



Söldner im Zeitverzug

Brüchige Allianz

Das Taktikspiel Jagged Alliance 2 lag uns schon vor Monaten in einer fast fertigen Version vor, ist aber immer noch nicht erschienen.

Kriselt es im transatlantischen Bündnis zwischen SirTech und Topware?

September '98, CeBIT Home, die Welt ist noch in Ordnung: Stolz präsentiert der deutsche Publisher Topware das Söldner-Spektakel **Jagged Alliance 2** von der kanadischen Kultschmiede SirTech. Ein Gefechtszelt dient als Messestand, überall hängen Tarnnetze. Muskelbepackte »Söldner« bewachen den Eingang, und ein Panzerabwehrgeschütz ragt drohend Richtung Hallendecke. Robert Sirotek, Präsident von SirTech, ist eigens über den großen Teich geflogen und in eine Splitter-schutzweste geschlüpft. »Jagged Alliance ist zu 95 Prozent fertig, nächsten Monat steht's im Laden«, garantiert uns wenig später Dirk Hassinger von Topware. Und tatsächlich,

die Betaversion läßt sich trotz Bugs so gut spielen, daß wir sie in GameStar 11/98 einem Vorabtest unterziehen. Doch dann entwickelt sich das Projekt zu einer unendlichen Geschichte.

Cleverer Kugelhagel

Jagged Alliance 2 spielt im fiktiven afrikanischen Zwergstaat Arulco. Als Boß einer Söldnertruppe sollen Sie das Land von einer Diktatorin befreien. Der Mix aus Strategie- und Rollenspiel glänzt durch rasante Schußwechsel, eine völlig freie, dynamische Kampagne und Ressourcenmanagement. Man hat ständig das Gefühl, sich in einer echten Miniwelt zu bewegen, ohne an sture Missionen gebunden zu

sein. Die Söldner verbessern ihre Fähigkeiten und kommentieren mal mit markigen, mal mit angstvollen Sprüchen das Kampfgeschehen. Die Feuergefechte sind äußerst realistisch – anders als Hollywoods Actionhelden müssen Ihre Lohnkrieger nachladen und mit blockierten Läufen kämpfen.

Betaversion auf Kreuzfahrt

Im Oktober '98 schickt uns Topware eine »fast fertige« Betaversion des Spiels für unseren Vorabtest. Die muß zwar noch (der deutschen Sprachsamples wegen) von Hand installiert werden, enthält aber schon alle Funktionen. Lediglich das Feintuning fehlt: Die schweren Waffen, etwa Sturmgewehre, sind zu früh verfügbar, manche Gegner bleiben selbst unter Dauerbeschuß reglos stehen, und der Schwierigkeitsgrad läßt sich noch nicht einstellen. Doch auf die nächste, angeblich finale Version wartet



SirTechs **Robert Sirotek**: »Letztendlich werden die Spieler die Qualität schätzen.«

Topware eine halbe Ewigkeit – sie ist unter merkwürdigen Umständen nicht im Flugzeug, sondern auf einem Schiff gelandet. Erst nach sechs Wochen trudelt die CD aus Kanada endlich bei Topware ein. Wir haben bei SirTech nachgehakt, wie es zu dieser Odyssee kam. Dazu Robert Sirotek: »Das kann ich mir auch nicht erklären. Wir haben die CD als Luftpost aufgegeben – vermutlich waren die vielen Weihnachtskarten irgendwie an der Verspätung schuld.«

Böse Zungen

Böse Zungen behaupten: Weil Topware monatlich Geld in **Jagged Alliance 2** pumpt, habe SirTech es nicht besonders eilig, das Spiel fertigzustellen. »Das sind üble Gerüchte«, erzählt uns Präsident Sirotek, »unsere Programmierer arbeiten 75 bis 100 Stunden pro Woche«. Auch die Zusammenarbeit mit Topware funktioniere: »Wir ziehen am gleichen Strang, obwohl Topware über die Verzögerungen sehr unglücklich ist. Sie haben ihren Kunden versprochen, daß das Spiel zu Weihnachten erscheint. Auch wir sind nicht froh darüber, diesen Termin verpaßt zu haben. Doch wir haben so viel in diesen Titel gesteckt, und wir wollen ihn so hinbekommen, wie wir es ursprünglich vorhatten.«

Doch es kommt noch besser: Laut Gerüchten in der Industrie soll es seit Monaten Verzögerungen bei den Vorauszahlungen von Topware an SirTech geben. Wir sprachen Robert Sirotek auch



Am 19. April soll das Söldnerspektakel endlich im Laden stehen.

auf dieses Gerücht an. Er bestätigte die Zahlungsverzögerungen nicht, sagte uns aber, daß ihm die Mittel fehlten, zusätzliche Betatester anzuheuern. Dies wiederum habe maßgeblich zu der Verspätung von **Jagged Alliance 2** beigetragen.

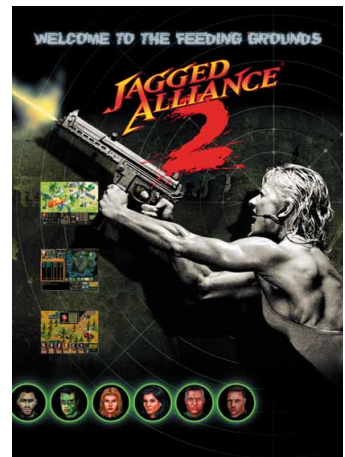
»Täglich Patches«

Am 8. März '99 sollte endlich gemastert werden – auch dieser Termin verstrich ergebnislos. Am 19. April, heißt es jetzt, wird das Spiel endgültig erscheinen. »Wir bekommen fast täglich neue Patches von SirTech«, erklärt Frank Heukemes, der bei Topware für **Jagged Alliance 2** zuständig ist. Wegen der umfangreichen freien Kampagne dauere das

Bugfixing länger als bei Strategiespielen, die in einzelne Missionen unterteilt sind. In der Tat: Ein kleiner Fehler am Anfang, etwa eine zu starke Bewaffnung Ihrer Söldner, könnte den ganzen Feldzug aus der Balance werfen. Nur – das wußten beide Firmen mit Sicherheit auch schon im September '98.

Amerika muß warten

Die deutsche Version soll kurz vor der amerikanischen erscheinen; die lokalisierten (sehr guten) Sprachsamples und Texte sind seit Monaten fertig. Unklar ist aber noch immer, wer das Spiel in den USA vertreiben wird; laut Topware hat es SirTech bei der Publishersuche nicht besonders eilig. Wenigstens scheint **Jagged Alliance 2** selbst nicht unter dem Hickhack zu leiden. Im Gegenteil: Daß SirTech es erst rausbringen will, wenn



Immerhin: Die Packung ist lange fertig.

es wirklich fertig ist, zeugt von Qualitätsbewußtsein. Wie richtig eine solche Entscheidung ist, hat letztes Jahr **StarCraft** bewiesen. Blizzard hatte sich trotz aller Proteste viel Zeit dafür gelassen und letztendlich ein Top-Strategiespiel hingezaubert. Das könnte SirTech ebenfalls schaffen. **MD**



Die Betaversion für unseren Vorabtest im GameStar 11/98 enthielt sämtliche Programmfunktionen.