier aus können Sie hoffentlich geeignete Söldner für Ihr Team gewinnen.

HINWEIS In Ihrem Team muß sich mindestens ein Söldner befinden, wenn Sie auf der Insel aktiv werden wollen. Auf den I.V.S.-Bildschirm wird im Abschnitt *Schritt 1 – I.V.S. kontaktieren* näher eingegangen.

Schlafen (Spielbeginn)
Sobald Sie ein Team zusammen haben, wählen Sie die Option *Schlafen*, um sich auf die Aktivitäten des folgenden Tages vorzubereiten. Mit dem Klick auf *Schlafen* verlassen Sie also den Hauptbildschirm und stürzen sich in die Aktion.

Steuerpult
Wenn Sie auf den Metallschrank klicken, können Sie verschiedene Spieleinstellungen konfigurieren. Das gleiche Menü steht auch im Spiel zur Verfügung – siehe Seite 24.

Team betrachten
Wenn Sie das lose Brett beiseite schieben, erhalten Sie Informationen über die aktuelle Situation auf der Insel. Sie können diese Option benutzen, um Ihre gespeicherten Spielstände zu analysieren, indem Sie einen Spielstand laden und dann diese Option auswählen.

Spielstand speichern
Wenn Ihre Söldner Landgewinne auf Metavira verbuchen können, werden Sie vermutlich Ihre Erfolge sichern wollen. Klicken Sie dazu einfach auf die obere Hälfte des Kalenders an der Wand. Im Fenster für die Spielstände klicken Sie nun einen der zehn Speicherplätze



an, geben einen Namen für den Spielstand ein und bestätigen mit der ENTER-Taste.

TIP Falls Ihnen zehn Speicherplätze nicht reichen: Jagged Alliance legt die Spielstände im Spielverzeichnis unter den Namen GAME[0...9].SAV ab. Der schnell gespeicherte Spielstand (s. u.) heißt QUICK.SAV.

Spielstand laden

Bewegen Sie den Mauszeiger auf die untere Hälfte des Kalenders und wählen Sie den zuvor gespeicherten Spielstand aus, den Sie laden möchten. Jagged Alliance wird Ihnen eine Liste der vorliegenden Spielstände anbieten. Klicken Sie einfach einen Spielstand an und bestätigen mit der ENTER-Taste.



TIP **Schnellstart-Party:** Falls Sie es nicht erwarten können und so schnell wie möglich beginnen wollen, können Sie den vorgegebenen Spielstand laden. Das „Einsteiger-Team, Normal" besteht aus einer ausgewogenen Mischung von acht Söldnern, die über alle Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände verfügen, die Ihnen einen guten Start ins Spiel verschaffen können. Bedenken Sie jedoch, daß es sich keinesfalls um das bestmögliche Team handelt. Was für Sie persönlich am besten ist, hängt von Ihren eigenen Vorlieben ab.

Ende

Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Tür und wählen Sie die Option *Ende*, um Ihr Büro zum Hauptmenü zu verlassen.

Schritt 1 – I.V.S. kontaktieren

Die Internationale Vereinigung der Söldner ist die Agentur für jene Individuen, die sich in der undurchsichtigen, internationalen Welt der Söldner einen Namen gemacht haben. Nachdem Sie die Option *I.V.S. kontaktieren* in Ihrem Büro angewählt haben, stehen Ihnen die Akten aller dort registrierten Söldner zur Verfügung.

Der I.V.S.-Bildschirm

Wenn Sie das erste Mal Kontakt mit der I.V.S. aufnehmen, werden Sie einen Bildschirm sehen, der dem folgenden ähnlich ist. Suchen Sie sich in der Kartei geeignete Kandidaten für die rauhe Realität auf Metavira. Natürlich werden die Söldner auch Ihre Zeugnisse intensiv prüfen – nicht jeder wird für Sie arbeiten.

Das Portrait

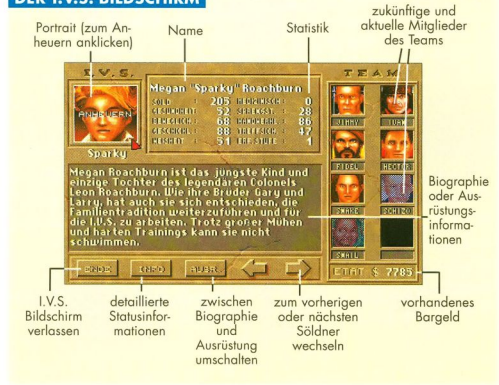
Das Portrait zeigt Ihnen, mit wem Sie es zu tun haben, ist aber außerdem eine Schaltfläche:

- *Anheuern:* Ein Klick mit der linken Maustaste auf das Portrait eines Söldners unterbreitet ihm das Angebot, Ihrem Team beizutreten. Sollte er annehmen, so wird er in einem der Teamfelder erscheinen. Sollte er zur Zeit nicht abkömmlich sein, wird er Ihnen das mitteilen.
- *Blättern durch die Kartei:* Das Drükken und Halten der rechten Maustaste auf dem Portrait bewirkt, daß die Kartei schnell durchgeblättert wird.

Biographie

Im Netzwerk der I.V.S. werden Biographien aller Söldner geführt. Diese

DER I.V.S. BILDSCHIRM



„Schnappschüsse" erlauben Ihnen einen kurzen Einblick in die Persönlichkeit und die Fähigkeiten eines potentiellen Mitglieds und somit seine oder ihre Eignung für das Team abzuschätzen.



Die Biographien sind keine reinen Gimmicks. Achten Sie auf die Angaben, die Sie hier finden, um spätere Überraschungen zu vermeiden. Ein Beispiel: Selbst wenn ein russischer Söldner sich vom Kommunismus abgekehrt hat, heißt das noch lange nicht, daß er auch eine Sprache spricht, die Sie verstehen...

Ausrüstung

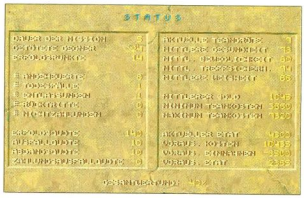
Wenn Sie auf die Schaltfläche AUSR. klicken, wird der persönliche Vorrat an Werkzeugen und Waffen angezeigt, den ein Söldner bei sich trägt. Um mehr über einen Gegenstand zu erfahren, müssen Sie diesen lediglich anklicken. Die Schaltfläche AUSR. ändert ihre Beschriftung beim Anklicken in BIO. Klicken Sie sie abermals an, um zur Biographie zurückzukehren.



Die Statistik

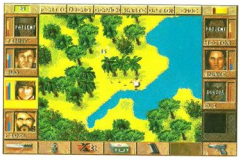
Wenn Sie auf die Schaltfläche INFO klicken, wird eine Übersicht über Ihr aktuelles Team angezeigt. Indem Sie die durchschnittliche Treffsicherheit, Intelligenz und andere Parameter des Teams untersuchen, können Sie sich einen Eindruck davon verschaffen, wie sich das Team wahrscheinlich im Einsatz schlagen wird.

Generell beschreibt die Statistik eines Söldners dessen Fähigkeiten auf einem Gebiet und wird, mit Ausnahme seines Soldes, durch Zahlenwerte zwischen 1 und 100 ausgedrückt, wobei 100 eine besonders gut ausgeprägte Fähigkeit kennzeichnet. Durch Training und Missionen auf dem Schlachtfeld können einige Söldner einige ihrer Fähigkeiten verbessern. Dabei erhöht sich natürlich der Wert des Söldners, so daß er unter Umständen irgendwann eine bessere Bezahlung verlangt.



Die Gesundheit repräsentiert das allgemeine physische Befinden eines Söldners und wieviel Schaden er nehmen kann, ohne daß er stirbt. Ein Söldner mit 100 Gesundheitspunkten befindet sich bei optimaler körperlicher Gesundheit. Ein Söldner mit nur 10 Gesundheitspunkten sollte dagegen besser in ärztliche Behandlung geschickt werden. Die Gesundheit eines Söldners hat Einfluß auf seine gesamte Leistungsfähigkeit und die Effektivität, mit der er seine Fähigkeiten einsetzen kann.

Die Beweglichkeit ist ein Maß dafür, wie schnell ein Söldner physisch auf eine Situation reagiert – sei dies auf den Schuß aus einer Schrotflinte, einen Messerstich oder nur auf ein Hindernis. Die Beweglichkeit hat Einfluß auf die Fortbewegungsgeschwindigkeit eines Söldners sowie auf die Koordination und Kontrolle seiner Aktivitäten, wenn er auf ein Ereignis reagiert.



Die Geschicklichkeit ist ein Maß dafür, wie gut ein Söldner eine schwierige oder präzise Bewegung ausführen kann. Für bestimmte Fähigkeiten, wie beispielsweise medizinische Versorgung von Verwundeten, ist eine hohes Maß an Geschicklichkeit sehr wichtig – es nützt nichts, daß man alle medizinischen Bücher gelesen hat, wenn einem die Hände bei einer Operation zittern. Die Geschicklichkeit hat Einfluß auf die Befähigung eines Söldners, seine oder ihre Fähigkeiten bestmöglich einzusetzen, und auf den Erfolg jeder Aktion, die präzise Kontrolle über die eigenen Hände erfordert.

Die Weisheit eines Söldners beeinflußt seine oder ihre Befähigung, aus Erfahrungen und durch Training zu lernen. Hochintelligenten Mitgliedern des Teams bereitet es keine Schwierigkeiten, den inneren Aufbau eines militärischen Gerätes nachzuvollziehen. Dagegen dauert es bei jenen, die geistig minderbemittelt sind, länger, bis sie die Komplexität einer Angelegenheit erfaßt haben:



„In Ordnung, Carl. Das nächste Mal behältst du den Stift in der Hand und wirfst die Granate, ok?"

Medizinische Fähigkeiten: Söldner neigen dazu, verletzt zu werden. Ob es sich nun um eine lebensgefährliche Schußwunde oder eine geringfügige Kratzwunde durch einen Dornbusch handelt - eine medizinische Behandlung ist erforderlich. Da es auf Metavira kein Krankenhaus gibt, müssen sich Söldner



auf ihre Teamkollegen verlassen können. Ein Söldner mit 100 Punkten könnte komplizierte Operationen am Nervensystem mit Einwegbesteck ausführen, während sich ein Söldner mit nur wenigen Punkten vermutlich beim Rasieren tödlich verletzen würde.

Fähigkeiten im Umgang mit Sprengstoffen: Dieser Wert gibt an, wie erfolgreich ein Söldner beim Herstellen von Zeitbomben, Molotow-Cocktails und ähnlichem sein wird. Außerdem ist die Höhe dieses Zahlenwertes ein Maß da-



für, wie wahrscheinlich es ist, daß ein Söldner Sprengkörper des Feindes entdecken und auch entschärfen kann.

Handwerkliche Fähigkeiten: Viele Gegenstände, die Ihre Söldner benutzten oder mit denen sie konfrontiert werden, sind mechanischer Natur und erfordern eine handwerklich begabte Hand, um sie in einsatzbereitem Zustand zu halten. Handwerkliche Fähigkeiten spielen eine Rolle bei der Reparatur von beschädigten Gegenständen und verklemmten Schlössern, bei der Herstellung von mechanischen Geräten aus einfachen Materialien und bei der Veränderung gegebener Geräte, um aus ihnen neue zu bilden.

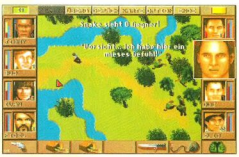
Treffsicherheit: Ein gutes Auge und eine ruhige Hand tragen entscheidend zur Treffsicherheit eines Söldners bei. Diese Treffsicherheit beschreibt die Befähigung eines Söldners, ein beliebiges Ziel mit einer Feuerwaffe präzise zu treffen. Wie alle anderen Fähigkeiten wird sie durch eine Zahl zwischen 1 und 100 ausgedrückt und kann durch Übung und Training verbessert werden.

Erfahrungsklasse: Von allen Eigenschaften eines Söldners ist die Erfahrungsklasse die wichtigste. Sie repräsentiert eine Zusammenfassung all seiner Fähigkeiten, das Ausmaß seiner



Kampferfahrung und seinen Nutzen im Gelände. Im Endeffekt gibt sie das Talent und den Erfahrungsschatz des Söldners wieder. Zweifellos ist die Erfahrungsklasse ein aussagekräftiges Argument bei der Beurteilung eines Mitglieds der I.V.S.

Wenn Söldner in den Rängen der I.V.S. aufsteigen und höhere Erfahrungsklassen besetzen, gewinnen sie auch auf anderen Gebieten hinzu:



- Ihre Fähigkeit, Fallen und Hinterhalte aufzuspüren, verbessert sich.
- Sie werden gewandter und listiger.
- Sie können sich schneller und präziser auf ein gegnerisches Ziel konzentrieren.
- Ihre Effektivität im Einsatz und ihre Geschicklichkeit nehmen zu.
- Ihr Sold könnte zunehmen...

Schritt 2 - Söldner anheuern

Nachdem Sie die Kartei der I.V.S. durchsucht haben, werden Sie vermutlich einen ersten Eindruck gewonnen haben, wer für Ihr Team in Frage kommt. Ein Team zusammenzustellen, das Sie nicht zum Gespött der gegnerischen Partei macht, ist nicht so einfach, wie Sie denken. Bevor Sie sich daran machen, jeden Söldner samt Bruder und Schwester zu befragen, sollen Sie sich zunächst über einige grundsätzliche Dinge Gedanken machen:

- Aus wie vielen Söldnern muß Ihr Team bestehen? Wählen Sie die kleinstmögliche Anzahl Söldner, die nötig ist, um Ihre Aufgaben erfolgreich zu erledigen.
- Sie haben anfangs nicht viel Geld, aber viel Zeit haben Sie auch nicht. Übertreiben Sie es also nicht mit der Sparsamkeit.
- Versuchen Sie, in Ihrem Team eine ausgewogene Mischung verschiedener Fähigkeiten zu erreichen. Eine Gruppe von vier Mechanikern wird niemandem Angst einflößen können.

„Gib' auf, Kerl, oder wir werden deinen Wagen reparieren."

Einen Vertrag anbieten

Wenn Sie sich entschieden haben, wen Sie in Ihr Team aufnehmen möchten, klicken Sie sein oder ihr Portrait an, um ein Gespräch zu führen. Der Söldner wird Ihr Angebot prüfen und es, abhängig von verschiedenen Faktoren, entweder annehmen oder ablehnen.



Eintreffen eines Söldners



Sobald Sie einen Söldner für Ihr Team gewinnen konnten, wird sein oder ihr Portrait im Bereich „Team" schraffiert angezeigt und sein Eintrag in der Kartei der I.V.S. als „im Einsatz" markiert. Am folgenden Morgen wird Ihnen der Neuzugang auf Metavira zur Verfügung stehen. Diejenigen Söldner, die in Ihren Diensten stehen und sich bereits auf der Insel befinden, werden auf dem I.V.S.-Bilddschirm farbig und unschraffiert dargestellt.

Ein Angebot wird abgelehnt



Manchmal verlaufen Verhandlungen nicht so wie geplant. Söldner können Ihr Angebot aus verschiedenen Gründen ablehnen, die alle von ihrer jeweiligen Persönlichkeit abhängen. Vergessen Sie nie, daß diese Männer und Frauen ihre eigenen Ansichten, Verbündeten und Feinde haben, und daß Sie durch den Umstand, daß Sie nicht der einzige Arbeitgeber sind, mehr auf einen Söldner angewiesen sind als er auf Sie.

Es gibt viele Gründe, aus denen ein Söldner ablehnen könnte, für Sie zu arbeiten. Vielleicht sind Sie noch nicht lange genug im Geschäft? Vielleicht feuern Sie ständig Ihre Leute, nur weil diese mal ein Wehwehchen haben? Oder sind Sie dafür bekannt, Ihre Toten einfach ins Meer zu werfen?

Entlassen eines Söldners

Um einen Söldner aus Ihrem Team zu entfernen, müssen Sie sein Portrait im Bereich der bereits verpflichteten Söldner anklicken.

- Mitglieder, die zwar befragt, jedoch noch nicht auf der Insel abgesetzt wurden, läßt eine solche Änderung Ihrer Beschäftigungssituation kalt. Sie können sich also innerhalb einer I.V.S.-Sitzung problemlos umentscheiden.
- Dagegen nehmen manche Mitglieder, die bereits zu der Insel transportiert wurden oder gar schon lange in Ihrem Dienst stehen, eine Ent-



lassung nicht so gelassen auf. Es sind schließlich Menschen wie Sie und ich, die sich gekränkt oder um ihren Anteil an zukünftigen Erfolgen betrogen fühlen. Sollten Sie eine extreme „Hire-and-Fire-Mentalität" an den Tag legen, wird sich das in den Kreisen der I.V.S. sicherlich nicht zu Ihren Gunsten auswirken.

Verlassen der I.V.S. – Aufbruch nach Metavira



Wählen Sie auf dem I.V.S.-Bildschirm die Option ENDE, wenn Sie die Kommunikation mit der I.V.S. beenden wollen. Falls Sie neue Mitglieder angeheuert haben, werden diese auf die Insel gebracht, wobei Sie für die Kosten des Hubschraubers aufkommen müssen.

HINWEIS

An einem Tag kann nur ein einziger Hubschraubertransport stattfinden, und die I.V.S. wird vor dem folgenden Tag nicht mehr zur Verfügung stehen.

Schritt 3 – Vorbereitungen des Teams für den Einsatz

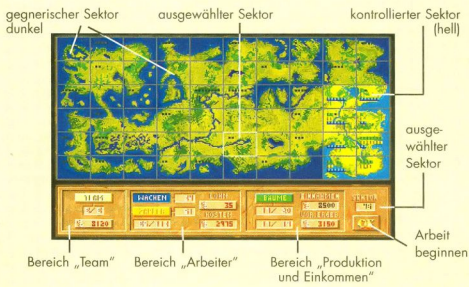
Nachdem Sie Ihr Team eingeflogen und sich im Hauptquartier niedergelassen haben, wählen Sie die Option SCHLAFEN, um Ihrem Körper und Geist die nötige Ruhe vor dem Sturm zu gönnen. Vom folgenden Kartenbildschirm aus legen Sie die Aktivitäten der Mitglieder Ihres Teams und die Strategie für den vor Ihnen liegenden Tag fest.

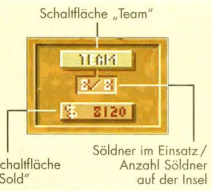
Ein Blick auf Ihre Lage

Wenn Sie Ihre Kampagne beginnen, werden Sie sich Ihre Startposition nicht selbst aussuchen können. Zu Beginn kontrollieren Sie einen einzigen Sektor! Später jedoch, wenn Sie weitere Sektoren hinzugewinnen konnten, können Sie Söldner in jedem Sektor plazieren, der eine gesicherte Landverbindung mit der Basisstation in Sektor 60 aufweist. Ihr Team bewegt sich generell gemeinsam vorwärts, belegt also immer nur einen einzigen Sektor.

DER KARTENBILDSCHIRM

Sektoren 1–60





Um Ihr Söldnerteam zu plazieren, müssen Sie lediglich die Schaltfläche TEAM auf dem Kartenbildschirm anklicken. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf die Karte. Jagged Alliance wird den gerade ausgewählten Sektor mit einer weißen Umrandung hervorheben.

Um Ihr Team zu plazieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Sektor. Ein weißes Symbol steht jeweils für einen Söldner.

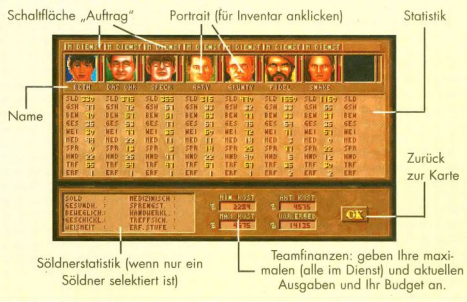
Um Ihr Team aus einem Sektor zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Sektor.

Aber wenden wir uns erst der Vorbereitung des Teams zu, bevor Sie es endgültig plazieren.

Der Auftragsbildschirm

Wenn Sie einen Startpunkt selektiert haben, können Sie die Aufträge für den vor Ihnen liegenden Tag festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche SOLD, um zum Auftragsbildschirm zu wechseln.

DER AUFTRAGSBILDSCHIRM





Wenn Sie Jagged Alliance beginnen, sind alle Söldner „im Dienst". Im Verlauf der Kampagne kann es aber erforderlich werden, daß ein Söldner in der Basisstation bleibt, um z.B. eine Waffe zu reparieren oder einen Kameraden zu verarzten. Was auch immer im Einzelfall zutrifft, ein Klick auf die Schaltfläche AUFTRAG erlaubt Ihnen, solche Aktivitäten festzulegen.

Im Dienst (voller Sold): Teilnahme am aktiven Kampfeinsatz.

Rasten (halber Sold): Das Rasten gibt Ihnen Gelegenheit, kleinere Wunden heilen zu lassen und Kräfte für den kommenden Tag zu sammeln. Auf diese Art und Weise können Sie auch Geld sparen.

Trainieren (voller Sold): Söldner können in der Basisstation verbleiben, um durch Training ihre Treffsicherheit oder medizinische, handwerkliche und sprengstoffbezogene Kenntnisse zu verbessern. Ein Söldner, der seine Treffsicherheit verbessern will, muß eine Schußwaffe in der Hand halten. Er kann sich auch für Kraftübungen entscheiden, um auf diese Art und Weise die Gesundheit, Geschicklichkeit und Beweglichkeit zu verbessern. Personen, die bereits über ausgeprägte Eigenschaften verfügen, werden sich nur leicht verbessern können, wogegen Neulinge oft erstaunliche Fortschritte erarbeiten. Die grundlegenden Voraussetzungen eines Söldners und seine Lernbereitschaft beeinflussen den Erfolg eines solchen Trainings.

Doktor (voller Sold): Söldner, die den Status *Patient* zugewiesen bekommen haben, werden medizinisch versorgt. Natürlich wird ein Doktor mit echten medizinischen Fähigkeiten bevorzugt...

„Wofür wollen Sie diesen Klappspaten benutzen!?"

Ein als Doktor Eingeteilter muß einen Arztkoffer oder ein Erste-Hilfe-Päckchen in einer Hand halten. Unter Umständen sind weitere Koffer oder Päckchen (im Gepäck) nötig, um das Potential des Doktors vollständig auszuschöpfen. Ein Doktor, der selbst medizinische Versorgung benötigt, wird immer erst die eigenen Wunden behandeln, bevor er sich einem Patienten zuwendet.

Patient (halber Sold): Patienten können Sie nur einteilen, wenn Sie einen Doktor eingeteilt haben. Sollte ein Söldner mit medizinischen Kenntnissen selbst verwundet sein, sollten Sie den Auftrag „Doktor" wählen, damit er zunächst seine eigenen Wunden behandelt (beachten Sie, daß er in diesem Fall den vollen Sold bezieht).

Reparieren (voller Sold): Reparatur von Gegenständen, die durch intensiven Gebrauch, Hitze oder Feuchtigkeit in Mitleidenschaft gezogen wurden. Um einen Gegenstand zu reparieren, muß ein Mechaniker einen Werkzeugkasten in seine primäre Hand und den defekten Gegenstand in die zweite Hand nehmen (siehe *Der Inventarbildschirm*). Andere Gegenstände, die repariert werden sollen, können in den Taschen des Söldners abgelegt werden; er oder sie wird diese der Reihe nach instand setzen.

Entlassen (Kein Sold): Das könnten Sie sich schon in Ihrem Büro auf dem IVS-Bildschirm überlegen.

Wie gut bewährt sich ein Doktor oder Mechaniker?

Die potentielle Eignung eines Doktors oder Mechanikers für seine Aufgabe kann an seinem oder ihrem Portrait abgelesen werden. Sie werden beispielsweise 28/32 ablesen. In diesem Fall beträgt der Eignungsgrad des Söldners 32 Punkte. Infolge von störenden Einflüssen, beispielsweise weil das Werkzeug nicht vollständig ist, kann er oder sie in der Praxis jedoch nur Reparaturen in Höhe von 28 Punkten ausführen bzw. Patienten heilen.



Die Punktzahl kann hier 100 übersteigen, denn es handelt sich hierbei nicht um eine in Prozenten angegebene Fähigkeit. Wenn die Effizienz des Doktors z. B. 105/105 beträgt, so kann



er innerhalb eines Tages insgesamt maximal 105 Gesundheitspunkte bei seinen Patienten wieder herstellen. Wieviele den Patienten jeweils fehlen, wird als negative Zahl auf ihren Portraits dargestellt.



Der Inventarbildschirm

Vom Auftragsbildschirm gelangen Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste auf das Portrait eines Söldners zum Inventarbildschirm, in dem Sie die Ausrüstung des Söldners einsehen und verändern können.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, um eine Beschreibung zu erhalten.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um diesen aufzunehmen. Bewegen Sie den Gegenstand auf ein anderes Inventarfeld, ein Inventarfeld der Gruppe oder ein anderes Mitglied und klicken Sie erneut, um den Gegenstand dort abzulegen.

Klicken Sie bei gedrückter SHIFT-Taste auf eine Ansammlung von Gegenständen, die sich in einem Inventarfeld befinden (z. B. drei Granaten, fünf Schachteln .38er-Munition etc.), um sie vollständig aufzunehmen.

Während der Einsatzvorbereitung gibt es auf dem Inventarbildschirm zwei Berei-

DER INVENTARBILDSCHIRM



che: das Inventar des Mitglieds auf der rechten Seite und das Inventar der Gruppe auf der linken Seite. Das Inventar des Mitglieds enthält die Gegenstände, die ein Söldner persönlich besitzt, anwendet und auf die er ausschließlich zugreifen kann. In jedem Feld des Inventars wird ein Bild des Gegenstandes und, soweit dies möglich ist, dessen Status angezeigt. Bei gruppierten Gegenständen gleicher Art wird die Anzahl einzelner Gegenstände angezeigt. Bei Gegenständen, die Munition beinhalten, wird die verbleibende Menge angezeigt. Die Felder für Kopfbedeckung, Kommunikationsgerät, Brustbedeckung und Maske können nur geeignete Gegenstände enthalten.

Westen

Westen haben eine mehr oder weniger große Anzahl Taschen, die ein Söldner benutzen kann, um darin Gegenstände aufzubewahren. Wenn Ihr Söldner eine Weste trägt, stellt Jagged Alliance ein Inventarfeld für jede Tasche der Weste bereit. Sie können die Weste einem anderen Mitglied oder dem Inventar der Gruppe übergeben, unabhängig davon, ob die Westentaschen leer oder voll sind.

Die primäre Hand

In der primären Hand befindet sich der Gegenstand, den der Söldner benutzen will. Im Spiel kommt dieser Gegenstand durch einen Rechtsklick zum Einsatz. In den meisten Fällen handelt es sich um ein Gewehr, eine Pistole oder eine andere Waffe. In anderen Situationen muß sich an dieser Stelle z.B. ein Arzt- oder Werkzeugkoffer befinden.

Befestigungsposition

Das Feld für die Befestigungsposition ist dann von Bedeutung, wenn Gegenstände gehalten und manipuliert werden sollen. Wenn ein Gegenstand in der primären Hand plaziert wird, kann das darunter befindliche Feld benutzt werden, um diesem



Gegenstand einen Zusatz hinzuzufügen oder zwei Gegenstände dauerhaft zu kombinieren. Eine Schußwaffe kann beispielsweise auf diese Art mit einer Zielvorrichtung oder einem Schalldämpfer versehen werden.



Der Nutzen eines neu erschaffenen oder verbesserten Gegenstandes hängt vom Talent des Söldners und der Qualität der verwendeten Gegenstände ab. Die Befestigungsposition spielt auch eine Rolle, wenn Objekte entnommen werden – beispielsweise ein Zettel aus einer Flasche. Nicht alle Gegenstände können auf diese Art und Weise zerlegt und zusammengesetzt werden, auch wenn immer ein Befestigungsfeld angezeigt wird. Hier ist Experimentierfreudigkeit gefragt. (oder siehe S. 71)

Die zweite Hand

In der zweiten Hand können Objekte plaziert werden, die bei Bedarf schnell in die primäre Hand übernommen werden sollen, indem mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Gegenstand im „Schnellinventar" geklickt wird.

HINWEIS

Es ist im Kampf nicht entscheidend, ob ein Gegenstand in der zweiten Hand oder in einer Westentasche zu finden ist. In beiden Fällen kostet der Wechsel in die primäre Hand keine Aktionspunkte. Nur der Aufwand für den Spieler verringert sich. Außerdem können einige größere Gegenstände nicht in Westentaschen transportiert werden.

Das Inventar der Gruppe



Beim Inventar der Gruppe handelt es sich um eine Anhäufung von Gegenständen in der Basisstation. Solange sie sich im Hauptquartier befinden, also im *Auftragsbildschirm*, können Mitglieder des Teams hier Gegenstände aufnehmen oder ablegen. Während Sie sich im Gelände befinden, verbleibt das Inventar der Gruppe im Hauptquartier, und es kann nicht darauf zugegriffen werden. Über die Pfeilsymbole auf der rechten Seite des Inventars können Sie das Angebot schrittweise durchblättern.

Durch einen Klick auf die Schaltfläche „%" bzw. „#" wird zwischen gruppierter Anzeige und Einzelanzeige umgeschaltet.



Wenn Sie Gegenstände zum Inventar hinzufügen, indem Sie ein leeres oder besetztes Feld anklikken, wird dieser immer mit weiteren Gegenständen seiner Art gruppiert (beispielsweise werden alle Pistolen gleicher Art in einem Feld gruppiert). Wenn Sie einen Gegenstand aus einem gruppierten Feld aufnehmen, wird immer zuerst der am besten erhaltene entnommen.

Gegenstände ablegen



Bevor der Einsatz wirklich beginnt, können sich Ihre Söldner dauerhaft uner-



wünschter Gegenstände entledigen. Klikken Sie dazu im Inventarbildschirm einen Gegenstand an und legen Sie diesen vor den Füßen des Söldners ab. Nach einer Bestätigung landet der Gegenstand dauerhaft im Müll.

Weitergabe von Gegenständen

Die Pfeilsymbole rechts und links vom Portrait des Söldners erlauben Ihnen, durch das Team zu blättern. Sie können auch Gegenstände von einem Mitglied an ein anderes Mitglied weitergeben. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den Gegenstand und wählen Sie anschließend das gewünschte Mitglied des Teams an.

Rückkehr zum Kartenbildschirm

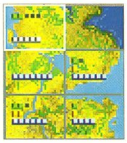
Sobald Sie Ihr Team eingeteilt und ausgerüstet haben, klicken Sie auf das Portrait des Söldners, falls Sie sich noch im Inventarbildschirm befinden, um diesen zu verlassen. Im Auftragsbildschirm können Sie die Schaltfläche OK anklicken, um zum Kartenbildschirm zurückzukehren.

Schritt 4 – Das Anheuern von Arbeitern

Der Bereich „Arbeiter" des Hauptbildschirms

Wenn sich Ihre Söldner auf der Insel befinden, ausgerüstet und einsatzbereit, werden weitere Arbeiter benötigt, die für Einnahmen sorgen: Wachen und Zapfer, die Sie zum Schutz und zur Ernte der Fallow-Bäume einsetzen, die Sie bereits besitzen. Ohne Zapfer würden die Fallow-Bäume allenfalls Ihren Söldnern Schatten spenden, aber nicht von selber Saft produzieren.

Die benötigte Anzahl Arbeiter hängt ausschließlich von der Anzahl Bäume ab, die sich in Ihrem Besitz befindet, und wie gut Sie diese und den jeweiligen Sektor schützen wollen. Sie hängt auch davon ab,



wie gut Sie den Saft der Bäume verarbeiten können. Falls Sie die gewonnene Menge nicht verarbeiten können, ist es sinnlos, überflüssige Arbeiter dafür zu beschäftigen. Überprüfen Sie also die Lage auf der Karte:

Grüne Symbole stellen kräftige Fallow-Bäume dar, die sicher sind und angezapft werden können.

Schwarze Symbole repräsentieren Fallow-Bäume, die die Eingeborenen noch nicht anzapfen wollen, weil der Bereich noch nicht ausreichend gesichert ist.

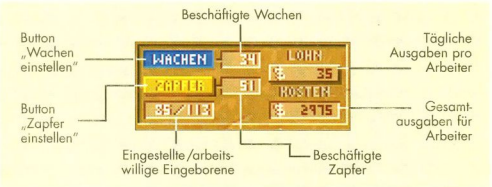
Hellbraune Symbole stellen Fallow-Bäume dar, die sich in einem schlechten Zustand befinden und deshalb nicht angezapft werden können.

Gelbe Symbole stellen bereits angeheuerte Dreierteams von Zapfern dar.

Blaue Symbole stehen für die Anzahl dem Sektor zugeteilter Wachen.

Die Beschäftigungssituation

Ein Blick auf den Bereich „Arbeiter" der Karte vermittelt Ihnen einen Überblick über die aktuelle Beschäftigungssituation:



Wenn Sie das Vertrauen der Eingeborenen gewinnen und diese ihre Furcht vor Santino verlieren, werden mehr und mehr Eingeborene für Sie und Jack arbeiten wollen. Sollten jedoch viele Zapfer und Wachen von Santinos Leuten getötet werden und/oder Ihre Söldner untätig herumsitzen, dann werden Ihnen sehr bald die Arbeiter weglaufen.

Zapfer anheuern

Das Anzapfen eines Fallow-Baumes ist ein schwieriger Prozeß, der die Geduld und das Wissen von drei Eingeborenen erfordert, die sorgfältig den Saft aus den Wurzeln in Bodennähe entnehmen. Um Eingeborene der Insel als Zapfer zu gewinnen, müssen Sie lediglich die Schaltfläche ZAPFER anklicken. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf einen Ihrer Sektoren auf der Karte. Der jeweils betrachtete Sektor wird dann weiß umrandet.



Zapfer und Wachen bei der Arbeit

Um eine Gruppe Zapfer in einem Sektor anzuheuern, klicken Sie dort mit der linken Maustaste. Ein gelbes Symbol, das eine Gruppe von 3 Zapfern darstellt, wird nun in diesem Sektor erscheinen. Natürlich muß sich dort mindestens ein sicherer Fallow-Baum (dargestellt durch ein grünes Symbol) befunden haben.

Um eine Gruppe Zapfer in einem Sektor zu entlassen, klicken Sie dort mit der rechten Maustaste.

Wachen anheuern

Zapfer wenden, wenn sie arbeiten, ihrer Umwelt den Rücken zu und haben deshalb ein bißchen Schutz bitter nötig. Jederzeit könnte einer von Santinos Männern auftauchen, sie in den Hintern treten und kopfüber ins nächste Fallow-Baum-Astloch rammen – man kann ja nie wissen. Indem Sie Personal zum Schutz der Zapfer anheuern, können

Sie die Zapfer etwas zufriedener machen und die eroberten Sektoren sichern.
Besonders dann, wenn Sie einen neuen Sektor übernehmen, ist es sinnvoll, Wachen zur Sicherung einzusetzen. Auf Seite 21 wird auf dieses Thema näher eingegangen.
Klicken Sie auf die Schaltfläche WACHEN im Bereich „Arbeiter", um Wachen anzuheuern. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf einen Ihrer Sektoren auf der Karte. Der markierte Sektor wird auch in diesem Falle weiß umrandet.

Um eine Wache in einem Sektor anzuheuern, klicken Sie dort mit der linken Maustaste. Sie können bis zu acht Wachen in einem Sektor plazieren. Wenn Sie in einem Sektor eine Wache postieren, erscheint dort ein blaues Symbol.

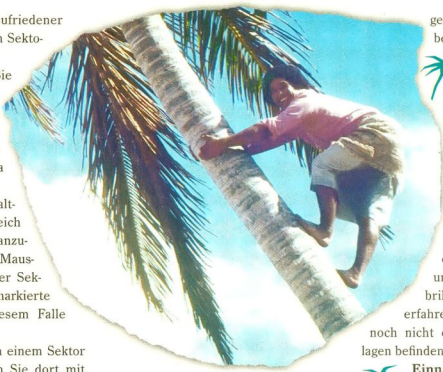
Um eine Wache in einem Sektor zu entlassen, klicken Sie dort mit der rechten Maustaste.

TIP Sie können nur am Anfang eines Tages neue Wachen einstellen. Während des Einsatzes können Sie die Wachen nur umverteilen aber keine neuen einstellen.

Lohn
Geld regiert die Welt – auch auf Metavira. Der Lohn, den Sie den Zapfern und Wachen bezahlen, wird unterhalb der Schaltfläche LOHN im Bereich „Arbeiter" angezeigt. Wenn Sie ein Spiel beginnen, wird den Wachen und Zapfern ein bestimmter Betrag gezahlt. Falls Ihre Aktivitäten nicht genug Vertrauen erwecken, um die Eingeborenen zur Mitarbeit zu bewegen, könnte es notwendig sein, daß Sie den Lohn der Arbeiter erhöhen. Dazu genügt ein Klick mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche



LOHN. Jeder anschließende Klick mit der rechten Maustaste erhöht den Lohn eines Arbeiters um einen Dollar. Wenn Sie fertig sind, bestätigen Sie mit der



linken Maustaste. Nachdem Sie Ihre Zapfer und Wachen plaziert und über ihren Lohn entschieden haben, können Sie die täglichen Gesamtausgaben für Ihre Arbeiter im Feld „Kosten" ablesen.

HINWEIS Wenn Sie den Lohn einmal erhöht haben, können Sie ihn nie mehr reduzieren. Oder würden Sie das mit sich machen lassen?

Schritt 5 – Überblick über Ihre Ausgaben

Der Bereich „Produktion und Einkommen" des Hauptbildschirms

Nachdem Sie Ihre Söldner, Zapfer und Wachen plaziert haben, wird eine Bilanz erstellt und diese im Bereich „Produktion und Einkommen" des Kartenbildschirms angezeigt.

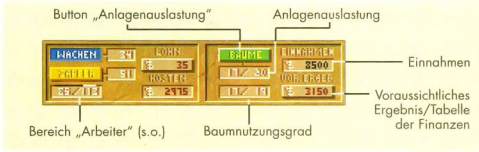
Anlagenauslastung:
Die Menge Saft, die gerade verarbeitet wird, gegenüber der Menge, die an einem Tag verarbeitet werden kann.

Baumnutzungsgrad:
Die Anzahl der „sicheren" Bäume, die geerntet werden könnten, gegenüber der Anzahl aller Bäume, die Sie besitzen.

Bäume:
Halten Sie die Maustaste auf der Schaltfläche BÄUME gedrückt, um den Zustand und die Kapazität Ihrer Fabrik zu erfahren. Hierdurch erfahren Sie auch, wo sich die noch nicht eroberten Produktionsanlagen befinden.

Einnahmen: Das gesamte Einkommen, das Ihnen der heutige Tag vermutlich einbringen wird.

Voraussichtliches Ergebnis:
Ihr gesamtes Kapital, über das Sie am Ende des Tages verfügen können, falls es keine Zwischenfälle gibt. Jagged Alliance bildet das voraussichtliche Ergebnis, indem von den Einnahmen dieses Tages die Ausgaben subtrahiert werden. Wenn Sie am Ende des Tages einen Überschuß erzielen, wird dieser Betrag in schwarzer Farbe angezeigt. Falls Ihre Planungen jedoch ein Defizit zur Folge haben werden, wird dieser Betrag rot angezeigt und Sie sollten sich die Situation näher ansehen. Es ist möglich, daß Sie ein Defizit erzielen und dennoch auf ein positives Gesamtergebnis kommen, solange Sie genügend Kapital haben, um die Verluste aufzufangen.
Alle Informationen, die Jagged Alliance im Bereich „Produktion und Einkommen" ausgibt, sind natürlich rein spekulativ. Wenn alles nach Plan verläuft, treffen die Angaben zu. Falls Ihr Einsatz dagegen nicht nach Plan verläuft, können sich die Zahlen dramatisch verändern. Santino könnte ein paar Ihrer Zapfer töten oder eine Fabrik einnehmen.



Auch könnte ein Söldner sterben und somit Kosten verursachen, die Sie zu Beginn des Tages nicht vorhersehen konnten.

Tabelle der Finanzen

Wenn Sie auf die Schaltfläche für das „voraussichtliche Ergebnis" klicken, wird Ihre finanzielle Situation detailliert ausgegeben. Hier können Sie sich ein Bild vom Geldfluß von und zu Ihrer Organisation machen. Geld auf dem Weg in Ihre Taschen wird schwarz und Geld, das Sie ausgeben, rot dargestellt.



Einnahmen

pro Baum: Gibt an, wieviel Geld Ihnen für jeden Baum gezahlt wird, den Sie anzapfen.

Summe: Gibt an, wieviel Geld Sie an diesem Tag verdienen werden, falls Sie tatsächlich alle Bäume anzapfen, die Sie eingeplant haben.

Ausgaben

Team: Der tägliche Sold, den Sie Ihrem Söldnerteam zahlen.

Zapfer: Der tägliche Lohn, den Sie den Eingeborenen zahlen, die Sie zum Zapfen eingestellt haben.

Wachen: Der tägliche Lohn, den Sie den Eingeborenen zahlen, die Sie als Wachen eingestellt haben.

Summe: Die Summe aller täglichen Ausgaben für Söldner, Zapfer und Wachen.

Ergebnis

Tag: Der Einsatztag, an dessen Beginn Sie stehen.

Aktuelles Ergebnis: Ihr aktueller Kontostand.

Voraussichtliches Ergebnis: Das erwartete Ergebnis am Ende des Tages, nach Addition der Einnahmen und Abzug der Ausgaben.

Netto Differenz: Der erwartete Nettogewinn oder Nettoverlust am Ende des Tages.

Was tun, wenn Sie rote Zahlen schreiben?

Wenn Sie Jagged Alliance begonnen haben, werden Sie eine Weile lang rote Zahlen schreiben. In diesen schwierigen Zeiten müssen Sie sich auf Ihr Startkapital verlassen. Falls sich Ihre finanzielle Situation jedoch auch später nicht bessert, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie alle Bäume anzapfen, die Ihnen zugänglich sind (der Lohn für Wachen und Zapfer übersteigt selten die Einnahme, die ein Baum einbringt). Außerdem sollten Sie sich die Ausgaben für Ihre Söldner ansehen – unter Umständen können Sie dort Geld einsparen.



Bei den Söldnern sollten Sie aber nicht zu sehr sparen. Je schneller Ihre Leute neue Sektoren erobern, desto rascher kommen Sie an neue Bäume und somit mehr Geld.

Rückkehr zum Kartenbildschirm

Sobald Sie sich ein Bild von Ihrer finanziellen Situation gemacht haben, klicken Sie auf OK, um zum Kartenbildschirm zurückzukehren.

Ein vollständiger Sektor vor einer Mission



In einem „vollständigen Sektor" befinden sich anzapfbare Fallow-Bäume, Zapfer, Wachen und Ihr Söldnerteam.

anzapfbare Bäume (grüne Symbole)

Zapfer (gelbe Symbole): Klicken Sie mit der linken Maustaste nacheinander die Schaltfläche ZAPFER und den Zielsektor an, um Zapfer einzustellen.

Wachen (blaue Symbole): Klicken Sie mit der linken Maustaste nacheinander die Schaltfläche WACHEN und den Zielsektor an, um Wachen einzustellen.

Söldner (weiße Symbole): Klicken Sie mit der linken Maustaste nacheinander die Schaltfläche TEAM und den Zielsektor an, um das Team zu plazieren.

Schritt 6 – Die Ankunft



Sobald Sie alle Einstellungen gemacht haben, klicken Sie im Kartenbildschirm auf OK, um Ihr Team im ausgewählten Startsektor abzusetzen.

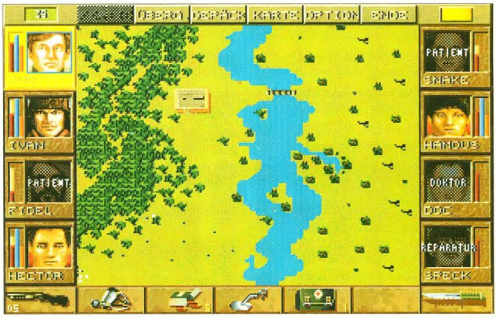
Die Sektorkarte

Wenn Sie einen neuen Sektor betreten, betätigen Sie am besten als erstes die Taste *Einfg.* Sie rufen dadurch die Sektorkarte auf. In einem neuen Sektor sehen Sie hier zunächst nicht viel, aber das läßt sich durch einen Tastendruck auf TAB beheben – nun wird der ganze Sektor angezeigt. Auf der Karte können Sie, je nach Situation und Sichtkreis Ihrer Söldner, folgende Dinge erkennen:

- *Weißes Symbol:* Aktiver Söldner
- *Graue Symbole:* Inaktive Söldner
- *Blau:* Wachen • *Gelb:* Zapfer
- *Rot:* Gegner (nur wenn in Sichtweite)

Sie sehen ferner Bäume, Büsche, Häuser, Wasser und Wege. Sobald Sie diese entdeckt haben, kommen Gegenstände als kleine blinkende Punkte und Minen als winzige blaue Fähnchen hinzu.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte, um zum normalen Spielbildschirm zurückzukehren.



Die Söldnerfelder

Die Felder rechts und links vom Spielfenster zeigen das allgemeine Befinden und weitere Informationen über Ihre Söldner an. In jedem Söldnerfeld geben drei Balkenanzeigen die wichtigsten Informationen wieder.

TIP Mit der TAB-Taste lassen die Söldnerfelder sich aus- und wieder einblenden.

Die Balkenanzeigen



Gesundheit: Die rote Balkenanzeige gibt den physischen Zustand des Teammitglieds wieder. Wenn ein Söldner verwundet wird, verkürzt sich dieser Balken, der über seine oder ihre verbleibende Kondition Auskunft gibt. Unbehandelte Verletzungen werden in gelber Farbe angezeigt, verbundene werden rosa dargestellt. Verletzungen, die nicht behandelt werden, verursachen ständig weiteren Schaden und können die Gesundheit eines Söldners sogar dauerhaft beeinträchtigen.

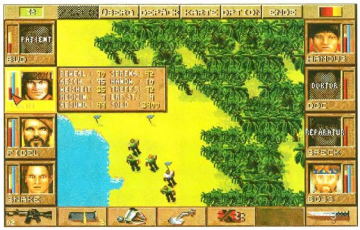
Energiereserven: Die blaue Balkenanzeige gibt die Energiereserven eines Söldners wieder. Sie verkürzt sich, wenn ein Mitglied des Teams aktiv ist und seine Energien verbraucht. Wenn ein Söldner rastet oder etwas trinkt, verlängert sich die Balkenanzeige wieder. Wie schnell sich ein Mitglied wieder erholt, hängt von seinem oder ihrem allgemeinen Zustand ab und davon, wie erschöpft er oder sie zuvor war. Auch das Wetter spielt eine Rolle.

Aktionsbereitschaft: Der orange Balken gibt Auskunft über die Aktionsbereitschaft eines Mitglieds. Abhängig von der Geschwindigkeit eines Mitglieds besitzt dieses mehr oder weniger viele Aktionspunkte, die festlegen wieviel ein Söldner in einer Runde unternehmen kann. Naturgemäß sind erfahrene Söldner schneller wieder schußbereit als Anfänger

„Nein, Walter, zieh am Abzug, nachdem du gezielt hast. Das kleine, gekrümmte Metallstück da...“

Statistik betrachten

Ein Klick mit der linken Maustaste auf die Statusbalken zeigt Ihnen die Statistik des betrachteten Söldners an.



Optionen



Ein Klick mit der rechten Maustaste auf ein Söldnerfeld zeigt besondere Verhaltensmuster an. Hier können Sie das grundsätzliche Verhalten eines Söldners einstellen. LEISE erlaubt Ihnen beispielsweise, das Reden verbieten, um nicht auf sich aufmerksam zumachen. Die weiteren Optionen legen fest, wie gekämpft wird und werden unter *Schritt 10 – Militärische Manöver* auf Seite 61 näher beschrieben.

Auffinden eines Mitglieds



Wenn Ihre Söldner durch bewaldetes Gebiet ziehen, kann es manchmal vorkommen, daß Sie ihre Spur verlieren. Um ein Mitglied aufzufinden, müssen Sie mit der linken Maustaste auf sein oder ihr Portrait klicken. Ein weißer Kreis wird an der Stelle aufblinken, an der sich das Mitglied befindet. Auf dem Spielfeld können Sie auch auf eine Figur klicken, um auf diese Weise zu erfahren, um wen es sich handelt.

HINWEIS Durch den einfachen Klick auf das Portrait wird der Söldner nur aufgefunden. Um ihn oder sie für einen Befehl zu aktivieren, müssen Sie einen Doppelklick ausführen.

Sektornummer

Die Sektornummer oben links warnt Sie vor potentiellen Konflikten. Wenn sich in einem Sektor keine Gegner aufhalten, werden Sie einen grünen Hintergrund sehen. Wenn sich dagegen gegnerische Verbände in dem Sektor aufhalten, blinkt der Hintergrund der Sektornummer rot auf, um Sie zu warnen.

Zeit

Während der Tag langsam vorübergeht, nimmt der Zeitbalken oben rechts allmählich ab. In Jagged Alliance gibt es neben einer Pausenfunktion drei verschiedene Modi, die darüber entscheiden, wie die Zeit vergeht:

Echtzeit: Normaler, kontinuierlicher Zeitablauf, während Ihre Söldner sich in bereits eroberten Sektoren befinden.

Phasenzeit: Die Phasenzeit setzt ein, sobald Sie einen gegnerischen Sektor betreten oder Gegner den Sektor betreten, in dem sich Ihr Trupp aufhält. Sie haben nun Zeit, Ihre Strategie zu überdenken. Mit jedem Klick auf *Fertig*, also der Beendung einer Runde, springt die Uhr fünf Minuten weiter. Wenn die Bedrohung nicht mehr besteht, wird das Spiel in Echtzeit fortgesetzt.

Zeitstillstand: Jagged Alliance hält immer dann an, wenn Sie die Taste [P] drücken oder mit der Maus auf den Zeitbalken klicken. Eine Uhr mit der aktuellen Zeit erscheint im Spielfenster, um Sie über den Zeitstillstand informieren. Durch Drücken einer beliebigen Taste wird das Spiel fortgesetzt. Außerdem hält das Spiel an, wenn Sie das Inventar eines Mitglieds durchsuchen, die Karte betrachten oder Spieloptionen einstellen.

Zeitraffer: Falls Sie alle Aufgaben für einen Tag erledigt haben, können Sie die Taste [C] drücken. Diese Funktion ist jedoch nicht verfügbar, wenn Gegner in Ihrem Sektor sind oder diesen betreten.

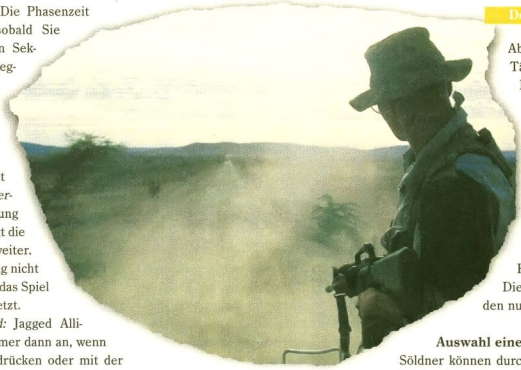
TIP

Der Arbeitstag der Söldner dauert von 7:00 bis 19:00 Uhr. Um die genaue Uhrzeit zu erfahren, können Sie die Pausentaste [P] benutzen. Das kann z. B. hilfreich sein, um festzustellen, wieviele 5-Minuten-Runden Ihnen bleiben, um einen Sektor vor Einbruch der Dunkelheit wieder zu verlassen.



Schnellinventar

Wenn ein Söldner durch einen Doppelklick auf sein Portrait oder im Feld selektiert wurde, wird der Inhalt seiner oder ihrer Westentaschen und das, was er oder sie in den Händen hält, am unteren Rand des Spielbildschirms angezeigt.



primäre Hand: Das Feld ganz links zeigt den Gegenstand, den der Söldner benutzen will – normalerweise eine Pistole oder eine andere Waffe. Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf die primären Hand können Sie diese Waffe in die zweite Hand oder eine Westentasche befördern.

zweite Hand: Das Feld auf der rechten Seite entspricht der zweiten Hand des Söldners und ist gut geeignet, die Gegenstände aufzunehmen, auf die Sie schnell zugreifen wollen. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf dieses Feld wird der Gegenstand in der zweiten Hand mit dem in der primären Hand ausgetauscht.

Westentaschen: Die mittleren Felder zeigen die Gegenstände, die sich derzeit in den Westentaschen des Söldners befinden. Die Anzahl der hell dargestellten Felder hängt von der Anzahl der Taschen ab, die die Weste besitzt. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf eine Westentasche öffnen Sie den Inventarbildschirm. Alternativ können Sie auch die Taste [I] drücken oder auf die Schaltfläche GEPÄCK klicken. Der Inventarbildschirm funktioniert wie bei der Einsatzvorbereitung, außer daß kein Gruppeninventar zur Verfügung steht.

Durch einen Klick mit der linken Maustaste können Sie einen Gegenstand aufnehmen und an einer anderen Stelle wieder ablegen.

Der Mauszeiger

Abhängig von Ihrer Tätigkeit, kann der Mauszeiger in Jagged Alliance viele verschiedene Formen annehmen, die sich in drei Gruppen ordnen lassen: den Ziel-Mauszeiger, den Benutzen-Mauszeiger und den Hand-Mauszeiger. Diese Mauszeiger werden nun näher betrachtet.

Auswahl eines Söldners

Söldner können durch einen zweifachen Klick auf ihr Portrait oder durch einen einfachen Klick auf die Figur im Spielfeld selektiert werden. Ein selektiertes Söldnerfeld ist gelb markiert, und am unteren Bildschirmrand erscheint das Inventar des aktiven Söldners.

Bewegungen



Der normale Ziel-Mauszeiger (oder auch „Gehe-zu-Mauszeiger") ist ein Quadrat. Wenn Sie mit diesem Mauszeiger mit der linken Maustaste eine geeignete Stelle anklicken, wird der Söldner versuchen, sich dorthin zu begeben. Während Söldner unterwegs sind, ist ihr Portrait von einem blauen Rahmen umgeben.

Alle bewegen: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Zielgebiet und klicken Sie, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, mit der rechten Maustaste. Diese Option ist im Modus Phasenzeit nicht verfügbar.

Schleichen: Vorsichtiges Bewegen. Drücken Sie die [SHIFT]-Taste und wählen Sie das Zielgebiet.

Unterstützen: Drücken Sie die [ALT]-Taste und wählen Sie das Zielgebiet.



Abhocken: Söldner kauern sich hin und sind dadurch schwerer zu treffen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste einen Söldner an und bestätigen Sie mit der linken Maustaste. Oder klicken Sie einen Söldner mit gedrückter [ALT]-Taste an. Auf BW-deutsch: „In Stellung gehen."

Söldner bewegen sich, abhängig von der Fortbewegungsart, ihrer allgemeinen physischen Situation und der Beschaffenheit des Untergrunds, mit unterschiedlicher Geschwindigkeit über das Gelände von Metavira. Sie weichen Hindernissen auf ihrem Weg aus und wählen im allgemeinen die kürzeste und schnellste Verbindung zwischen zwei Standorten. Natürlich kann die Route, die ein Söldner für die kürzeste hält, eine andere sein, als Sie es sich wünschen.
Murphy's Law of combat, Nr. 14: „Der leichteste Weg ist meistens vermint."

Die Optionen im Optionsfeld (und die Schaltfläche OPTION am oberen Bildschirmrand) erweitern Ihre Möglichkeiten zur Einflußnahme:

Wege zeigen: Wenn diese Option aktiviert ist, wird die beabsichtigte Route eines Söldners angezeigt. Wenn Ihnen diese nicht paßt, geben Sie ihm oder ihr mehrere kürzere Strecken nacheinander an, um so die gewünschte Route einzuhalten.

Sicheres Bewegen: Wenn diese Option aktiviert ist, wird Jagged Alliance Sie vor jeder Söldnerbewegung um eine Bestätigung per Mausklick bitten. Nach dem ersten Klick erscheint ein rotes Quadrat, woraufhin Sie erneut klicken müssen.

Schneller Bildwechsel: Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie nahezu augenblicklich von einem Ende des Sektors zum anderen wechseln, um zu sehen, was dort vorgeht. Spieler, die einen langsameren Rechner verwenden sollten diese Option einmal ausprobieren. Auf schnelleren Rechnern ist dies jedoch weniger zu empfehlen.



Wenn Ihnen dieser Weg nicht paßt, dann geben Sie mehrere Teilstrecken an.

Schritte: Wenn diese Option aktiviert wurde, können Sie die Schritte der Söldner hören.

Aus dem Weg!

Wenn die Söldner enge Korridore oder Brücken passieren, müssen sie unter Umständen den Platz mit einem anderen Söldner oder einer Wache wechseln. Um dies zu tun, muß ein Söldner selektiert werden und anschließend, wenn sich der Cursor über einer anderen Person befindet, die Taste [X] gedrückt werden. Bevor die Plätze getauscht werden können, müssen beide natürlich direkt nebeneinander stehen.

Auswirkung von Bewegungen

Sämtliche Bewegungen erfordern einen Energieeinsatz des Söldners. Wenn die Energiereserven eines Söldners zur Neige gehen, kann er oder sie sich nur noch mühsam fortbewegen, und er wird sich bei Ihnen beklagen. Wenn er völlig erschöpft ist, wird er zu Boden fallen und dort so lange liegen bleiben, bis er wieder in der Lage ist, aufzustehen. Es dauert um so länger, bis ein Söldner sich erholt hat, je erschöpfter er oder sie ist. Im Kampf legen Aktionspunkte fest, wie weit sich ein Söldner bewegen kann. Im Abschnitt „Militärische Manöver" wird darauf näher eingegangen.

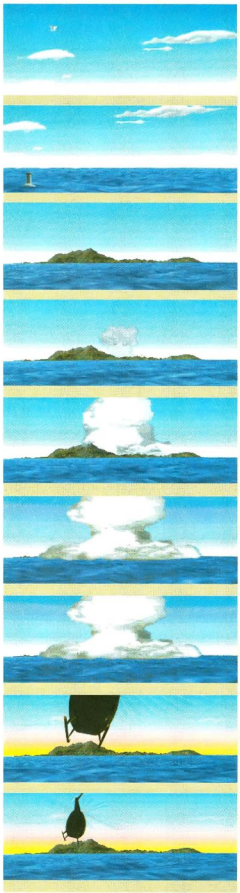
Benutzung von Gegenständen

Um in Jagged Alliance einen Gegenstand zu benutzen, muß er sich zunächst in der primären Hand eines Söldners befinden. Sie können einen Gegenstand in die primäre Hand übergeben, indem Sie ihn im Inventar des Söldners anklicken. Klicken Sie also auf eine Westentasche am unteren Bildschirmrand, die Schaltfläche GEPÄCK oder drücken Sie die Taste [I].

Eine Auswahl von „Benutzen"-Mauszeigern:



Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Gegenstand zu benutzen. Abhängig von der Natur des Gegenstandes, wird einer der unterschiedlichen „Benutzen"-Mauszeiger erscheinen. Beispielsweise wird bei Schußwaffen ein Fadenkreuz, bei Schlüsseln ein Schlüsselsymbol und bei einem Erste-Hilfe-Koffer ein Kreuz erscheinen.



Sobald ein „Benutzen"-Mauszeiger sich an einer geeigneten Stelle befindet (z. B. das Fadenkreuz einer Waffe über einem Gegner) verfärbt er sich rot. Wenn Sie einen Gegenstand benutzen wollen, jedoch keinen entsprechenden Mauszeiger erhalten, muß dieser Gegenstand möglicherweise mit einem anderen Gegenstand verbunden werden, bevor er benutzt werden kann. Sie können z. B. kein Dynamit ohne Zünder verwenden.

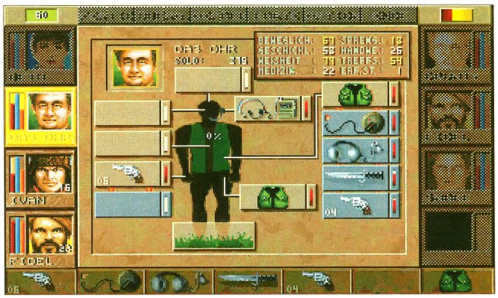
HINWEIS

Sobald der „Benutzen"-Mauszeiger auf die obige Art und Weise aktiviert wurde, können Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste auf ein Ziel oder Objekt in Aktion treten. Ein Söldner mit medizinischer Ausrüstung wird beispielsweise versuchen, Schwache und Verletzte zu versorgen. Wenn der Söldner zu weit entfernt ist, wird er sich zunächst zum Ziel hinbewegen und dann die gewünschte Aktion durchführen. Ein kleines Symbol wird auf dem Portrait des Söldners erscheinen und dadurch anzeigen, daß dieser momentan beschäftigt ist, falls der Vorgang länger als eine Runde dauert.



Weitergabe von Gegenständen

Während Sie das Inventar eines Söldners betrachten, können Sie Gegenstände an andere Söldner weitergeben, die sich in der Nähe des ausgewählten aufhalten. Alle Mitglieder, die in Reichweite sind, werden hervorgehoben, und Söldner, die sich nebeneinander befinden, bilden eine Reihe, in der Gegenstände weitergereicht werden können.



Wechsel zu einem anderen Mitglied: Klicken Sie auf das Portrait eines Mitglieds, um zu seinem oder ihrem Inventarbildschirm zu wechseln.

Weitergabe eines Gegenstandes: Klicken Sie den Gegenstand im Inventar und dann das Portrait eines anderen Mitgliedes an, legen Sie den Gegenstand in einem freien Feld ab.

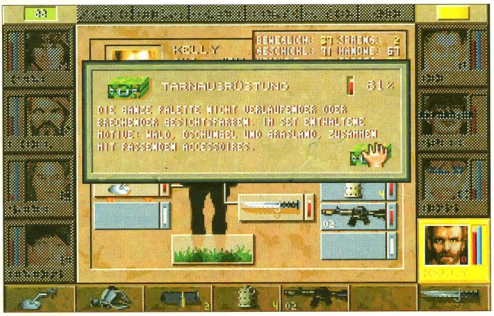
Der Hand-Mauszeiger

Benutzen Sie den „Hand"-Mauszeiger bei Aktionen, für die der Söldner seine Hände einsetzen muß. Dies gilt z.B. beim Einsammeln von Gegenständen, Öffnen von Kisten und Durchsuchen von Schränken o.ä.

- *„Hand"-Mauszeiger wählen:* Wenn Sie die Taste [STRG] gedrückt halten, verändert sich der Mauszeiger in ein Handsymbol, egal wo der Cursor sich befindet.
- *Objekte untersuchen:* Klicken Sie mit der rechten Maustaste, während Sie die Taste [Strg] gedrückt halten, auf ein beliebiges sichtbares Objekt, um dieses zur Identifizierung vergrößert zu betrachten. Schilder können auf diese Art und Weise gelesen werden. Alternativ können Sie auch die Taste [Z] drücken, wenn sich der Mauszeiger über einem Objekt befindet.
- *Objekte aufnehmen oder manipulieren:* Klicken Sie mit der linken Maustaste, während Sie die Taste [STRG] gedrückt halten, auf das Objekt, das Sie manipulieren wollen, und der Söldner wird sich dorthin begeben und dann durchsuchen, öffnen oder in einer anderen Art und Weise mit dem gewählten Objekt umgehen.
- *Automatisches Aufnehmen:* Um Objekte automatisch aufzunehmen und Bereiche zu durchsuchen, bewegen Sie den Mauszeiger auf diese Region. Falls der Söldner nicht dorthin gehen kann (X), klicken Sie mit der linken Maustaste. Der Mauszeiger wird sich in eine Hand verändern. Wird erneut mit der linken Maustaste geklickt, so durchsucht der Söldner den Bereich. Falls Sie im Gelände einen Gegenstand entdecken, können Sie den Mauszeiger einige Sekunden über dem Objekt ruhen lassen, und er verändert sich automatisch in den „Hand"-Mauszeiger – selbst wenn der Söldner auf dem Objekt steht.



Noch zwei Klicks und die Kiste wird durchsucht.



Schritt 7 – Optionen am oberen Bildschirmrand



FERTIG ..... D

Klicken Sie die Schaltfläche FERTIG an, wenn Sie Ihre Züge ausgeführt haben und für die Reaktionen des Gegners bereit sind. Die Kampfoption FERTIG wird im Abschnitt „Militärische Manöver" näher betrachtet. Im Echtzeitmodus steht sie nicht zur Verfügung.

ÜBERQU. ..... T

Klicken Sie die Schaltfläche ÜBERQUEREN an, um Ihr Team in einen benachbarten Sektor zu bewegen. Es folgt eine Abfrage, in welcher Richtung Sie eine Grenze überqueren möchten.



GEPÄCK I

Mit der Schaltfläche GEPÄCK gelangen Sie in das Inventar des angewählten Söldners. Um zu einem anderen Mitglied des Teams zu wechseln, klicken Sie sein Portrait an.

KARTE ..... M

Um ganz Metavira und Ihre Verteidigungsmaßnahmen zu überblicken, klikken Sie die Schaltfläche KARTE an. Sie sehen nun, welche Sektoren bereits von Ihnen kontrolliert werden und welche von Ihnen noch erobert werden müssen. Hier können Sie Ihre Wachen kontrollieren und Ihnen gegebenenfalls neue Positionen zuweisen.

Kontrolle der Wachen

Sie haben die Möglichkeit, die aktuellen Verteidigungspositionen Ihrer Wachen zu bewerten und zu ändern. Vielleicht haben Sie soeben einen Sektor erobert und wollen diesen durch ein paar Wachen sichern (das sollten Sie in den meisten Fällen!), während das Team weiterzieht, um weitere Sektoren zu erobern. Eventuell unternehmen Santinos Männer auch ernsthafte Anstrengungen, um einen Sektor zurückzugewinnen, so daß eine Verstärkung der Wachen nach Verlusten erforderlich wird. Sie können Ihren Wachen nur neue Verteidigungspositionen in Ihrem eigenen Territorium zuweisen – keinesfalls sind sie so blöd und betreten für die paar Dollars, die sie verdienen, Santinos Territorium.

Auswahl der zu bewegenden Wachen

Wenn Sie einen Sektor mit der rechten Maustaste anklicken, wird eine Wache abgezogen. Der Mauszeiger zeigt nun die Anzahl der Wachen an, die neu verteilt werden können. Das Statusfeld der aktuellen Aktionen wechselt ebenfalls:

Stationiert: Die Gesamtzahl fest stationierter Wachen.

Bewegte Wachen: Anzahl der Wachen, die zur Zeit verlagert werden.

Anzahl Wachen: Die Gesamtzahl aller Wachen – stationierte und bewegte.

Bereitschaft: Die Anzahl der Wachen, die ausgewählt wurden, um ein neues Zielgebiet zu erhalten.

Herkunft: Gibt die Herkunft der Wachen an. Man kann in einem Arbeitsschritt nur die Wachen aus einem einzigen Sektor abziehen. Erst wenn diesen ein neues Ziel zugewiesen wurde,

SCHALTFLÄCHE „KARTE"



können anderswo Wachen abgezogen werden.

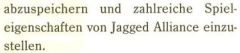
Reisezeit: Die voraussichtliche Reisezeit unter der Annahme, daß es zu keinen unvorhergesehenen Zwischenfällen kommt. Eine Wache benötigt etwa 30 Minuten der Spielzeit, um sich von einem Sektor in einen benachbarten Sektor zu bewegen. Jagged Alliance rechnet die vermutliche Reisezeit aus, wenn der Mauszeiger über einem potentiellen Zielgebiet gehalten wird.

Plazierung von Wachen

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um Wachen in einem Sektor zu plazieren. Ein hellblau gefärbtes Wachen-Symbol zeigt an, daß die betreffende Wache nun unterwegs ist. Der Mauszeiger gibt jetzt die Anzahl der verbleibenden Wachen an, die noch auf ein neues Zielgebiet warten. Jagged Alliance teilt Ihnen mit, sobald die Wachen ihr Zielgebiet erreicht haben.

Wachen stoppen

Wenn Sie die Taste [Strg] drücken, können Sie eine Wache stoppen und sie an den Ort zurückbefehlen, von dem aus sie aufgebrochen ist. Sobald Sie den Kartenbildschirm jedoch verlassen haben, können Sie die Wachen nicht mehr stoppen.



Die Schaltfläche OPTIONEN erlaubt Ihnen, einen aktuellen Spielstand schnell abzuspeichern und zahlreiche Spieleigenschaften von Jagged Alliance einzustellen.

Speicheroptionen

Schnellspeicherung: Die Schnellspeicherung erlaubt Ihnen, die Fortschritte während des Spiels kontinuierlich abzuspeichern. Bedenken Sie jedoch, daß Sie diese Option nur verwenden können, wenn sich in Ihrem Sektor keine Gegner befinden, es sei denn, Sie haben zu Beginn des Spiels angegeben, daß *Schnellspeichern auch im Kampf* möglich sein soll.

Sollte es einmal nötig sein, das Spiel mitten im Kampfgeschehen abzuspeichern, können Sie die Tastenkombination [ALT-X] drücken, um das Spiel zu beenden. Jagged Alliance wird Sie fragen, ob Sie das aktuelle Spiel abspeichern möchten, nachdem Sie die Beendung des Spiels bestätigt haben.



„Herbert, zum allerletzten Mal, das Essen ist fertig!"

Wenn Sie Jagged Alliance nun erneut starten, werden Sie gefragt, ob Sie mit dem zuvor gespeicherten Spielstand weiterspielen möchten. Falls Sie mit NEIN antworten, wird der Schnellspeicherungsspielstand **unwiederbringlich gelöscht** (!). Dies ist auch am Ende eines jeden Tages der Fall.



Bedenken Sie immer, welche zwei Möglichkeiten Sie beim Start von Jagged Alliance haben:

1) Sie laden den letzten schnell gespeicherten Spielstand.
2) Sie tun dies nicht, dieser Spielstand wird gelöscht, und sie können nun einen im Büro gespeicherten Spielstand laden.

Schnelladen: Diese Option erlaubt Ihnen, einen schnellgespeicherten Spielstand fortzusetzen, falls ein solcher existiert.

Spiel fortsetzen: Verlassen des Optionsmenüs.

Spieloptionen

Die Spieloptionen entsprechen denen, die Sie schon vor Beginn eines Tages in Ihrem Büro einstellen können.

Toneffekte: Schaltet die Soundeffekte an oder aus. Die Lautstärke läßt sich im Spiel mit [+] und [-] regulieren.

Musik: Schaltet die Musik an oder aus. Mit [,] und [.] läßt sich im Spiel die Lautstärke einstellen.

Schnellscrollen: Diese Option schalten Sie besser nur dann ein, wenn Sie auf einem sehr langsamen Rechner spielen.

ALT-Scrollen: Normalerweise folgt der Bildschirmausschnitt mit leichter Verzögerung dem Mauscursor. Sobald Sie ALT-Scrollen eingeschaltet haben, scrollt der Bildschirm nur noch bei gedrückter ALT-Taste.

Schatten: Für das Spielen auf langsamen Rechnern können Sie hier die Darstellung aller Schatten abstellen.

Untertitel: Schaltet die Untertitel an und aus. Diese Option wird automatisch eingeschaltet, wenn die Soundeffekte abgeschaltet werden.



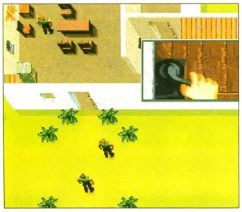
Objekt-Info: Ist diese Option angeschaltet, werden Objekte immer durch ein Textfenster beschrieben (genaue Prozentzahlen des Zustandes!), auch wenn die Untertitel ausgeschaltet sind.

Pfad zeigen: Die beabsichtigten Wege Ihrer Söldner werden im Spiel angezeigt.

Farbrollen: Schaltet für langsamere Rechner die Animation des Wassers und anderer beweglicher Dinge ab.

Schnelle Animationen: Animationen, wie das Öffnen von Türen, werden schneller abgespielt.





Bewegungen folgen: Wird diese Option ausgeschaltet, folgt der Bildschirm nicht mehr den Aktionen des aktiven Söldners.
Schritte: Hier können Sie die Schrittgeräusche abschalten.
Wiederholung: Damit schalten Sie das zusammenfassende „Replay" am Ende eines Tages an und aus.
Schnellfeuern: Feuert automatisch auf ein angegebenes Ziel, ohne daß Sie die Zielgenauigkeit justieren müssen bzw. können.
Sicheres Bewegen: Bewegungen werden erst nach einem Doppelklick auf den Zielpunkt ausgeführt.
Söldner OKs: Schaltet die akustische Befehlsbestätigung an und aus.



Wenn die Schaltfläche ENDE angeklickt wird, wird die Mission des laufenden Tages beendet. Jagged Alliance dreht die Uhr zum Zeitpunkt des Sonnenaufgangs zurück, und Sie werden gefragt, ob sie den Tag von vorne beginnen möchten. Sie sparen sich dadurch alle Vorbereitungen im Büro, können aber dem-



zufolge auch nichts am Dienstplan für den Tag oder der Ausrüstung ändern.
Falls Sie jedoch den aktuellen Tag nicht erneut spielen wollen, kehren Sie ins Hauptquartier zurück, von wo aus Sie einen neuen Spielstand laden und ein neues Spiel beginnen oder Jagged Alliance beenden können.

TIP

Machen Sie sich möglichst ganz am Anfang der Befreiung von Metavira klar, wie Schnellspeichern, Speichern im Büro, Tag erneut spielen, Schnelladen und Laden im Büro sich unterscheiden. Sie könnten sonst frustrierende Erlebnisse haben! Vor allem, wenn Sie außerdem Spielstände in andere Verzeichnisse auslagern (kein eigentlicher Bestandteil des Spiels, siehe Tip auf S. 10).

Schritt 8 – Auf in den Kampf

Metavira ist eine wunderschöne Insel, aber auf keinen Fall ein Paradies. Seien Sie bei Ihren Bewegungen vorsichtig, und lassen Sie nichts ungeprüft. Man kann nie wissen, was alles herumliegt und von Ihnen entdeckt werden will – und ob es sich wehrt, wenn es entdeckt wird...

Sichtfeld

Wenn Sie sich in einem Sektor bewegen, werden Sie bald feststellen, daß der größte Trumpf eines Söldners sein Sichtfeld ist. Daß er einen Gegner sieht, bevor dieser Gegner ihn angreifen kann, ist von entscheidender Bedeutung. Auf dem Spielbildschirm sehen Sie genau das, was Ihr gesamter Trupp sieht. Wenn beispielsweise alle Ihre Söldner auf einer Seite einer Mauer stehen, haben Sie nicht die geringste Ahnung davon, was sich dahinter abspielt, und deshalb ist dies auch nicht sichtbar. Wenn Objekte – oder Gegner – in das Sichtfeld ihrer Söldner eintreten, werden diese auch für Sie sichtbar.

TIP

Mit der Taste F9 aktivieren Sie den Modus, in dem nur die Gegner angezeigt werden, die der ausgewählte Söldner gerade sieht. So sehen Sie zwar weniger als die ganze Gruppe, dafür wissen Sie, ob ein Treffer wahrscheinlich ist oder nicht. Haben Sie schonmal versucht auf etwas zu schießen, das Sie nicht sehen können?

Geräusche

Das Knacken eines Zweiges oder das markerschütternde Ticken eines Zeitzünders kann auch die am besten versteckte Falle enttarnen. Wie ein Söldner solche Geräusche interpretiert, ist allerdings eine andere Sache.

Wasserwege

In vielen Gewässern auf Metavira treiben Wasserschlangen ihr Unwesen. Das spricht für ein Messer in der primären Hand von Schwimmern oder für die Benutzung von Brücken. Brücken sind jedoch oft mit Sprengladungen versehen, was die Schlangen wieder etwas sympathischer werden läßt...
Das Schwimmen ist die anstrengendste Fortbewegungsart. Überprüfen Sie daher die Energiereserven eines Söldners, bevor Sie ihn schwimmen lassen – auch Ertrinken kann zu „Personalreduzierung" führen. Söldner, denen eine Zielposition im Wasser befohlen wurde, halten sich solange dort auf, bis ihnen eine neue Zielposition angeordnet wird. Beim Schwimmen oder Durchlaufen eines Gewässers kann ein Mitglied keine Schußwaffen oder Granaten einsetzen (sie werden beispielsweise über dem Kopf gehalten, damit keine Wasserschäden auftreten).
Beim Schwimmen besteht immer die Möglichkeit, daß das Inventar eines Söldners naß und dadurch beschädigt

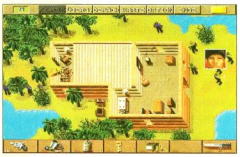




wird. Falls Sie ernsthaft besorgt sind, einen Gegenstand zu beschädigen, sollten Sie tiefe Gewässer meiden, in denen der Söldner seine Ausrüstung unnötig der Gefahr aussetzt.

Gebäude

Eine Vielzahl von Gebäuden ist auf Metavira zu finden. Sie werden Gebäude sehen, wenn Sie sich ihnen nähern, aber natürlich können Sie nicht hineinsehen. Wenn eine Tür nicht verschlossen ist oder Sie ein geeignetes Werkzeug haben, um diese zu öffnen, werden Sie das Innere des Gebäudes so sehen, wie es sich Ihrem Söldner offenbart. Wenn sich eine Tür dagegen nicht öffnen läßt, müssen



Sie eine andere Möglichkeit finden, in das Gebäude einzudringen. Dietriche können Türen und andere, lautere Dinge sogar Mauern öffnen...



Wenn Sie einem Söldner befehlen, eine Tür zu öffnen, wird er automatisch den richtigen Schlüssel benutzen, falls er ihn besitzt. Es ist nicht nötig, alle Schlüssel einzeln auszuprobieren.

Entdeckung von Objekten

Wie bei allen anderen Dingen auch, erscheinen einsammelbare Gegenstände erst dann auf Ihrem Bildschirm, wenn sie sich im Blickfeld eines Söldners befinden. Manchmal müssen Sie dennoch nach Gegenständen suchen. Objekte von entscheidender Bedeutung liegen normalerweise nicht im Freien herum und warten darauf, daß Sie darüber stolpern. Um ein gut verstecktes Objekt zu erlangen, können Sie mit dem „Hand"-Mauszeiger nach diesem suchen. Der „Hand"-Mauszeiger verfärbt sich rot, sobald er sich über einem transportablen Objekt befindet, wenn er vorher mit der Taste STRG aktiviert wurde. Wenn Sie ein Objekt bei aktiviertem „Hand"-Mauszeiger mit der linken Maustaste anklicken, wird der Söldner sich dorthin begeben, das Objekt aufnehmen und untersuchen.

Wenn Söldner eine Stelle entdecken, von der Sie glauben, daß dort irgend etwas vergraben ist, z.B. indem sie einen Metalldetektor benutzen, markieren Sie diese Stelle mit einer blauen Flagge. Was es im Einzelfall sein könnte, weiß niemand, bevor er der Sache nachgeht. Es könnte eine Landmine sein oder aber auch ein Gegenstand, nach dem das Team seit Wochen sucht. Wenn Sie eine Fahne doppelt anklicken, wird dort gegraben. Aber beauftragen Sie auf jeden Fall einen Sprengstoffexperten!

Schritt 9 – Die Gesetze des Krieges

Hinter einer Ecke, gerade außerhalb des Sichtfeldes, wartet ein erfahrener Söldner. Aber er steht nicht auf Ihrer Seite. Und wenn Ihr Team in seine Reichweite und sein Blickfeld kommt, wird er Ihnen ein Ende machen wollen. Es sei denn, Sie kommen ihm zuvor. So läuft der Kampf auf Metavira ab – Ihre Geschwindigkeit und Präzision beim Schuß und Ihr vorsichtiges Vorgehen im Gelände werden den Verlauf der Kampagne entscheidend beeinflussen. Es gilt die alte Weisheit der Fußgänger im Straßenverkehr: *„Es sind schon mehr Leute in den Tod gerannt als gegangen."*

Sektor für Sektor

Eintritt in feindliche Sektoren

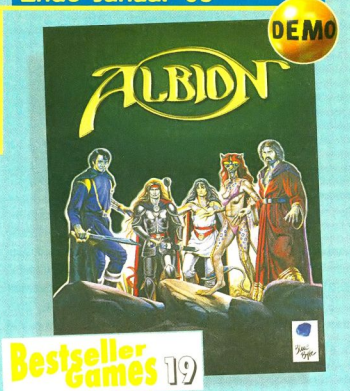
Um in einen benachbarten Sektor einzudringen, müssen sich alle Ihre Söldner am Rand ihres derzeitigen Sektors gruppieren. Klicken Sie nun die Schaltfläche ÜBERQ. am oberen Bildschirmrand an, oder drücken Sie die Taste [T].

Alternativ können Sie auch die linke Maustaste gedrückt halten, während Sie mit der Maus die Richtung vorgeben, bis der Cursor sich an der Sektor-

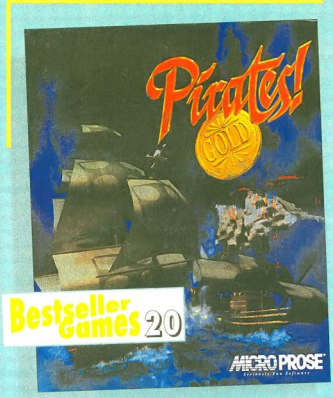


Vorschau auf die nächsten Ausgaben

Ende Januar '98



März '98



Ende Februar '98





Sorry

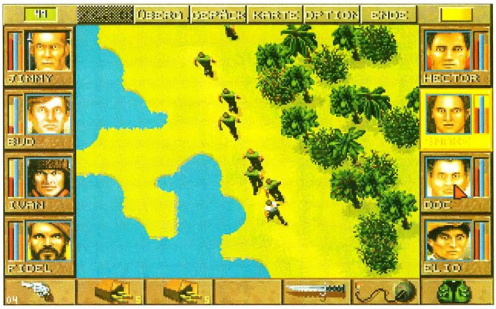
Leider wird *Stonekeep* nicht, wie angekündigt, den Titel der BG GOLD 12 zieren können. Statt dessen werden wir Blue Bytes Strategie-Hit *Battle Isle 3* von Ausgabe 13 auf 12 vorziehen. Gründe? Nun ja, das fällt unter die Kategorie „Lange Geschichten, die sich nicht ändern lassen"... An dieser Stelle bleibt uns also nur, Asche auf unser Haupt zu streuen und uns für die fälschliche Ankündigung zu entschuldigen.

Akzeptiert?

Für alle Titel, die mit dem Demo-Logo gekennzeichnet sind, finden Sie spielbare Vorschau-Versionen auf der Heft-CD dieser Ausgabe. Wir übernehmen diese Demos direkt von den Herstellern und können weder eine Funktionsgarantie geben noch Support leisten.

Die Demo-Versionen vermitteln nur einen ersten Eindruck – die BESTSELLER GAMES enthalten wie gewohnt Vollversionen ohne jede Einschränkung.





Links, rechts und alle folgen Snake

grenze in einen Pfeil verwandelt. Ihr Team wird bald die Grenze zum benachbarten Sektor überqueren. Um Ihre Söldner schnell an der Sektorgrenze zu versammeln, geben Sie dem gerade selektierten Söldner ein Ziel vor. Während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, klicken Sie mit der rechten Maustaste. Das Wort „Alle" erscheint und die restlichen Teammitglieder werden sich nun zum selektierten Söldner hin bewegen.

Kontrolle über einen Sektor gewinnen

Sie gewinnen Kontrolle über einen Sektor, wenn Sie Santinos Männer unter Zuhilfenahme von Schußwaffen von der



Überflüssigkeit ihrer Existenz überzeugt haben. Wenn also Ihre Söldner die einzigen verbleibenden (mehr oder weniger) intelligenten Lebewesen in dem Sektor sind. Sobald Sie die vollständige Kontrolle über einen Sektor erlangt haben, wird Ihnen das ein Söldner Ihres Trupps mitteilen, und Sie können (und sollten) nun dort Wachen plazieren.

Verbundene Sektoren

Indem Sie und Ihr Team Santino nach und nach einzelne Sektoren abringen, können Sie unter Umständen einen sicheren Pfad von verbundenen Sektoren auf der Insel aufbauen. Verbundene Sektoren sind untereinander und mit Ihrem Heim, dem Hauptquartier, verkettet. Die Verbindung erfolgt über eine der vier Seiten eines Sektors, nicht diagonal und nicht über große Gewässer hinweg.

Verbundene Sektoren erlauben Ihnen:

- den Transport des Fallow-Saftes von einem Sektor in Ihren Heimatsektor, damit er verarbeitet und anschließend versendet werden kann
- die gefahrlose Reise für Söldner, Wachen und Zapfer von einem Sektor in einen anderen
- die Bestimmung von Söldner- und Eingeborenenbewegungen auf der Insel
- den Zugang zu den Fabriken
- die Anzahl der Bäume, von denen gezapft werden kann, zu erhöhen

Verlust von Sektoren

Bedenken Sie, während Ihr Team auf Metavira umherzieht, daß sich Santinos Ziele, auch wenn sie nicht begrüßenswert



sind, nicht von Ihren Zielen unterscheiden. Wenn Sie Sektoren übernehmen, wird Santino alles daran setzen, sie zurückzugewinnen. Und der Verlust eines Ihrer Sektoren kann Sie in riesige Probleme stürzen.

Gefechte in anderen Sektoren

Da Santinos Halunken permanent unterwegs sind, sollten Sie nicht überrascht sein, wenn Sie von Gefechten in anderen Sektoren unterrichtet werden. Natürlich bilden Wachen Ihren wichtigsten Schutz vor Santinos Soldaten – sie werden kämpfen, bis der Sektor gesichert ist, oder bis sie aus dem Sektor vertrieben werden und dieser in Santinos Hände fällt. Ohne eine schlagkräftige Verteidigungslinie riskieren Sie, daß Sie den Sektor an den Gegner verlieren und daß eventuell sogar eine wichtige Verbindung zu Ihrem Basissektor unterbrochen wird. Es reicht aber aus, Wachen in den Sektoren zu plazieren, die an Santinos Gebiet grenzen. Sobald Sie so etwas wie ein Hinterland haben, können Sie dort die Wachen abziehen.

Wegrennen!

Wenn die Situation kritisch wird, möchten Sie vielleicht Ihre Arbeiter aus einem Sektor herausholen. Solange dieser mit dem Basissektor verbunden ist, können Sie Ihre Wachen und Zapfer zurückziehen – allerdings nur, wenn der Sektor gerade nicht angegriffen wird. Um dies zu tun, müssen Sie die Karte von Metavira aufrufen (M) und den gefährdeten Sektor anwählen. Ziehen Sie nun Ihre Arbeiter aus dem Gebiet ab. Die Zapfer werden, ihrer Natur entsprechend, zurückbleiben und hoffen, von Ihnen gerettet zu werden.



Begegnung mit dem Feind

In der Regel bringt das Umherziehen in fremden Sektoren gewisse Nebeneffekte mit sich. Die häufigsten und sichtbarsten Symptome sind Schußverletzungen. Seien Sie deshalb auf der Hut. Nur weil hinter einem Gebäude lediglich ein paar Büsche zu sein scheinen, muß das noch lange nicht zutreffen. Sie sehen nur das, was Ihre Söldner sehen.

Aktionspunkte



Alles in einer Kampfsituation wird durch Aktionspunkte geregelt. Aktionspunkte sind numerische Angaben darüber, wie viele Aktionen ein Söldner in einer Runde ausführen kann und hängen von seiner Erfahrung, Gesundheit und seiner allgemeinen Tauglichkeit ab. Während der eine Söldner dreimal um die Insel schwimmen kann und trotzdem noch genügend Zeit hat, seine Waffe zu erheben, hat ein anderer Söldner womöglich gerade erst begriffen, worum es überhaupt geht.

Ein Söldner, der 6 Meter in einer Sekunde zurücklegen kann, hätte beispielsweise 12 Aktionspunkte (er kann sich schnell bewegen). Demgegenüber hätte ein Söldner, der in derselben Zeit nur 2 Meter zurücklegt, nur 4 Aktionspunkte. Je mehr ein Söldner innerhalb eines festgelegten Zeitraums körperlich tun kann, desto mehr Aktionspunkte hat er. Im Kampf, wenn jeder Schritt Aktionspunkte kostet, kann ein schnellerer Söldner mehr erreichen. Andere Handlungen wiederum benötigen eine bestimmte Zeit, unabhängig davon, wie schnell der Söldner ist. Wenn beispielsweise ein schneller und ein langsamer Söldner den Auslöser zweier identischer Pistolen ziehen, werden beide Projektile die gleiche Zeit benötigen, um ihr Ziel zu treffen. Der schnellere Söldner würde mehr Aktionspunkte als der langsame Söldner aufwenden, da er in der gleichen Zeit mehr andere Dinge hätte tun können.

Allgemein legen die Aktionspunkte fest, wieviel ein Söldner im Kampf tun kann, wenn er an der Reihe ist. Da der Vorrat an Aktionspunkten begrenzt ist, sollten Sie darauf achten, daß die langsameren Söldner nicht über den ganzen Sektor verstreut umherirren. Überlassen Sie die Marathonläufe lieber den schnelleren Teammitgliedern.

Für was Sie sich auch entscheiden, Jagged Alliance meldet Ihnen kontinuierlich die Kosten einer Aktion zurück. Die Anzahl Aktionspunkte erscheint im Zentrum Ihres Mauszeigers.



Bei einigen Aktionen erfahren Sie nicht im Voraus, wieviele Aktionspunkte benötigt werden. Das gilt z. B. für das Öffnen von Türen, Aufnehmen und Weitergeben von Gegenständen und das Trinken. Kalkulieren Sie diese Dinge also besser selber mit ein.

Reserven

Falls Sie in einer Runde nicht alle Aktionspunkte aufbrauchen, werden bis zu fünf Punkte an die folgende Runde weitergegeben. Darüber hinaus vorhandene Aktionspunkte gehen verloren. Trotzdem kann es manchmal geschickt sein, mehr als fünf Punkte übrig zu behalten. Wenn nämlich ein neuer Gegner Ihr Gesichtsfeld betritt, wird dessen Zug unterbrochen, und der Söldner, der die Sichtung gemacht hat, kann agieren. Maximal kann ein einzelner Söldner am Anfang einer Runde 25 Aktionspunkte haben.

Richtwerte	
Ein Feld vorrücken	2–6
Häuser, Wege	2
Wiese, Wald o.ä.	3–5
Wasser	6
Erster Schuß	5–12
(je nach Söldner und Waffe)	
weitere	2–8
Trinken	5
Abhocken	2
Blickrichtung ändern	1

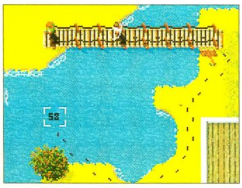
Schritt 10 – Militärische Manöver

Da ist er, einer von Santinos Leuten. Sie schleichen sich in einen neuen Sektor – Sie sehen wie er sich an der Wand anlehnt und die Tür einer kleinen Hütte bewacht. Falls Sie ihn ausschalten können, bevor er Sie entdeckt, können Sie vielleicht das Geheimnis lüften, das Santino in der Hütte verborgen hält.



Die Zeiten ändern sich

Wenn Sie gegnerisches Territorium betreten, wechselt Jagged Alliance von Echtzeit in Phasenzeit, um Ihnen zu er-





lauben, die richtigen strategischen Entscheidungen zu treffen. Der Kampf läuft in aufeinander folgenden Runden ab. Falls Sie den Gegner entdecken, bevor er Sie entdeckt, sind Sie der erste, der etwas unternehmen kann. Andernfalls hätte der Gegner den ersten Schuß. Generell können Sie in einer Runde solange beliebige Dinge tun, bis Sie:

- keine Aktionspunkte mehr zur Verfügung haben (oder zu wenig, um das zu tun, was Sie möchten).
- die aktuelle Runde beenden, weil Sie alles, was Sie zu tun vorhatten, getan haben.
- abwarten wollen, was der Gegner tut.

Einen Spielzug beenden

Wenn Sie bereit sind, Ihren Spielzug zu beenden, klicken Sie die Schaltfläche FERTIG an, um Jagged Alliance zu sagen, daß die Gegner an der Reihe sind.

Unterbrechung

Manchmal kann es zu Unterbrechungen eines Spielzugs kommen – hüben wie drüben. Das ist immer dann der Fall, wenn ein bisher unentdeckter Kämpfer der ziehenden Partei ins Sichtfeld des Gegners tritt. Angenommen, Ihr Söldner rennt auf eine Hütte zu, um hinter ihr Deckung zu nehmen. Plötzlich bricht ein Gegner hinter einem Baum hervor. Der Gegner ist nun an der Reihe. Erst nachdem dieser seinen Spielzug beendet hat, sind Sie wieder dran. Falls Sie wollen, daß der Söldner seinen eingeschlagenen Kurs fortsetzt, bewegen Sie den Mauszeiger auf sein Portrait. An dieser Stelle könnte nun WEITER stehen und auf die ursprünglich geplante Aktion hinweisen. Klicken Sie erneut, und der Söldner setzt seinen Kurs fort. Natürlich können Sie auch zunächst eine passende Antwort auf den hinterhältigen Angriff geben...

Auf einen Gegner zielen und schießen

Die normale Reaktion eines Söldners ist, auf einen Gegner zu schießen, sobald er einen entdeckt. Um dies zu tun, vergewissern Sie sich zunächst, daß sich in seiner primären Hand eine Waffe befindet.

- Durch einen Klick mit der rechten Maustaste wird der „Ziel"-Mauszeiger aktiviert.
- Anschließend können Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste einen Gegenstand oder eine Person zu einem Ziel erklären. Der Zielcursor wird jetzt viereckig und läßt sich nicht mehr bewegen.
- Das Positionieren einer Waffe in eine Schußposition erfordert Zeit (Zeitaufwand variiert von Söldner zu Söldner). Wie schnell dies vor sich geht, hängt von der Erfahrung des Söldners und der Beschaffenheit der Waffe ab. Ein 50 Pfund Raketenwerfer (leider



ausverkauft) ist nicht so gemütlich positioniert wie Bobs Beretta. Wenn Sie einen Gegner zum ersten Mal anpeilen, wird die mindestens erforderliche Anzahl Aktionspunkte angezeigt. Falls Sie BESTES ZIELEN gewählt haben, wird die dazugehörige Zahl angezeigt.
- Falls Sie über genügend Zeit verfügen und Ihre Aktionspunkte investieren wollen, können Sie präziser auf Ihren Gegner zielen. Um dies zu tun, müssen Sie die rechte Maustaste drükken, nachdem ein Ziel ausgewählt wurde und der Mauszeiger fixiert und viereckig ist. Sie werden sehen, wie Punkte addiert werden. Bedenken Sie jedoch, daß Sie anstelle von 2 guten Schüssen auch 3 mittelmäßige Schüsse abgeben können. Falls Sie sich einen Fehlschuß jedoch nicht leisten können, zahlt sich der zusätzliche Aufwand meistens aus.



Die Zielgenauigkeit kann maximal um 4 Punkte verbessert werden. Beim Erreichen des Maximums wird die Zahl im Fadenkreuz rot.
- Indem Sie BESTES ZIELEN anwählen, können Sie Ihren Söldner grundsätzlich optimal zielen lassen. Diese Option finden Sie auf der Rückseite (Rechtsklick) des Söldnerportraits.
- Sobald Ihre Waffe gezogen und ausgerichtet ist, schickt ein Klick mit der linken Maustaste das Projektil auf den Weg. Jagged Alliance wird Sie über den angerichteten Schaden informieren, und wenn ein Gegner getroffen wird, werden Sie es hören.
- Folgeschüsse kosten weniger Punkte als der erste Schuß, da die Waffe bereits gezogen und ausgerichtet ist.

Auch Wachen helfen

Falls sich Wachen im selben Sektor befinden wie Sie, werden diese Sie unterstützen so gut sie nur können. Weiterhin geben sie per Funkgerät über alle Aufenthaltsorte von Gegnern, die sie entdeckt haben, Auskunft und erweitern somit Ihre „Sichtweite".



Schußeigenschaften



Jagged Alliance bietet zwei Optionen, mit denen Sie das Schußverhalten eines Söldners beeinflussen können. Beide sind auf der Kehrseite eines jeden Portraits zugänglich, indem Sie dieses mit der rechten Maustaste anklicken.

- *Bestes Zielen:* Der Söldner wird fortan immer so viele Punkte wie möglich in einen perfekten Schuß investieren. Mit der rechten Maustaste können Sie diese Punktanzahl reduzieren.
- *Reserve:* Wenn Sie sicherstellen wollen, daß Ihr Söldner immer genug Punkte zum Schießen, für den Wurf einer Granate oder das Zustechen mit einem Messer übrig behält, nachdem er sein Ziel erreicht hat, können Sie diese Option aktivieren. Der Söldner stoppt dann an der Stelle, von der aus er die letzte Möglichkeit hat, noch zum Zuge zu kommen. Seine Aktionspunkte werden in gelb angezeigt. Natürlich können Sie nun entscheiden, daß er seinen Weg fortsetzen soll. Sobald ein Söldner nicht mehr genügend Aktionspunkte für einen Schuß hat, wird diese Zahl rot dargestellt.

Nachladen

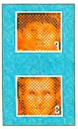
Wenn einem Söldner die Munition ausgeht, wird er automatisch nachladen. Falls er jedoch keine passende Munition mehr hat, wird er meckern.

Ladehemmung

Manchmal zeigen Waffen – besonders jene, die sich in einem schlechtem Zustand befinden – plötzlich Ladehemmung. Offensichtlich muß sich nun ein Mechaniker darum kümmern. In einigen Fällen, so sagt man, genügt es jedoch auch, einen weiteren Schuß abzufeuern, um das Problem zu lösen.

...und was sonst noch so alles passieren kann

Jemand wird angeschossen



Wenn jemand angeschossen wurde, wird eine Zahl über dem Betroffenen aufblinken. Wenn es sich um einen Söldner handelt, wird zusätzlich sein Portrait rot aufblitzen. Ein Söldner, der zu viele Treffer oder auch nur einen einzigen schweren Treffer abbekommen hat, stirbt. In diesem Fall wird sein Portrait durch einen Totenschädel ersetzt. Treffer werden auf der nächsten Seite näher betrachtet.

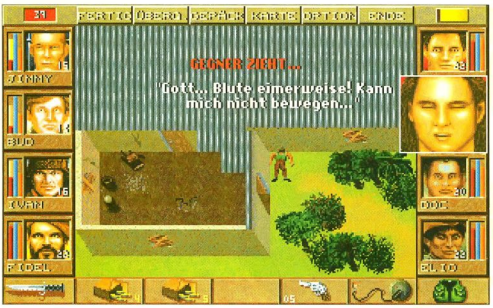
Explosionen und giftige Gase

Explosive Gegenstände sind für Söldner sehr gefährlich. Santinos Männer finden diese ausgesprochen unterhaltsam. So kann es dazu kommen, daß Sie in eine Explosion oder giftige Gase hineinlaufen. Während bestimmte Gegenstände, wie Gasmasken, Sie vor giftigen Gasen schützen können, sollten Sie Explosionen möglichst nur aus der Entfernung betrachten. Der Schaden, den Ihre Söldner durch Explosionen und giftige Gase nehmen, hängt davon ab, wie nahe sie der Explosion sind, wie tödlich ein Gas ist und wie gut Sie davor geschützt sind.



Getroffen

Wieviel Schaden ein Söldner nimmt, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Falls Ihr Söldner beispielsweise eine kugelsichere Weste trägt, spürt er vielleicht nur den Aufprall des Geschosses. Falls Ihr Söldner mit seiner Super-Elefantenzerstäuber-Pistole einen Gegner trifft, wird von diesem kaum mehr als ein Napf französische Zwiebelsuppe übrig bleiben. Ein Getroffener kann teilweise durch medizinische Behandlung geheilt werden. Der Schaden wird bei den Statusbalken gelb angezeigt und schädigt das Opfer zunehmend, wenn er nicht behandelt wird. Fällt die Gesundheit unter 15, wird der Verletzte unbeweglich und sollte nun schleunigst verbunden werden. Beachten Sie, daß für jedes Unterschreiten dieser Marke dauerhaft ein Punkt abgezogen wird.



Falls die Gesundheit eines Verletzten unter 10 fällt, wird er oder sie bewußtlos, und das entsprechende Portrait erscheint abgedunkelt. Der Funkkontakt bricht ab, und der Bewußtlose wird im Spielfenster nicht mehr zu orten sein. Es sei denn, er befindet sich im Sichtfeld eines anderen Mitglieds. Jedes bewußtlose Mitglied, das keine medizinische Behandlung erhält, durch die es wieder zu Bewußtsein kommt, wird vermutlich vor Ende des Tages sterben.

Sanitäter!

Wenn Mitglieder verwundet oder sogar bewußtlos sind, ist sofortige medizinische Hilfe nötig, um weiteren permanenten Schaden auszuschließen. Jedes Mitglied mit einem Erste-Hilfe-Päckchen oder einem Arztkoffer kann im Gelände eine Wundbehandlung durchführen, wenn das Verbandszeug in der primären Hand plaziert ist.



Durch einen Klick mit der rechten Maustaste wird der „Erste-Hilfe"-Mauszeiger aktiviert.



Durch einen anschließenden Mausklick mit der linken Maustaste wählen Sie das Mitglied, das verbunden werden soll. Wenn Sie den Ersthelfer selbst anklicken, wird er sich selbst behandeln.

Wenn die Bandagen angebracht werden, verfärbt sich der gelbe Anteil der Gesundheitsanzeige allmählich rosa. Wenn die Behandlung vorzeitig abgebrochen wird, wird sich der rosafarbene Anteil nach und nach wieder gelb färben, und eine erneute Behandlung ist nötig, um dauerhaften Schaden zu vermeiden. Während Sie die Bandagen anlegen und sich um die Wunden kümmern, sind der Behandelnde und der Verwundete



ein leichtes Ziel für Angriffe. Beide sind in diesem Fall beschäftigt und unbewaffnet.

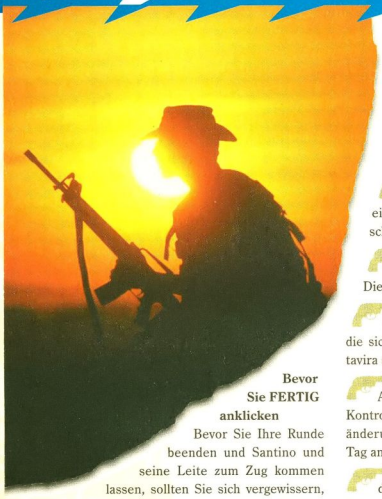
Verluste unter den Arbeitern

Ihre Arbeiter, sowohl Zapfer als auch Wachen, sind dem gegnerischen Beschuß ausgesetzt – besonders dann, wenn sich Ihre Gruppe nicht in der Nähe aufhält. Wenn einige Zapfer getötet werden oder aus einem anderen Grund nicht arbeiten können, werden alle übrigen Zapfer versuchen, sich neu zu gruppieren und Gruppen von jeweils 3 Eingeborenen zu bilden, um ihre Arbeit fortzusetzen.

Da Wachen unmittelbarer Gefahr ausgesetzt sind, berichtet Jagged Alliance Ihnen über ihren Gesundheitszustand. Auf diese Art und Weise können Sie geschwächte Wachen durch gesunde Rekruten ersetzen. Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine Wache, um etwas über ihren Gesundheitszustand zu erfahren, der die gesamte Bandbreite von kerngesund bis sterbend deckt.

Die Gesundheit des Gegners

Falls Sie den Gesundheitszustand eines Gegners erfahren wollen, müssen Sie lediglich den Mauszeiger auf diesen bewegen. Ebenso wie bei den Wachen informiert Jagged Alliance über den momentanen Zustand.



Bevor Sie FERTIG anklicken

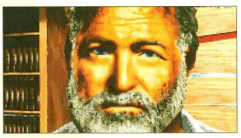
Bevor Sie Ihre Runde beenden und Santino und seine Leite zum Zug kommen lassen, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie alles getan haben, was Sie wirklich tun wollten. Vielleicht hat jemand noch genug Punkte, um einen Schuß abzufeuern oder sich durch eine offene Tür einzuschleichen.

Schritt 11 – Am Ende des Tages

Die untergehende Sonne taucht die Insel in rötliches Licht, und Ihre Söldner machen sich auf den Weg zurück zur Basis, um Jack und Brenda von den Ereignissen des Tages zu berichten. Ihre Arbeiter tragen den Saft, den sie den ganzen Tag über gesammelt haben, und Sie freuen sich über die Fortschritte, die Sie erzielt haben.

Der Tagesbericht – Teil 1

Wenn Sie in der Basisstation eintreffen, begrüßt Sie Jack und gibt Ihnen eine (nicht immer objektive) Beurteilung Ihrer Fortschritte.



Tagesbericht und Gesamtstatistik

Während Jack mit Ihnen spricht, können Sie sich das Ergebnis des Tages und die Gesamtstatistik unter der Karte näher ansehen:

Verluste Söldner: Die Anzahl der Söldner, die Sie auf eine Reise ohne Wiederkehr geschickt haben.

Verluste Eingeborene: Die Eingeborenen, die in Ihren Diensten verstorben sind.

Verluste Gegner: Die Anzahl der Männer in Santinos Diensten, die sich nicht mehr am Strand von Metavira sonnen können.

Sektoren: Die erste Zahl ist die Anzahl der Sektoren unter Ihrer Kontrolle. Die zweite Zahl gibt die Veränderung gegenüber dem vorherigen Tag an.

Baumbestand: Die erste Zahl ist die Anzahl der Bäume, die Sie am Ende des Tages besitzen. Die zweite Zahl gibt die Veränderung gegenüber dem vorherigen Tag an.

Erntebereit: Die Anzahl der Bäume, von denen geerntet werden kann. Die zweite Zahl gibt die Veränderung gegenüber dem Vortag an.

Beurteilung: Basierend auf Ihrem Tageserfolg beurteilt Jack Ihre Fortschritte.



Der Tagesbericht – Teil 2

Nachdem Jack das Zimmer verlassen hat, setzen sich Ihre Söldner zur täglichen Nachbesprechung zusammen. Jagged Alliance liefert Ihnen die folgenden Informationen:

Einnahmen: Die Anzahl geernteter Bäume multipliziert mit dem Einkommen pro Baum.

Ausgaben: Die Summe Ihrer Ausgaben für das Team und die Eingeborenen.

Ergebnis: Das Ergebnis des gestrigen Tages plus (oder minus) dem heutigen Gewinn (oder Verlust).



Bezahlung Ihrer Söldner

Wenn die Zeit gekommen ist, Ihre Söldner zu bezahlen, erhält jeder seinen oder ihren Anteil bar aus der Kasse. Wenn es einen finanziellen Engpaß gibt, blinken die Bilanzfelder, bis Sie das Defizit ausgleichen können... was erforderlich machen könnte, daß einige Söldner nicht den vollen Sold bekommen. Falls dies notwendig werden sollte, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Portraits der Söldner, die ihren vereinbarten Sold nicht bekommen sollen.

Verbesserungen der Attribute, Fähigkeiten und Erfahrungsklasse

Ein Söldner, der den gesamten Tag über Dinge in die Luft gesprengt hat, wird nun geübter im Umgang mit Sprengstoffen sein. Jagged Alliance aktualisiert also am Ende jeden Tages die Söldnerstatistiken. Söldner, die lernen, werden übrigens irgendwann auch teurer.

Wie es weitergeht

Nachdem der Sold gezahlt wurde und die Söldner ihre Beurteilungen erhalten haben, könnten andere Angelegenheiten Ihre Aufmerksamkeit erfordern. Falls dies der Fall sein sollte, wird Sie Jagged Alliance darüber informieren. Sobald dies geschehen ist, landen Sie nach einem Klick auf OK wieder in Ihrem kargen Büro. Hier können Sie speichern, neue Söldner einstellen und sich dann schlafen legen. Vielleicht bringt der nächste Tag ja den Durchbruch...

Persönlichkeitsprofile



Dr. Mark „Die Nadel" Kranhuim

hat in unzähligen Einsätzen die Verletzten versorgt. Seinem medizinischen Wissen ist zu verdanken, daß er zwei Mitglieder der I.V.S. wieder ins Leben zurückholen konnte. Durch eine Abweichung seines rechten Auges wird aus ihm allerdings nie ein guter Schütze werden.



Gary Roachburn

ist ein neues Mitglied der I.V.S.. Ein weiterer Sproß aus der Familie der Roachburns, bei denen das Söldnerleben zur Tradition gehört. Wie schon sein Vater, Colonel Leon Roachburn, kann auch Gary fast alle Informationen über die Gedanken und Absichten aller Mitglieder seines Teams liefern.



Samuel Garver

ist ein Mitglied mit gutem Ruf. Er wuchs im Elend des Tiefen Südens auf und erwarb sich den Ruf eines der erfahrensten Soldaten. Für einen Mann seines Alters ist er in bewundernswert guter gesundheitlicher Verfassung.



Glen „Boss" Hatchet

hat auf der Suche nach regelmäßiger Bezahlung bereits die ganze Welt bereist. Er gehört zu den Söldnern mit gehobenen Ansprüchen und hat als solcher unsere Kunden mit seinen Talenten und seiner Fähigkeit, das Unmögliche möglich zu machen, mehr als zufriedengestellt.



Lesley „Smoke" Peterson

wurde erst neulich wieder von einem Kameraden beschuldigt, Sprengzünder zu knapp einzustellen. Obwohl die I.V.S. alles unternommen hat, solche Witzbolde aus ihren Reihen zu entfernen, ist zu bedenken, daß es nur wenige gibt, die gut mit Sprengstoff umgehen können.



Jimmy Upton

gehört erst seit kurzem zur Söldnerszene, was wir den Justizbehörden des Staates Ohio zu verdanken haben. Als gelernter Schlosser kommt er überall hinein und auch wieder heraus. Upton kann nicht in Staaten eingesetzt werden, die ein Auslieferungsabkommen mit den USA haben.



Dr. Ahmad „Doc" Koolhan

hat seine Erfahrung in Kampfgebieten beim Roten Kreuz, dem Roten Halbmond und als Mediziner bei der A.I.M gemacht. Obwohl seine Fähigkeiten im Umgang mit Schußwaffen noch immer zu wünschen übrig lassen, haben sie sich im Laufe seiner letzten Einsätze erheblich verbessert.



Wink E. Dinkerson

ist ein freier Mitarbeiter der I.V.S. und war früher Werfer in der Baseball Oberliga. Er hat seine gegebenen Talente jahrelang in den Dienst unserer Kunden gestellt. Obwohl er noch immer schlecht zielt, ist er bei jedem Einsatz zu gebrauchen.



Mary Beth Wilkens

ist eine relativ neue Rekrutin und deshalb auf der Suche nach Gelegenheiten, sich zu beweisen. Ihre bisherigen Ergebnisse waren zwar keine Glanzleistungen, aber sie lernt schnell, ist eine Draufgängerin und verfügt über medizinisches Grundwissen. Sie hat keine Bedenken, Teamkameraden zu denunzieren.



Rudy „Luchs" Roberts

hat in vielen Einsätzen bewiesen, daß er in der Lage ist, aus großer Distanz auch das kleinste Ziel zu treffen. Wie er lächelnd erklärt, verbringt er seine Freizeit am liebsten damit, bedrohte Tierarten ausfindig zu machen... und ihnen nachzustellen!



Bud Hellar

sehnt sich danach, im Management mitmischen zu können und ist seit jeher ein Speichellecker. Wenn Du wissen willst, was Deine Leute über Dich denken, frag' einfach Bud. Als Verteidiger des „großen Mannes" hat er jahrelang für die Freiheit von Firmenlogos gekämpft.



Victoria Waters

ist die beste Söldnerin der I.V.S. Sie trifft und terminiert ihr Ziel mit tödlicher Präzision, verfügt über Erfahrungen, auf die jeder Söldner stolz wäre, und erledigt ihre Arbeit am besten mit bloßen Händen. Sie trainiert ihr Können, indem sie den 64er Chevy ihres Vaters restauriert.



Larry Roachburn

befindet sich noch in der Probezeit, genießt bereits etwas Respekt als Sprengstoffexperte und ist ein Überlebender der C.I.A./L.S.D. Zeit. Wenn er sich nicht im Einsatz befindet, stellt er seinen Körper verrückten Entwicklern der Pharma-Industrie zur Verfügung.



Ed „Das Ohr" Stockwell

ist ein langjähriges Mitglied der I.V.S. und daher hängt seine Loyalität sehr stark von der Unterschrift auf seinem Scheck ab. Sein Können umfaßt alle Gebiete, aber er ist auf keinem ein Meister. Ed bietet zu einem annehmbaren Preis seine Vielseitigkeit und alle Informationen, die er bekommt.



Murray „Moses" Ebstern

ist schon sehr lange bei der I.V.S. Bisher erbrachte er exzellente Leistungen, aber seit kurzem läßt seine Gesundheit zu wünschen übrig und die Fähigkeiten seines Gedächtnisses lassen nach, weshalb er heute nur noch als „einigermaßen gut" eingestuft wird.



Patrick „Schraube" Phillips

ist ein Mann mit nicht alltäglichen Ansichten. Die Organisation hat ihn hauptsächlich wegen seiner Fähigkeit, Schußwaffen zu reparieren, angeheuert. Obwohl Geduld nicht zu seinen Stärken zählt, wurde ihm neulich das „Stalkers Cross" für unbarmherzige Beharrlichkeit verliehen.



Helmut Grunther

ist ein junger Aufsteiger auf dem Söldnermarkt. Es gefällt ihm, an vorderster Front zu stehen, und er wartet darauf, diesem gnadenlosen Milieu in naher Zukunft sein Siegel aufzudrücken. Was ihm natürlich nur gelingen wird, wenn ihm das Milieu nicht zuvorkommt.



Russel Hunter

hat vom Feuerwerk in einem Filmpark in Ohio bis zu Sprengungen in Südostasien die gesamte Welt des Sprengstoffs kennengelernt. Da er einer unserer zuverlässigeren Sprengstoffexperten ist, wird sehr oft nach ihm verlangt, wofür er im Gegenzug auch einiges verlangt.



Ivan Dolvith

war einst Major der Roten Armee und ist erst seit kurzem Mitglied der I.V.S. Im Laufe der Zeit hat sich seine Gesinnung, wie die seines Landes, von „Töten für Lenin" zu „Sterben für einen Lincoln" gewandelt. Im Gegensatz zu seinem Vaterland scheint Ivan dabei allerdings erfolgreicher zu sein!



Dr. Bernie Grobschnitt

ist seit mehr als fünf Jahren für die Behandlung der Verletzten und die Durchführung der jährlichen gesundheitlichen Untersuchung der Mitglieder der I.V.S. verantwortlich. Seine Operations- und Untersuchungsmethoden sind ... nun ja ... zeitlos!



Ruben, der Grausame

wird Neulingen am besten durch seinen Spitznamen beschrieben. Er wird „der Grausame" genannt, weil er sich von seiner gesamten Familie getrennt hat – mit einer schnurlosen Heckenschere, und „der äußerst Grausame", weil er die Akkus der Schere während der Tat zweimal wiederaufgeladen hat!



Murray „Paps" McGillicuity

ist bei der I.V.S., seit sie gegründet wurde. Er ist einer der ältesten noch lebenden aktiven Söldner. Seine Schauermärchen über prähistorische Kriege und seine Fähigkeit, dem Tod ein Schnippchen zu schlagen, haben ihm unter den jüngeren Mitgliedern einen mystischen Ruf eingebracht.



Colonel Leo Kelly

ist ein Veteran des Nordeuropa-Konflikts. Er kann als Söldner der Söldner betrachtet werden, hat schon zwei Jahre als Leibwächter für Michael Jackson gearbeitet und bei drei Chuck Norris-Filmen als technischer Berater mitgewirkt.



Tex R. Colburn

ist erst neulich aus den Weiten Tokios zur I.V.S. gestoßen. Dieser asiatische Möchtegern-Cowboy ist noch unerfahren, scheint aber sehr lernfähig zu sein. Trotzdem wirst Du Dich mit einigen Klischees aus billigen Italo-Western abfinden müssen.



Fidel Dahan

wurde für das Söldnergeschäft geboren. Er geht ungezwungen mit Schußwaffen und Sprengstoff um und wird wegen seiner Beteiligung an der Cancun-Katastrophe per weltweitem Haftbefehl gesucht, ist aber den Organisationen, die nach ihm fahnden, immer einen Schritt voraus.



Hurl E. Cutter

hat in der kurzen Zeit, die er bei der I.V.S. ist, vertrauliche Einblicke in die medizinischen Unterlagen erlangt und verfügt über viele interne Informationen. Er ist zwar kerngesund, kann aber sein Plappermaul einfach nicht halten.



Biff Apscott

ist ein widerwilliger, nervöser Söldner. Er ist noch immer damit beschäftigt, Gedanken an seine schlechte Kindheit und seine gehässige Mutter zu verdrängen. Er hat bisher erst an einem kurzen Einsatz teilgenommen und benötigt noch viel Geduld, Verständnis und entkoffeinierten Kaffee.



Major Spike Scallion

ist ein altgedienter Veteran aus verschiedenen internationalen Konflikten und wurde für seinen heldenhaften Einsatz bei der Evakuierung der Bevölkerung von Kampoa unter schwerem Beschuß ausgezeichnet. Dafür verlangt der Major aber auch Respekt und gute Bezahlung.



Dr. Raffitto Leevon

hat sich in unzähligen Einsätzen um die Opfer der Gefechte gekümmert. Es ist zur Zeit allerdings nicht klar, ob er weiterhin für die Organisation auf dem Gebiet der Medizin tätig bleiben wird.



Cynthia „Fuchs" Guzzman

Gefährlich, begehrenswert, verschlagen. Die bisher letzte Frau, die in die Organisation eingetreten ist. Als ehemalige Krankenschwester mit der Einstellung einer Ärztin, ist der Fuchs bekannt für die Behandlung von Gefechtsverletzungen, ihre Behendigkeit und Geschicklichkeit.



Sidney Nettleson

ist ein ruhiges und nachdenkliches Mitglied mit einem ausgezeichneten Ruf. Er hegt eine gewisse Vorliebe dafür, Dinge in einen Dauerschlaf zu versetzen. Die zurückhaltende Art des manchmal als „Sandmännchen" bezeichneten Söldners ändert nichts daran, daß er ein rauher Profi ist.



Über **Mike**, den „Geheimnisvollen Söldner" gibt es wenig zu erzählen, weil man nur wenig über ihn weiß. Es halten sich aber hartnäckig Gerüchte, daß er in Dallas war, als Kennedy erschossen wurde und an der Stormin' Normin's Pool-Party in Kuwait teilnahm. Bekannt dagegen ist, daß er nur mit Profis arbeitet!



Hector Alvarez

wurde in Margarita, Venezuela, geboren und ist deshalb mit dem Gelände und dem mörderischen Klima Südamerikas vertraut. Da er noch nicht lange für die Organisation arbeitet, ist er begierig, es mit fast jedem aufzunehmen, der ihm die Chance auf einen Kampf bietet.



Johnny „Snake" Edwards

– flink und geschickt, schlüpfrig und schnell. So gelangt Johnny Edwards unbemerkt in Reichweite seines Gegners, visiert sein ahnungsloses Ziel an und verschwindet, bevor der Rauch sich verzogen hat. Gegner für Gegner, Mission für Mission!



Ice Williams

wird seit seinem schon länger zurückliegenden Eintritt in die Organisation hauptsächlich als Scharfschütze eingesetzt. Es macht ihm nichts aus, für jemanden zu arbeiten, der in der Szene noch nicht bekannt ist. Er ist selber stolz darauf, jungen Söldnern dabei zu helfen, sich einen Ruf zu verschaffen.



Speck T. Kline

gehört zu den Söldnern, die mehr können, dafür aber weniger fordern. Das Hobby dieses nervösen Söldners aus Manhattan ist es, Sachen auseinanderzubauen und so wieder zusammenzusetzen, daß sie wieder funktionieren. Mit dieser Tätigkeit verdient er auch sein Geld.



Willy „Wiesel" Augustin

ist seit mehr als fünf Jahren bei der I.V.S., und außer einigen schweren Schlägereien mit Stockwell enthält seine Personalakte keine weiteren nennenswerten negativen Einträge.



Timothy „Sauger" Jenkins

hat nach seinem zweiten Weltmeistertitel im Tontaubenschießen die Tonscheiben gegen lebende Ziele eingetauscht. Mit nicht viel mehr als seinen soldatischen Pflichten vor Augen, ist der zynische Blutsauger oft zu enthusiastisch und hat den Ruf, nicht sehr umgänglich zu sein.



Dr. Clifford Highball

hat seine Treffsicherheit sowohl mit der Nadel als auch mit dem Gewehr mehrfach bewiesen und ist seit sechs Jahren engagiertes Mitglied der I.V.S. Obwohl er wendiger ist als die meisten anderen Mediziner, vertritt er noch immer die strengen Ansichten über Bezahlung für medizinische Hilfe.



Frank „Hitman" Hennessy

ein Mitglied mit sehr guten Leistungen, hat keine Angst, dem Tod ins Auge zu blicken. Der zurückgezogene, humorlose und doch sympathische Killer kann ansehnliche Leistungen nachweisen. Ein wichtiger Hinweis: er erholt sich schlecht von Verletzungen und Krankheiten.



Lance Fisher

ist neu in der Garde der Söldner. Er kam nach kurzer Zusammenarbeit mit der indischen Nationalgarde und einem noch kürzeren Einsatz (ein Wochenende) in Grenada zur I.V.S. Er ist der perfekte Mitläufer, der sehnsüchtig auf seinen ersten Einsatz wartet.



Robert James Sullivan

ist ein ausgezeichnetes Mitglied der I.V.S. und ist unter seinen Kameraden als furchtloser „Vollstrecker". bekannt. Wenn die Lage einen kritischen Punkt erreicht und eine Schwachstelle beim Gegner zu sehen ist, ist es das beste, man gibt „Scully" ein Messer in die Hand und schickt ihn vor.



Dr. Eli Summers

ist seit über sieben Jahren ein engagiertes Mitglied der I.V.S.. Er ist zwar ein hoffnungslos schlechter Schütze, hat aber an einigen der verheerendsten Einsätze teilgenommen, nur um sich ohne langes Zögern direkt für den nächsten Einsatz zu melden.



Elroy B. Tolken

war eine der Schlüsselpersonen im Watergate Hotel, als Senator Gordon und seine Gefolgsleute aufflogen. Nachdem er als letzter von allen Verurteilten seine Zeit abgesessen hatte, ging er zur I.V.S., wo es seitdem keinen Konflikt mehr zwischen seiner Arbeit und dem Gesetz gab.



Peter „Wolf" Sanderson

hat in den letzen vier Jahren als Mitglied der I.V.S. viele Gegner erledigt und umfassende Erfahrungen auf allen für Söldner wichtigen Gebieten gesammelt. Er hat den Ruf eines zuverlässigen Profis.



Megan „Sparky" Roachburn

ist das jüngste Kind und einzige Tochter des legendären Colonels Leon Roachburn. Wie ihre Brüder Gary und Larry hat auch sie sich entschieden, die Familientradition weiterzuführen und für die I.V.S. zu arbeiten. Trotz großer Mühen und harten Trainings kann sie leider nicht schwimmen.



Walter Yuntz

wäre nun eigentlich lange genug bei der I.V.S., um Fortschritte im Umgang mit Schußwaffen zu zeigen, was er aber aufgrund einiger Augenprobleme nicht geschafft hat. In der Zeit, die ihm noch bei der Organisation bleibt, sollte er sein Können auf anderen Gebieten einsetzen.



Kirk „Static" Stevenson

ist schon lange bei der I.V.S. und kann beachtliche Erfahrungen und Bezahlungen vorweisen. „Static" ist ein guter Schütze und ein Zauberer der Technik, der als solcher mehrere Jahre als leitender Toningenieur bei der nie endenden Grateful Dead-Tournee arbeitete.



Herman „Schnecke" Regents

ist, wie schon sein Spitzname sagt, nicht gerade das beweglichste Mitglied der I.V.S. Trotzdem ist er eines der schnellsten. Er hat an vielen Einsätzen in Nordafrika teilgenommen und war ein hochdekoriertes Mitglied der Polizei von Chicago.



Corp. Len Anderson

kämpft seit seiner Jugend für Wahrheit und Gerechtigkeit. Seine Bezahlung scheint überzogen, aber als ehemaliges Mitglied der Green Berets und langjähriges Mitglied der I.V.S. hat er außergewöhnliche Fähigkeiten entwickelt und ist seinen Preis wert.



Marty „Kabumm" Moffat

ist ein Sprengstoffexperte, der sich noch in der Probezeit befindet. Weil er sich bei zu vielen Explosionen zu dicht herangewagte, braucht er eher einen Babysitter als einen Kommandanten. Dafür ist er aber auch definitiv einer der tolerantesten Leute bei der Truppe.



Earl „Magic" Walker

ist vorsichtig, leichtfüßig und sehr beweglich, was ihn in seiner Branche zu einem der besten Männer für Befreiungsaktionen macht. Wenn er einmal erwischt wurde, haben ihn seine scharfen Augen und seine tödliche Zielgenauigkeit schon mehrfach von der Last unnötiger Zeugen befreit!



Reverend Clyde Potter

– ein mutmaßliches Mitglied der Geistlichkeit. Als Zugehöriger der I.V.S. schleppt Reverend Clyde Potter eine erstklassige Feuerkraft mit sich und trägt die Schuld der Sünder seit nunmehr fast zwölf Jahren. Wenn Du die „Stimme Gottes" in Rufweite halten kannst, ist die Belohnung eine Sünde.



Bruce „Schizo" Bonner

wandert schon seit seiner Jugend auf einem schmalen Grat zwischen der Realität und dämonischen Phantasien. An der Frage, ob er in der Organisation bleiben sollte, scheiden sich die Geister. Gute Sprengstoffexperten wie er sind allerdings schwer zu finden.



Dr. Mitch Shudlem

war ursprünglich Geburtshelfer und kümmert sich jetzt um die Verletzten der Kampfeinsätze. Wie auch einigen anderen Mitgliedern im medizinischen Dienst geht es ihm nicht um Reichtum. Er hat sein Leben vielmehr der körperlichen Gesundheit seiner Teamkameraden gewidmet.



Dr. Margaret „Stella" Trammel

war die erste Frau im Dienst der I.V.S. Ihr Medizinstudium finanzierte sie als Söldner in den Frühjahrs- und Sommerferien. Heute praktiziert sie als Söldner-Ärztin, ohne die verbreiteten Einstellungen normaler Mediziner zu teilen.



Howard „Carp" Melfield

wird zwar mit zunehmendem Alter immer langsamer, ist aber noch immer ein wertvolles Mitglied der I.V.S. Trotz seiner fehlenden Spezialisierung ist er sehr engagiert. Er zeigt keine Loyalität gegenüber seinesgleichen und gibt alle Gerüchte mit der Präzision eines Poeten weiter.



Carl „ES" Goodman

war einst ein gefeierter Ringer und ist noch nicht lange bei der I.V.S.. Freunde, die ihn aus seinen Zeiten im Ring kennen, nennen ihn wegen seiner Größe und seines Verhaltens oft einfach „ES". Andere, die ihn einmal im Wasser gesehen haben, nennen ihn „Stein".



Vincenzo Massimo

war einst gefangen zwischen den Welten des Krieges und der Gelehrsamkeit, hat sich aber nun für ein Leben als Söldner entschieden. Bisher ging er aus jeder Situation siegreich hervor (sogar aus den Basketballspielen im College). Er feiert in Kürze den Ablauf seines ersten Dienstjahres bei der I.V.S.



Captain Bob Adams

ist im Alter von 41 Jahren aus dem Dienst der Luftwaffe ausgeschieden. Er war ein hochdekorierter F-18 Pilot mit viel Kampferfahrung. Ein Jahr danach ging er aus Langeweile und Abenteuerlust zur I.V.S., wo er sich schnell auf den Kampf am Boden umgestellt hat.

Persönlichkeitsprofile auf einen Blick

Name	Sold	Gesundheit	Beweglichkeit	Geschicklichkeit	Weisheit	Medizinisch	Sprengstoffe	Handwerklich	Treffsicherheit	Erfahrung
Dr. Mark „Die Nadel" Kranhuim	1900	92	80	81	88	98	6	34	62	2
Garry Roachburn	315	86	68	59	60	11	14	22	67	1
Samuel Garver	2750	75	58	55	91	11	22	65	86	4
Glen „Boss" Hatchet	2950	80	76	84	71	9	53	99	84	3
Lesley „Smoke" Peterson	560	78	87	80	44	7	90	20	69	1
Jimmy Upton	800	84	82	73	47	0	16	92	56	2
Dr. Ahmad „Doc" Koolhan	1750	74	77	61	83	83	0	3	66	2
Wink E. Dinkerson	240	92	80	68	59	2	1	2	38	1
Mary Beth Willems	330	77	90	36	80	44	0	22	55	1
Rudy „Luchs" Roberts	3300	81	79	86	71	23	50	19	99	3
Bud Hellar	1100	73	79	75	69	19	8	18	78	2
Victoria Waters	2850	79	85	72	85	16	28	90	80	3
Larry Roachburn	140	46	72	54	58	49	82	7	50	1
Ed „Das Ohr" Stockwell	375	72	67	58	79	22	18	26	54	1
Murray „Moses" Ebstern	1900	49	39	29	89	29	31	88	84	5
Patrick „Schraube" Phillips	1500	82	66	71	68	4	24	82	64	3
Helmut Grunther	490	82	79	76	72	14	25	40	69	1
Russel Hunter	1650	74	71	89	68	0	71	30	64	3
Ivan Dolvith	1500	94	90	95	83	5	40	10	91	2
Dr. Bernie Grobschnitt	2650	69	39	48	85	94	0	4	75	3
Ruben, der Grausame	35	57	45	39	28	0	1	0	32	1
Murray „Paps" McGillicutty	2800	38	14	4	88	18	6	9	85	9
Col. Leo Kelly	4700	95	87	91	81	13	0	67	94	4
Tex R. Colburn	275	71	71	57	52	0	2	32	65	1
Fidel Dahan	1500	88	83	64	71	3	97	6	85	2
Hurl E. Cutter	400	100	81	71	55	44	0	0	60	1
Biff Apscott	95	73	74	71	58	0	0	0	47	1
Major Spike Scallion	6000	77	69	86	85	11	53	76	92	5
Dr. Raffitto Laevon	100	70	93	14	29	4	2	2	44	1
Cynthia „Fuchs" Guzzman	515	77	85	100	76	60	8	15	54	1
Sidney Nettleson	4000	80	70	91	78	39	14	0	91	4
Mike	12000	97	95	94	96	67	97	98	99	8
Hector Alvarez	410	79	84	88	72	6	17	38	61	1
Johnny „Schlange" Edwards	1150	65	89	86	57	0	22	12	80	2
Ice Williams	1300	90	88	87	71	0	0	35	86	2
Speck T. Kline	365	69	51	77	86	11	8	99	49	1
Willy „Wiesel" Augustin	180	56	44	36	60	0	40	5	54	1
Timothy „Sauger" Jenkins	1150	63	58	70	54	9	17	10	98	2
Dr. Clifford Highball	3000	73	60	53	87	79	10	0	83	3
Frank „Hitman" Hennessy	1800	80	84	40	74	3	34	11	93	3
Lance Fisher	230	76	69	61	56	21	0	0	44	1
Dr. Margaret Trammel	3500	85	24	75	88	89	0	21	69	3
Dr. Eli Summers	1400	81	73	58	77	70	0	65	49	2
Elroy B. Tolken	345	63	54	88	39	12	6	81	55	1
Peter „Wolf" Sanderson	1850	87	73	84	74	44	32	48	74	2
Bruce „Schizo" Bonner	90	48	60	51	31	0	69	0	47	1
Walter Yuntz	650	82	55	62	83	24	48	95	24	2
Kirk „Static" Stevenson	3100	79	66	95	60	10	24	98	84	3
Herman „Schnecke" Regents	250	53	8	21	85	2	5	12	75	2
Corp. Len Anderson	6500	96	83	89	83	35	47	54	83	5
Marty „Kaburum" Moffat	210	71	93	91	13	0	84	27	58	1
Earl „Magic" Walker	5600	90	99	98	80	14	22	91	93	4
Reverend Clyde Potter	740	74	46	41	54	15	41	15	64	2
Megan „Sparky" Roachburn	205	52	68	88	51	0	28	86	47	1
Dr. Mitch Shudlem	3800	83	71	88	91	96	24	13	56	3
Robert Jamens Sullivan	7500	90	90	96	93	36	58	61	91	5
Howard „Carp" Melfield	575	55	54	52	77	2	5	15	67	2
Carl „ES" Goodman	155	95	55	74	29	0	0	3	61	1
Vincenzo Massimo	385	73	75	74	65	0	4	87	65	1
Captain Bob Adams	1200	81	68	66	97	37	33	26	72	2



Die Waffenkammer

Die folgende Liste umfaßt nicht alle im Spiel vorkommenden Waffen und Gegenstände, gibt Ihnen aber einen Überblick über einige der wichtigsten.

Waffen



.38er Revolver:
Ein kompakter Smith & Wesson Special Bodyguard .38 Revolver mit einer Trommel für 6 Patronen, leichtgängigem Abzug und verchromtem Lauf. Er ist eher für den Nahkampf gedacht.



Colt .45er:
Diese halbautomatische Waffe mit sechsschüssigem Magazin gehört zur Ausrüstung von Spezialeinheiten. Das Offiziersmodell ist ein Rückstoßlader mit Luftkühlung und rostfreiem Finish. Die Reichweite ist größer als die des .38er Revolvers.



9mm Beretta:
Die offizielle Handfeuerwaffe der Streitkräfte. Die halbautomatische Pistole hat ein Magazin mit 15 Schuß. Die Reichweite ist relativ gut, und die hohe Geschwindigkeit sorgt für eine gute Eignung für taktische Missionen.



.357er Magnum:
Die Smith & Wesson Modell 13 hat einen 3-Inch-Lauf, eine Zehner-Trommel und wurde als Gefechtsrevolver mit einem verbesserten Double-Action System und einem neuen Abzug versehen. Sie ist die leistungsfähigste verfügbare Handfeuerwaffe.



Kal. 12 Flinte:
Ein Winchester Modell 1300 „Stainless Marine Defender", Pump-Action-Schrotgewehr mit Metall-Frontvisier. Das Magazin faßt sechs Kaliber 12-Patronen. Nicht die schnellste Waffe, aber die hohe Reichweite und das Schadenspotential machen Sie wertvoller als jede Handfeuerwaffe.



Kal. 12 Gewehr:
Die Remington Tactical 12 ist eine modifizierte Version der Flinte. Es ist ein halbautomatischer Gasdrucklader mit Zwillingslauf und einer Kapazität von 6 Schuß. Die hohe Schußfolge, Reichweite und das Schadenspotential machten die Winchester praktisch überflüssig.



M14 Karabiner:
Die chinesische Version des amerikanischen M14 von Norinco. Diese Waffe hat ein Magazin mit 20 Schuß 7,62-Munition und arbeitet als Halbautomatik. Sie ist leistungsfähiger als die Remington und wird in der Reichweite nur durch das M16 übertroffen.



M16 Sturmgewehr:
Ein abgewandeltes AR-15, Kaliber .223. Das Gewehr ist ein luftgekühlter Gasdrucklader mit einem 20-Schuß-Magazin. Besonders die sagenhafte Reichweite und Schußfolge zeichnen diese Waffe aus.

Sonstige Ausrüstung



Funkgerät:
Ein 8-Kanal UHF-Funksystem mit eingebautem Zerhacker. Das kehlkopfaktivierte Kopfset bringt ein Flüstern klar rein, ohne von der Umgebung abzulenken. Hiermit können Sie mit den Söldnern Ihres Teams kommunizieren.



Richtmikrofon:
Hören Sie den Gegner, ehe er Sie hört! Das Richtmikrofon fängt ein Flüstern aus einer Entfernung von 60 Metern auf. Das Gerät kann zusätzlich als Funkgerät eingesetzt werden.



Feldflasche:
Diese aus geschmacksneutralem Polyäthylen gefertigte Wasserflasche mit einem Fassungsvermögen von einem Viertelliter ist ein Muß bei tagelangen Märschen. Um eine Feldflasche zu benutzen, müssen Sie diese im Inventar aufnehmen und mit ihr den Kopf der Söldner-Silhouette anklicken.



Tarnausrüstung:
Die ganze Palette an nicht verlaufenden oder brechenden Gesichtsfarben. Im Set enthaltene Motive: Wald, Dschungel und Grasland, zusammen mit passenden Accessoires. Die Tarnausrüstung macht einen Söldner weniger gut sichtbar. Um sie zu benutzen, müssen Sie sie im Inventar aufnehmen und mit ihr den Körper des Söldners anklicken.



Erste-Hilfe-Päckchen:
Eine Leinentasche mit Utensilien für die Feldbehandlung von Verletzten. Inhalt: Verbände aller Art, Pinzette, Wundsalbe, Antiseptika, Schmerzmittel und eine kurze Feldanleitung zur Anwendung. Um diese Ausrüstung zu benutzen, müssen Sie sie in der primären Hand des Söldners plazieren.



Arztkoffer:
Eine Ausrüstung steriler medizinischer Geräte für die Feldchirurgie. Inhalt: Skalpelle, Zangen, Klammern, Narkosemittel, Morphin, Antibiotika etc. Mit dieser Ausrüstung können Sie ein Opfer wesentlich besser versorgen als mit einem Erste-Hilfe-Päckchen. Um den Koffer zu benutzen, muß er in der primären Hand des Söldners plaziert sein.



Werkzeugkasten:
Ein Set zur Reparatur von Feldausrüstung. Der Kasten enthält eine Vielzahl von Schraubenziehern, Zangen, Schraubenschlüsseln und anderen Dingen, wie z.B. einen Hammer und Nähzeug. Um das Werkzeug zu benutzen, müssen Sie es in der primären Hand des Söldners plazieren. Mechaniker können mit einem Werkzeugkasten z. B. defekte Waffen instand setzen – aber nur, wenn sie sich einen Tag lang niederlassen.



Schlosserwerkzeug:
Werkzeuge zum Knacken von Schlössern. Darin enthalten sind diverse Dietriche und ein Stethoskop. Um dieses Werkzeug zu benutzen, müssen Sie es in der primären Hand eines Söldners plazieren.

Referenzkarte

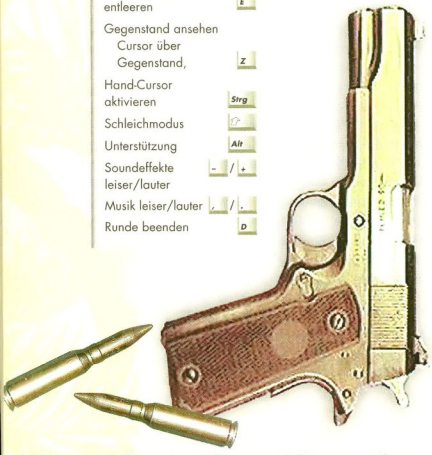
Tastaturbefehle

Pause	P
Abbruch einer Aktion	Esc
Spiel beenden	Alt X
Schnellspeichern	Alt S
Schnellladen	Alt R
Teammitglied anwählen	F1 bis F8
Gegner, die angewählter Söldner sieht	F9
Plätze tauschen Cursor über anderen Söldner bringen,	X
Zeitraffer	C
Tag abbrechen	A
Letzte Nachricht wiederholen	L
Inventar	I
Optionsmenü	O
Statistiken	S
Karte	M
Karte verlassen	Return
Sektorgrenze überqueren	T
Individuelle Ausrüstung in den Gruppenvorrat entleeren	E
Gegenstand ansehen Cursor über Gegenstand,	Z
Hand-Cursor aktivieren	Strg
Schleichmodus	
Unterstützung	Alt
Soundeffekte leiser/lauter	- / +
Musik leiser/lauter	, / .
Runde beenden	D

Die Sektorkarte

Sektorkarte aufrufen	Einfg.
Übersicht, Karte vervollständigen	Tab.
Kartenjustierung	Bild↑ Bild↓
Verlassen der Karte → Rechtsklick	

TIP Die meisten Bewegungen können auch in der Kartenansicht eines Sektors per Mausklick durchgeführt werden. Vor allem in bereits gesicherten Sektoren kann das sehr nützlich und zeitsparend sein. Sobald eine Aktion durchgeführt werden soll (Rechtsklick), wird automatisch zur Detailansicht umgeschaltet.
Die Sektorkarte ist sehr nützlich beim Auffinden von Ausrüstungsgegenständen in eroberten Sektoren. Alle einmal registrierten Fundorte werden durch blinkende Punkte markiert.



Mausklicks

Da JAGGED ALLIANCE eine Vielzahl von Kombinationen der linken und rechten Maustaste benutzt, werden diese im Folgenden stark verkürzt beschrieben. So wird „links, halten, rechts" z. B. heißen: Drücken Sie die linke Maustaste, halten Sie sie gedrückt und klicken gleichzeitig die rechte Maustaste.

Bewegung

Gehe zu
(ohne *sicheres Bewegen*):
→ links

Gehe zu
(mit *sicherem Bewegen*):
→ links, links

Blickrichtung ändern:
→ rechts, halten, links

Rückwärts gehen:
→ Alt, halten, links

In Deckung gehen (Abhocken):
→ Auswahl mit rechts, links oder bei der Anwahl des Söldners Alt gedrückt halten

Schleichen: Links

Unterstützen:
Während der Bewegung → Alt drücken

Alle Bewegen
(nicht im Rundenmodus):
→ links, halten, rechts

Kampf

Kampf einleiten:
→ Waffe in primäre Hand, Rechtsklick auf das Spielfeld

Ziel bestimmen: → links

Zielgenauigkeit ändern: → rechts

Feuern: → links

Das gleiche Verfahren gilt auch für den Einsatz von Messern und Granaten, nur wird hier eben gestoßen bzw. geworfen und nicht gefeuert.

Sonstige Aktionen

Gegenstand benutzen:
(Gilt für Erste Hilfe, Sprengsätze, Schlüssel, Metalldetektor... eben alles!)
→ Gegenstand in primäre Hand, Rechtsklick zur Aktivierung, Linksklick auf das Ziel

Tür öffnen:
(ohne Hilfsmittel)
→ links

An einer Fahne graben:
→ links, links

Kiste öffnen, Möbel durchsuchen:
→ links, links

Gegenstand ansehen:
→ Handcursor Strg, rechts

Gegenstand aufnehmen:
→ Handcursor Strg, links

Inventar

Aufruf:
→ I, Button: „Gepäck" oder Rechtsklick auf Mitte des Schnellinventars

Verlassen:
→ Linksklick auf das Portrait

Gegenstände zwischen Händen wechseln:
→ Rechtsklick auf zweite Hand im Schnellinventar

Gegenstand bewegen:
→ links, bewegen, links

Gegenstand weitergeben:
→ links, links auf anderes Portrait

Trinken:
→ Linksklick auf Feldflasche und damit auf den Kopf der Silhouette

Tarnen:
→ Linksklick auf Tarnausrüstung und damit auf den Körper



Umnieten?

JAGGED ALLIANCE ist ein umfangreiches und nicht ganz einfaches Spiel. Bevor wir nun zu einigen speziellen Hinweisen kommen, hier der wichtigste von allen: Lesen Sie die Spielanleitung!

Die Aufträge

Ihr Endziel, die vollständige Rückeroberung Metaviras, dürfte klar sein. Zwischendurch sind aber einige Einzelaufgaben zu lösen. Am besten ziehen Sie zu den folgenden Hinweisen auch die Karte auf Seite 72 hinzu.

Ihr Startsektor ist Nr. 60. Ihren ersten Auftrag, die Wiederbeschaffung des Mikroveredlers, erledigen Sie in einem der beiden Nachbarsektoren. Einer der Gegner in Sektor 50 (zuerst versuchen!) oder 59 wird den Gegenstand zurück lassen.

Sobald Sie den Auftrag erhalten, Brendas Labor zu erobern, müssen Sie Sektor 28 einnehmen, den Sie stark bewachen lassen sollten.

Brenda wird, trotz starker Bewachung, früher oder später entführt werden. Sie werden sie in Sektor 24 wiederfinden. Um Brenda lebend zu befreien, muß das sehr schnell geschehen. Versuchen Sie hier mit massiver Granatentaktik, die Gegner daran zu hindern, den Befehl zur Erschießung Brendas per Funk zu übermitteln.

Fabriken zur Verarbeitung des Fallow-Saftes stehen in den Sektoren 60, 54, 31 und 27.

Sollten die Bäume an einem Virus erkranken, müssen Sie in Sektor 8 Pomillia-Blumen sammeln. Das bringt aber nur etwas, wenn Brenda noch lebt oder Sie ihr (intaktes) Tagebuch gefunden haben.

Falls Sie das Virus nicht stoppen können, müssen Sie den Rest der Insel erobern, bevor Ihnen das Geld ausgeht. Das Finale findet in Sektor 1 bei der Einnahme von Santinos Hauptquartier statt. Sparen Sie Ihre Granaten dafür auf!

Kombinierbare Gegenstände

- Alle gleichen Koffer o.ä. ➜ Auffüllen
- Rüstung (Helme, Westen) und Kleber ➜ Verstärkung
- Sprengstoffe + Zünder ➜ Zeitbombe
- Glas + Benzin + Öl + Stoff ➜ Molotow-Cocktail
- Metallrohre, Zielfernrohre, Schalldämpfer + Schußwaffen ➜ Verbesserte Waffen

(Nicht jeder Gegenstand ist für jede Waffe geeignet.)

Allgemeines

Leisten Sie sich von Anfang an ein oder zwei akzeptable Schützen (z.B. Ivan), sonst wird's langwierig.

Beginnen Sie mit fünf oder sechs Söldnern und fliegen Sie dann nach Bedarf einen Arzt, Handwerker und Sprengstoffexperten ein – wenn möglich jedoch gleichzeitig (800 $ pro Flug).

Erobern Sie pro Tag zwei Sektoren und postieren Sie genug Wachen, sonst laufen Ihnen die Arbeiter weg.

Besser zielen bringt meistens mehr als öfter schießen.

Der Westen Metaviras ist vermint.

Die wichtigste Devise heißt: „Sehen und nicht gesehen werden."

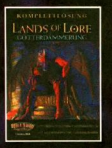
Hint Shop Komplettlösungen

Komplettlösungen mit Karten für fast alle Video- & Computerspiele

Alle Lösungen inkl. Hotline- und 24 Std. Service
Pro Lösung nur 14,80 DM
Pro Sammelheft nur 19,80 DM

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

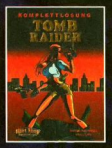
Versandkosten (Inland):
Per Nachnahme 9 DM / Per Vorkasse 4 DM
Versandkosten (Ausland): Per Vorkasse 12 DM



Lands of Lore 2



Baphomets Fluch



Tomb Raider



Legacy of Kain



Suikoden



Resident Evil

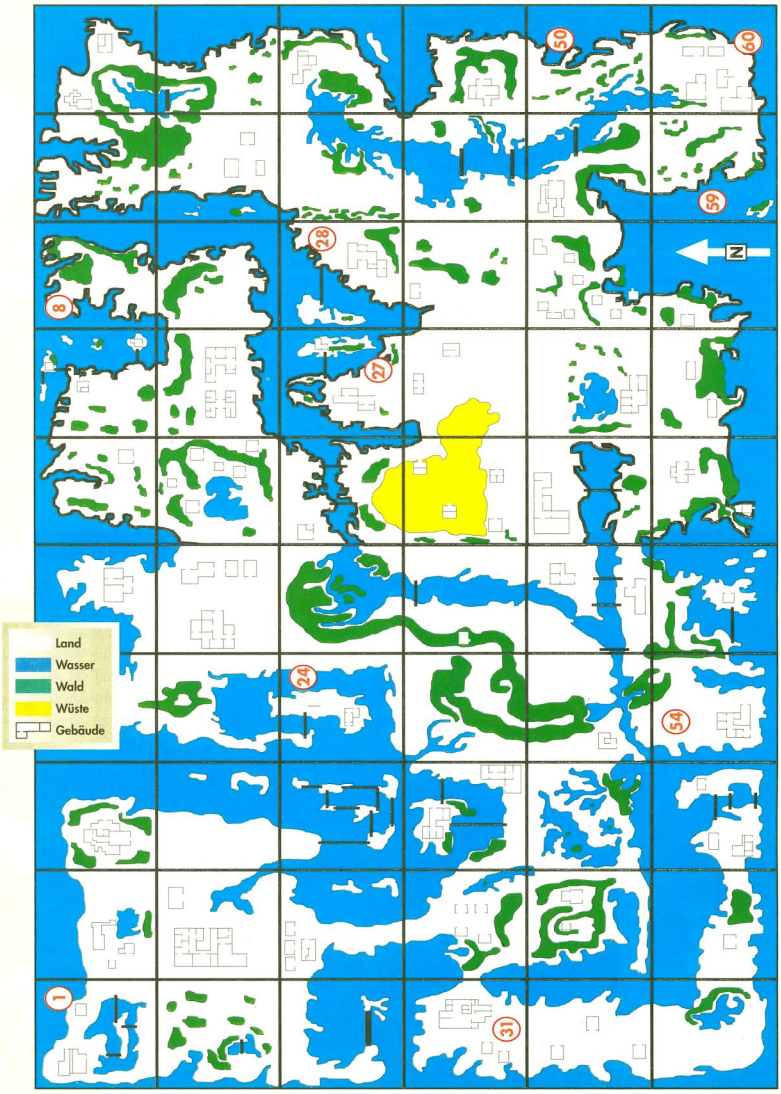
Sie finden uns auch im Internet: http://www.hintshop.com

Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark (SH)
Atlantis
Baphomets Fluch 1+2
Bazooka Sue
Betrayal in Antara
Bioforge
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer
"D", Evocation & B. A.
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Keeper
Dungeon Master 1 o. 2
Earth 2140
Ecstatica 1 oder 2
Elder Scrolls: Daggerfall
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed (PC+PSX)
Fable
Fade to Black
Final Fantasy 7
Floyd und Voodoo Kid
Frankenstein
Gabriel Knight 1 und 2
Hexen 1 oder 2
Indiana Jones 3 und 4
Interstate '76
Jack Orlando/ Private E.
Jedi Knight
King's Field
King's Quest 1-7 (SH)
KKND
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1 oder 2
Larry 1-7 (SH)
Last Express, The
Legacy of Kain
Lighthouse
Little Big Advent. 1 o. 2
Lost Vikings 2
Maniac Mansion 1 u. 2
MDK
Monkey Island 1 und 2
Myst/ Lost Eden/ Noctr.
Oddworld:Abe's Odyss.
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte/ Under M.
Phantasmagoria 1+2
Police Quest: SWAT
Ravenloft 1+2 & M (SH)
Realms of the Haunting
Rendezvous i.Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper, The
Sam & Max & Vollgas
Shadows of the Empire
Sherlock Holmes 1+2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1+2
Space Quest 1-6 (SH)
Stadt d. verloren. Kinder
Star Trek-Sammelband
Star Trek-DS9-Harbing.
Star Trek-Generations
Stonekeep
Suikoden
Swagman
Syndicate Wars
Tekken 2/ Battle A. T. 2
Timelapse
Tomb Raider
Toonstruck
Touché - 5. Musketier
Ultima 8 - Pagan
Warcraft 1+2 + Ex. (SH)
Warhammer
Wild Arms
Wing Commander (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: N.
X-COM:2 & Apocalypse
"Z"
Zork: Nemesis & R.t.Z.
SH = Sammelheft

Ständig Neuheiten
Hint Shop - Inh.: C. v. Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel./Fax.: 02205.910-313 / -314

Fordern Sie die Gesamtliste an
Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seftigen
Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4

Händleranfragen erwünscht
Distributor für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel./Fax.: 0222.689755 -0/ -1



Copyright © by Hint Shop®

Die dreckigen Drei

JAGGED ALLIANCE ist selbst im Schwierigkeitsgrad „Normal" ein harter Brocken. Im Verzeichnis \CHEATS der Heft-CD finden Sie Abhilfe für einige Probleme wie finanzielle Engpässe oder kränkelnde Söldner.

Gib mir Geld!

Im Verzeichnis \CHEATS\MONEY finden Sie die drei Dateien des Programms *JagHex 5.0*, das den Kontostand Ihrer Spielstände verbessert. Kopieren Sie die Datei JAGHEX.EXE in Ihr Spielverzeichnis (Vorgabe: C:\JAGGED). Die anderen beiden enthalten lediglich Informationen zum Programm. Um den Geld-Cheat auszuführen, wechseln Sie in Ihr Spielverzeichnis und geben dort unter DOS `jaghex` ein oder doppelklicken unter Windows 95 auf die Datei. Wählen Sie nun mit den Zifferntasten 0 bis 9 einen Spielstand aus, und bestätigen Sie mit der ENTER-Taste. Als nächstes entscheiden Sie mit den Tasten 1 bis 5, wie der neue Kontostand sein soll oder brechen mit der Taste 6 ab. Bestätigen Sie mit RETURN – fertig.

TIP

Die gewählte Summe wird Ihr neuer Kontostand, sie wird **nicht** zum vorhandenen addiert.

Heile, heile, Gänschen

Im Verzeichnis \CHEATS\HEAL finden Sie *Quick Heal 1.0* – ein Programm, das alle Söldner in Ihrem schnell gespeicherten Spielstand heilt. *Quick Heal* besteht lediglich aus einer erläuternden Text-Datei und QHEAL.EXE. Kopieren Sie letztere in Ihr Spielverzeichnis, und führen Sie sie aus (siehe oben). Ein Textbildschirm teilt Ihnen mit, daß alle geheilt wurden. Das war's auch schon.

Der Editor

Der *Jagged Alliance Editor V1.2* befindet sich im Verzeichnis \CHEATS\EDIT. Kopieren Sie die Datei JAEDIT.EXE in Ihr Spielverzeichnis, und starten Sie diese (siehe oben). Das Programm startet mit einem englischen Erläuterungsbildschirm, dem Sie bitte alles weitere entnehmen. Für eine genaue Beschreibung des umfangreichen Editors ist an dieser Stelle leider kein Platz. Hier nur soviel: Sie können sich mit dem *Editor 1.2* beliebig ausrüsten, umbenennen und heilen. Selbst wenn Sie einen Spielstand nur laden und ohne Änderung abspeichern, werden alle Gegenstände repariert.

HINWEIS

Alle Cheats haben im Redaktionstest funktioniert und keine Schwierigkeiten verursacht. Sie sind jedoch keine vorgesehenen Bestandteile des Spiels. Für eventuell auftretende Probleme oder Schäden durch Benutzung dieser Programme übernehmen daher weder die jeweiligen Autoren noch die Redaktion irgendeine Haftung oder Verantwortung.



Elefant: WILDLIFE/ABPhotographers ©kMD



Dresdner Bank, Spendenkonto 200 000, BLZ 500 800 00, „Kennwort Waldelefant".

Afrikas Regenwald stirbt. Schon mehr als 50 % dieser Schatzkammer der Natur sind für immer verloren. Am härtesten trifft dies die seltenen Waldelefanten. Lange wurden sie wegen ihres Elfenbeins gejagt. Jetzt verlieren sie ihren Lebensraum.

Der WWF will den Elefantenwald retten: in neuen, grenzüberschreitenden Schutzgebieten, durch die Ausbildung von Wildhütern, mit Hilfe zur Selbsthilfe für die lokale Bevölkerung.

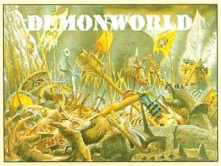
Dafür brauchen wir Ihre Unterstützung. Geben Sie dem Waldelefanten seinen Wald zurück – werden Sie aktiv. Spenden Sie jetzt. Was Sie darüber hinaus tun können, erfahren Sie unter **0 69/60 50 03-42** oder im Internet unter **http://www.wwf.de**
Auf Ihre gute Tat kommt es an.

WWF
Im Auftrag der Natur.

DEMONWORLD

Hexfeldhelden

Gewohnte Geräusche aus den Aktivlautsprechern eines PC-Spielers: Einheiten melden sich bereit, Hufgetrappel kündigt vom Nahen der Kavallerie und klirrendes Metall zeugt von der Kampfbereitschaft der Fußtruppen. In heutigen Zeiten eher ungewohnt: Der Spieler lehnt sich zurück und sieht der Schlacht auf dem Bildschirm ohne hektisches Mausklicken zu. Eindeutiges Zeichen für ein rundenbasiertes Fantasy-Strategiespiel.





Das alte Kaiserreich hat seine besten Zeiten längst hinter sich. Viele Fürsten haben schon gegen den Imperator aufbegehrt. In den Nordmarken treibt der Verräter Alkaldo sein Unwesen und hat sich, wie es scheint, auch mit den Eisfürsten von Ishtak verbündet, die eine zusätzliche Bedrohung darstellen. Zeit, in die Hörner zu stoßen und zu handeln. Der Feldherr Jason Klingor (das sind Sie, verehrter Spieler) wird mit einer Armee ausgerüstet und in die Schlacht geschickt.

Zug um Zug

Wie bei fast allen Strategiespielen, die in jüngster Zeit auf den Markt kamen, rechnet der Spieler nun mit dem Beginn einer panischen Mausklickerei. „Echtzeit" heißt das (oft mißbrauchte) Zauberwort. Demonworld bleibt aber bei Altbewährtem und übernimmt das Spielprinzip von der Vorlage, einem Tabletop (dt. Brettspiel). Jede Mission beginnt also in aller Ruhe mit dem Aufstellen der Einheiten im dafür vorgesehenen Bereich der Karte. Danach folgt der erste Zug, der auch offenbart, wo der Gegner steht. Hat man falsch positioniert, um seine Schützen effektiv einzusetzen, oder kann man nicht einmal die Falkaune abfeuern, da die Kanonenkugel dabei durch die eigenen Reihen schießen würde? Bereits in den nächsten Runden treffen die Spitzen der Heere aufeinander. Jetzt sieht man, wie richtig die eigene Strategie ist, ob die Reiterei sich voll entfalten oder ob man noch in des Feindes Flanke einbrechen kann. Die Einheiten und Einzelfiguren halten sich dabei an Hexagonfelder, in die das Spielfeld aufgeteilt ist. Hexfelder und rundenbasierte Vorgehensweise unterstützen auf ideale Weise den strategischen Wert von Demonworld. Kein Feldherr muß in Hektik ausbrechen, weil er den Ereignissen während der Schlacht mit der Maus nicht gewachsen ist. Armeeteile fangen nicht plötzlich an, unüberlegt und unerwünscht die Verfolgung von Feinden aufzunehmen, während der Spieler sie nicht stoppen kann, weil er gerade in einer anderen Ecke der Karte hängt. Es bleibt genug Zeit, jede Einheit nach ihren Stärken und Schwächen einzusetzen. Der Feldherr hat Muße, sich seine Züge zu überlegen, die Taktik zu überdenken, die isometrische Karte zu überschauen. Automatisch wird dem Spieler dadurch Hirnschmalz abverlangt. Die Anwendung des Ab-durch-die-Mitte-Prinzips genügt bei weitem nicht, die Programmierer haben den Charakter des Originalspiels genau getroffen.



Jason und die Helden

Auch die Aufmachung des Spiels hat den Charakter nicht verfehlt. Kenner des Originals wissen um die Atmosphäre der Geschichte. Ikarion hat versucht, diese Stimmung einzufangen, und den

DEMONWORLD



Versuch kann man durchaus als gelungen bezeichnen.

Die Einheiten wurden von der Vorlage übernommen und erhalten Unterstützung von Einzelfiguren in Gestalt von Magiern und Helden mit klangvollen Namen wie Querin Tendis. Durch die verschiedenen Fertigkeiten und die individuelle Gestaltung erhalten diese beinahe so etwas wie eine Persönlichkeit, ähnlich den Figuren in Rollenspielen. Die Einzelfiguren können den Truppen angeschlossen werden. So sorgt ein Magier, der Novizen des Ordens des Reinigenden Lichts beisteht, für gehobene Moral der Truppe. Diese Figuren sind wichtig, wenn Sondermissionen gelöst werden müssen. Sie führen dann beispielsweise einen kleinen Trupp durch einen Kerker, um die letzten Schergen von Alkaldo zu stellen. Ebenfalls rundenbasiert gehen Ihre Helden mit Schwert und Morgenstern in den Nahkampf.







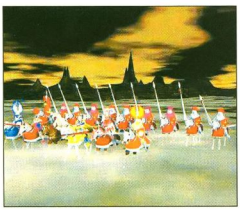




Die Eigenheiten der Truppen und Figuren lassen sich im Spiel optimal einsetzen, ebenso magische Gegenstände wie das Drachenbanner oder die zahlreichen Zaubersprüche. Ein Blick in das Handbuch sowie in die Bücher des Imperiums und Ishtaks lohnt sich, da manchmal nur der gezielte Einsatz bestimmter Fertigkeiten zum Erfolg führt. Die Einzelheiten werden dem Spieler nicht häppchenweise serviert, sondern stehen von Beginn an zur Verfügung.

Und es bewegt sich doch!

DEMONWORLD bewegt sich tatsächlich. Dafür sorgen über 60.000 (laut Ikarion) Animationssequenzen (!). Wunderschöne Videoclips belohnen den tapferen Recken nach den Teilkampagnen. Tolle Sequenzen gibt es auch während der Schlacht, wenn z. B. ein Magier seine Kräfte entfaltet. Wir empfehlen dafür aber einen Pentium 166 mit mind. 32 MB RAM und zusätzlich mind. 100 MB freiem Speicherplatz auf der Festplatte nach der Installation. Ist dies alles nicht vorhanden, besteht die Möglichkeit, die Animationen zu kürzen, oder ganz abzuschalten.



Design und grafische Aufmachung stimmen in allen Einzelheiten, von der Atmosphäre geht nichts verloren. Großes Kompliment an die Macher: Die Stimmen der Geschichtenerzähler, z. B. Jason Klingors, der bei den Einweisungen zu den Feldzügen aus seinem Tagebuch vorliest, klingen absolut überzeugend. Es ist nichts zu spüren von der sonst in Deutschland oft üblichen Laienschauspielerei. Besonders angenehm fällt die Musikuntermalung auf, die ausnahmsweise nicht nach fünf Minuten nervt. Alles in allem ein gelungenes Fantasyspiel für Strategiefans mit toller Stimmung, knifflingen Aufgaben und einer Geschichte, die fesselt. Ikarion hat damit bewiesen, daß Blue Byte nicht der einzige deutsche Produzent ist, der sich in der Welt sehen lassen kann.



Einziger Wermutstropfen: Die Installation ist etwas problematisch, und es können auch während der Missionen Fehler auftreten, die zu Abstürzen führen. Ikarion hat jedoch einen Patch herausgegeben, den Sie auf der Heft-CD finden. Nach der Installation des Patches war auf unseren Testrechnern das Spielvergnügen ungetrübt.

PRM

KURZINFO

AUF DER HEFT-CD Patch

Name:	Demonworld
Inhalt:	Hexfeld-Strategie, Fantasy
Hersteller:	Ikarion
Preis:	ca. 100 DM
System:	486 DX4-100, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM, Soundkarte, DirectX 5.0, Windows 95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, ca. 170 MB Festplattenspeicher

IMPERIALISMUS

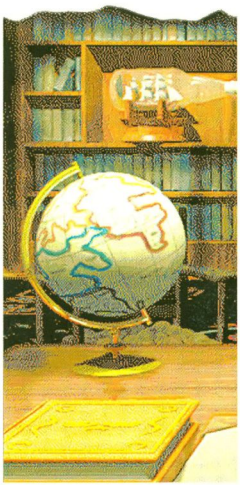
DIE HOHE KUNST DER WELTHERRSCHAFT

EIN PLATZ AN DER SONNE

Zu den hehrsten Zielen im Leben gehört es, edel, hilfreich und gut zu sein. Der erfahrene Spieler dagegen weiß, daß das Leben auch andere Qualitäten haben kann: Reichtum, militärische Schlagkraft und hemmungslose Machtausübung. Klassisches Spielfeld solcher Bestrebungen war das 19. Jahrhundert, in dem die europäischen Großmächte glaubten, die Erde wie eine Torte aufteilen zu können. Das Streben, sich dabei den Platz an der Sonne zu sichern und die Konkurrenten auf die billigen Plätze abzudrängen, führte prompt zur Katastrophe des I. Weltkriegs. SSIs Strategieexperten versuchen nun, diese Epoche wieder aufleben zu lassen.

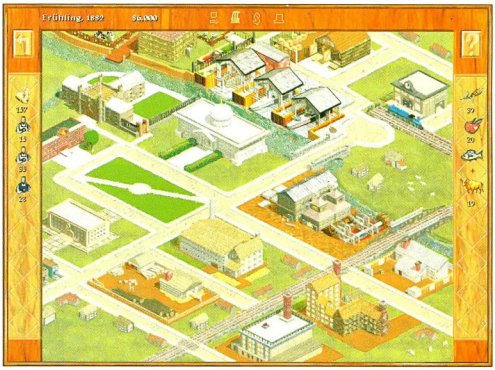


Bei Imperialismus handelt es sich um ein klassisches, rundenorientiertes Strategie- und Aufbauspiel, das mit einer Flut an Menüs und Spieloptionen protzt. Ohne deren Berücksichtigung ist bei der Komplexität des Spielmechanismus jede Partie von vornherein verloren. Obwohl die Designer bei SSI offenbar versuchten, Leben ins Spiel zu bringen, was sich in einigen Animationen und eifrigstem Hämmern und Klopfen in den Industriemenüs äußert, ist die Grafik doch eher schlicht. Spieltechnisch ist dagegen nichts zu bemängeln: Klick and Play-Optionen auf den Karten sowie die Menügestaltung sind vorbildlich und auf zügiges Spielen ausgerichtet. Nach dem ersten Schock angesichts eines Handbuchs in enzyklopädischer Breite zeigt sich, daß die Hilfe-Assistenten in Form verschiedener Minister und die Übungsszenarien problemlos den Einstieg ermöglichen. Für die größeren Szenarien ist ein Handbuchstudium allerdings unerläßlich, um nicht innerhalb weniger Runden mangels Koordination zum Zwergstaat zu degenerieren.



Handel und Wandel

Im Aufbauteil hält sich Imperialismus an die seit Civilization bewährten Abläufe. Nach Gründung einer Hauptstadt gilt es, die umliegenden Landflächen mit Hilfe von Prospektoren, Bauingenieuren und Landwirten zu erkunden, zu vernetzen und zu optimieren. Die gesamte steuerbare Industrie läuft über die Hauptstadt, in der Arbeitskräfte angeworben und Industrien angesiedelt werden. Später steuern auch die Provinzhauptstädte und die Kolonien Überschüsse bei. Optimierung der Transportwege und frühe Einführung neuer Technologien sind dabei entscheidend. Natürlich bietet nicht jedes Land die gleichen Voraussetzungen. Auch bei op-



timal plazierter Hauptstadt kommt es oft zu Versorgungsengpässen bei manchen Rohstoffen, die nur durch Eroberung, den Erwerb passender Kolonien oder erfolgreichen Handel zu beheben sind. Während Kolonien Handel nach Anweisung betreiben, unterliegt der Handel mit unabhängigen Staaten dem Gesetz von Angebot und Nachfrage. Erfolgreicher Wirtschaftsaufbau beruht daher auf dem schnellen Aufbau einer Industrie, um durch den Verkauf hochwertiger Güter Rohstoffe einkaufen oder sich durch Bestechung fremder Machthaber Vorteile sichern zu können. Spätestens nach Überweisung des Taschengelds für die Luxusyacht sollten die Bodenschätze ungehindert fließen.





Und bist Du nicht willig...

Einflußnahme durch gezielte „Entwicklungshilfe" zählt bereits zu den fortgeschrittenen Mitteln der Diplomatie im Spiel. Zunächst gilt es, die Karte zu studieren, um die ergiebigsten Rohstofflieferanten und die bedrohlichsten Konkurrenten auszumachen. Danach beginnt man, sich immer mehr Einfluß in Kleinstaaten zu sichern, bis sie reif zur Übernahme sind. Parallel müssen die Beziehungen zu den Großmächten gepflegt werden, um nicht zu früh in einen Krieg zu schlittern.

Krieg ist bei Imperialismus die Fortsetzung der Diplomatie mit anderen Mitteln. Zu starke Wirtschaftsblockade, die den Handel der anderen Großmächte abschnürt, führt ebenso wie ein großes Übergewicht eines Spielers zum Krieg. Entscheidend ist, sich rechtzeitig Verbündete zu sichern, um nicht plötzlich einer unüberwindlichen Koalition gegenüberzustehen. Kleinkriege gegen unbotmäßige Kleinstaaten sind dabei gut geeignet, der eigenen Armee Erfahrung zu verschaffen, um sich später gegen ernsthafte Gegner zu behaupten. Die gut gelungenen Truppengattungen machen den Stand der industriellen Entwicklung von der napoleonischen Zeit bis zum I. Weltkrieg durch Uniformierung und Ausrüstung sichtbar. Obwohl durch persönliche Leitung der taktischen Schlachten manche Unterlegenheit ausgebügelt werden kann, sollte unbedingt der gleiche technische Stand mit dem Gegner erreicht sein, da mit Vorderladern gegen Maschinengewehre auch durch taktische Geniestreiche nichts mehr zu retten ist.

Haie und kleine Fische

Der Sieg wird erfreulicherweise nicht einfach durch Vernichtung aller Gegner erreicht, sondern alle 10 Jahre bei einer Vollversammlung aller Staaten gesucht. Zum Sieg sind zwei Drittel der abgegebenen Stimmen nötig, wobei Kolonien und eroberte Staaten automatisch für ihren Eroberer stimmen. Schafft kein Staat diese Mehrheit, läuft die Partie weiter. Neutrale Staaten neigen dazu, brutalen Eroberern ihre Stimme nicht zu geben, so daß eine einseitige Strategie nie zum Erfolg führt. Nur ein Staat, der für Handelspartner wirtschaftlich attraktiv ist, über solide Bündnisse verfügt und genügend sichere Stimmen aus Kolonien und Provinzen besitzt, kann auf eine Mehrheit rechnen. Als beste Strategie erwies sich dabei, im Windschatten eines aggressiveren Reiches klammheimlich Kolonien zu sammeln, dann den Aggressor herauszufordern und zu vernichten, und damit bei den dankbaren Kleinstaaten die nötigen Stimmen für die eigene Weltherrschaft zu sammeln. Da behaupte noch mal jemand, Geschichte wiederhole sich nicht ...

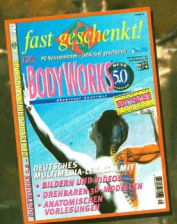
Imperialismus ist, abgesehen von seiner etwas altbackenen Grafik, ein rundum gelungenes Spiel. Besonders positiv fällt auf, daß das Spiel in den vier Bereichen Aufbau, Handel, Diplomatie und Kriegführung gleichermaßen überzeugen kann, so daß für jeden Spieler die passende Schwerpunktstrategie möglich ist. Knackiger Schwierigkeitsgrad, eine durchdachte Menüführung, recht intelligente Computergegner und die Vielzahl möglicher Strategien, gestalten die Hohe Kunst der Weltherrschaft zum packenden Wettlauf. Actionorientierte Spieler werden Probleme mit dem geduldigen Aufbau einer Machtposition bekommen, doch für alle Freunde rundenorientierter Strategie und anspruchsvoller Aufbausimulationen ist Imperialismus ein Muß im Spieleregal. HJS

KURZINFO

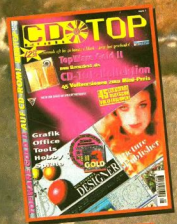
Name:	Imperialismus
Inhalt:	Strategie- und Wirtschaftssimulation
Hersteller:	SSI/Mindscape
Preis:	ca. 89 DM
System:	Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM, Win 95 oder MAC Power PC ab 7.5.3

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 567 11 88

Vollversionen *fast geschenkt!*



















DEMNÄCHST AM KIOSK!

Achten Sie auf die Goldprägung:

... denn nur wo Gold drauf ist, ist auch Gold drin!

TREND Redaktions- & Verlagsgesellschaft mbH · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-500 · Telefax: 07631/360-599 · Internet: www.trendverlag.de

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig herausheben;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 81

BESTSELLER GAMES GOLD 11 · JAGGED ALLIANCE ·

Bestseller Games 11
GOLD EDITION

BESTSELLER GAMES GOLD 11 · JAGGED ALLIANCE ·

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7.

Systemanforderungen

- 486DX mit 4 MB RAM
- 35 MB-Festplatten-Platz
- VGA-Grafikkarte
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte ist empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:" falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: JAGGED ALLIANCE

Spielbare Demos: Albion, Battle Isle 3, Stonekeep

Shareware: ProntoMail (Demo-Version), Packprogramme

Cheats: Spielstandeditoren für JAGGED ALLIANCE

Patch: Demonworld V1.12

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 11" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

JAGGED ALLIANCE

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

JAGGED ALLIANCE ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Softgold Computerspiele GmbH*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **JAGGED ALLIANCE** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **JAGGED ALLIANCE** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold 11"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 386	❑ 486	❑ Pentium
Speicher:	❑ 4 MB	❑ 8 MB	❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bestseller Games 11 GOLD EDITION

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel.: 0180-567 11 88

Super-Software-Preise

Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** u. **TIME ALMANAC**

Heftpreis nur DM 12,99

PC Highscore

Das **Magazin der Spiele-Lösungen** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** - teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern - sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

CD+ extra

Das PC-Anwendermagazin für alle „**Schnäppchen-Jäger**", die wenig bezahlen wollen und viel Gegenwert erwarten: Auf **2 Heft-CD-ROMs** werden in jeder Ausgabe ca. **250 Top-Programme** (Shareware, Freeware etc.) aus allen Themenbereichen **plus eine Original-Vollversion** mitgeliefert! Der redaktionelle Teil umfasst jede Menge Infos und Tips sowie aktuelle Programmvorstellungen, Hardware-News und Buchtips aus dem Low-Cost-Bereich.

Heftpreis nur DM 14,80

BG Collection



Diese Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele - jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** - ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen.

Diese „**GOLD**"-**Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** - und meist auch die **vollständige Spielelösung** - gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,- im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99



fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistelligе Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an - und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit - und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 99,95
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90
CD+ extra mit 2 CD-ROMs (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 75,90**

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
☐	FG 013	ARCON LT	DM 12,99
☐	FG 014	WELTATLAS 4.0	DM 12,99
☐	FG 015	IMAGE PALS 2.0	DM 12,99
☐	FG 016	ASTRO STAR 5.0	DM 12,99
☐	FG 017	ÜBUNG M. D. MEISTER	DM 12,99

BG / BG GOLD / BG COLLECTION

☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
☐	TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99
☐	TBG 14	SIM CITY ENHANCED	DM 12,99
☐	TBG 15	ALONE IN THE DARK 3	DM 12,99
☐	TBG 16	DUNGEON MASTER 2	DM 12,99
☐	TGG 06	DIE SIEDLER	DM 14,99
☐	TGG 07	CYBERIA	DM 14,99
☐	TGG 08	DESCENT	DM 14,99
☐	TGG 09	POLE POSITION	DM 14,99
☐	TBC 101	HOLLYWOOD PICTURES	DM 19,80
☐	TBC 110	FRONTIER – ELITE 2	DM 19,80
☐	TBC 112	TORNADO & MISSION DISK	DM 19,80

Bitte Adress-Feld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐	[203]	**Probeabo FAST GESCHENKT!** 4 Monate (2 Ausgaben)	gratis, statt DM 25,98*
☐	[201]	**Probeabo CD TOP** 4 Monate (2 Ausgaben)	gratis, statt DM 25,98*
☐	[213]	**Probeabo BESTSELLER GAMES** 4 Monate (2 Ausgaben)	gratis, statt DM 25,98*
☐	[214]	**Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** 4 Monate (2 Ausgaben)	gratis, statt DM 29,98*
☐	[216]	**Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** 4 Monate (2 Ausgaben)	gratis, statt DM 39,60*
☐	[217]	**Probeabo PC HIGHSCORE** 6 Monate (2 Ausgaben)	gratis, statt DM 29,60*
☐	[220]	**Probeabo CD+ extra** 4 Monate (2 Ausgaben)	gratis, statt DM 29,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein regulären Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

PEARL Agency · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

Bitte ausschneiden und einsenden an:

auf der Heft-CD

Vollversion

JAGGED ALLIANCE

KAMPF UM METAVIRA











Das persönlichste Strategiespiel aller Zeiten. Jeder Söldner wird Ihnen schon bald wie ein alter Bekannter vorkommen – oder wie ein verstorbener...

JAGGED ALLIANCE kombiniert auf geniale Weise **rundenbasierte Kämpfe mit Echtzeitelementen** und detaillierte Charaktereigenschaften der Söldner. Anders als in anderen Strategiespielen befehligen Sie keine anonymen Einheiten, sondern **individuelle Charaktere.** Durch die Eigenarten, die Ihre Männer (und Frauen) durch Sprüche und besondere Verhaltensweisen zum Ausdruck bringen, wird Ihnen jeder einzelne ans Herz wachsen. Falls man das bei bezahlten Killern so sagen kann...

Ihre Auftraggeber sind Jack und Brenda Richards, zwei Wissenschaftler, die auf Metavira aus dem Saft des Fallow-Baumes ein lebensrettendes Medikament produzieren. Inzwischen befinden sich aber die meisten Bäume im Besitz des raffgierigen Lucas Santino, ehemals ein Kollege der Richards. Die von Ihnen angeworbenen Söldner müssen nun die Insel Stück für Stück zurückerobern.

Stellen Sie einen ausgewogenen Trupp aus guten Schützen, Sprengstoffexperten, Handwerkern und Sanitätern zusammen. Sammeln Sie die Ausrüstung ausgeschalteter Gegner ein, rüsten Sie Ihre Mannschaft immer besser aus, und verjagen Sie schließlich Santino von der Insel. Aber Vorsicht! Hinter jedem Busch kann ein Gegner lauern, die einfachsten Wege sind dies meist nur scheinbar, Brückensprengungen sind an der Tagesordnung, im Wasser wimmelt es von Schlangen, der Sanitäter ist bewußtlos, und Ihr Scharfschütze hat Ladehemmung.

Viel Erfolg!

So urteilt die Fachpresse

POWER PLAY (6/95): 88%, „Besonders empfehlenswert"
PC Games (7/95): 90% Spielspaß, „...:das aufregendste Strategiespiel des Jahres!", Spiel des Monats
PC Joker (8/95): 80%, „Jagged Alliance ist ein ausgereiftes und fesselndes Spiel!"
PC Entertainment (1/96): „Best strategy Game of 1995"
PC Gamer (7/95): „Editor's Choice"

SIR-TECH

- Deutsche Original-Version von SIR-TECH lizenziert von SOFTGOLD
- Deutsche Sprachausgabe im gesamten Spiel
- Ausführliche, bebilderte Spielanleitung im Heft
- Detaillierte isometrische 3D-Grafik
- Atmosphärisch dichter digitaler Soundtrack
- 60 verschiedene Sektoren mit Häusern, Bäumen, Seen, Minen etc.
- Über 60 individuelle Charaktere
- Nicht-lineares Gameplay – jedes Spiel ist anders
- Einfache Handhabung – kämpfen Sie gegen Santino, nicht gegen den Computer
- Hohe künstliche Intelligenz des Computergegeners in drei Schwierigkeitsgraden
- Geniale Mischung von Echtzeit- und Rundenstrategie
- Inklusive Tips und Plänen aus dem Hause Hint Shop
- Spielstandeditoren auf der CD

Hint Shop

LÄUFT AUCH UNTER WINDOWS 95

Systemanforderungen: PC 486-DX/33, 4 MB RAM, VGA, DOS ab 5.0 oder Windows 95, Maus. Empfohlen: 486/66, 8 MB RAM, Soundkarte, 38 MB Festplattenplatz. Unterstützt: Sound Blaster Pro/16/AWE-32 und alle Kompatiblen, AdLib, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum, General MIDI, Roland MT32/LAPC-1.