

Hall of Fame

Jagged Alliance 2

Dieser Artikel ist um zwei Uhr nachts entstanden, weil ich »eben noch« Bilder machen wollte. Doch dann bin ich in die Rundenfalle getappt, wie 1999 ... Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Da! Ein Geräusch! Aus Südwesten!
Ich werfe mich zu Boden, schiebe

die Haustür auf, luge um die Ecke. Fassungslos schaut mich der Briefträger an. Aber hey, hätte ja auch einer von Deidrannas Schergen sein können ... Gut, das ist übertrieben. Aber nur ein bisschen. Denn das rundenbasierte Strategie-Taktik-Söldnerspiel **Jagged Alliance 2** hat mich wieder mal gepackt. Das passiert mir alle paar Jahre, und schwupps! sitze ich wieder bis spät in die Nacht vor einer Karte des fiktiven Karibikstaats Arulco, um ihn Sektor um Sektor von einer gewissen Deidranna zu befreien. Doch die Diktatorenzicke schlägt zurück, immer wieder besetzt sie bereits befreite Gebiete, meine Mitsoldaten-Truppe beißt sich nur langsam fest.

Zeit genug, mal 13 Jahre in die Vergangenheit zu reisen. Damals bin ich GameStar-Redakteur. Und genervt, denn **Jagged Alliance 2** wird zur Hassliebe. Das Spiel will einfach nicht fertig werden! Dabei sah alles so gut aus: Auf der Cebit Home 1998 versichert mir Robert Sirotek, Chef der kanadischen Kultschmiede SirTech (**Wizardry**) und steilt in eine Splitterschutzweste gehüllt, dass der Ti-

tel fast fertig sei. Einen Monat später bekommen wir eine testbare Version, für die Ausgabe 11/98 machen wir einen Vorabtest. Der damalige Chefredakteur Jörg Langer jubiliert: »Was ich allein in der Beta-Version erlebt habe, lässt den nächsten Schwarzenegger-Film wie die Sesamstraße erscheinen.«

Doch viele Folgen Sesamstraße gehen ins Land, Monat für Monat, nichts passiert. Im März 1999 hake ich bei SirTech und dem deutschen Publisher Topware nach – und stoße in ein Wespennest. Topware wirft SirTech vor, die Fertigstellung zu verschleppen, um weiterhin monatlich Geld abzugreifen. Statt Ende 1998 die CD mit der fertigen Version per Luftpost zu verschicken, sei sie von Kanada aus per Schiff nach Deutschland gereist. Sechs Wochen lang! Ich rufe Robert Sirotek an, der telefonisch die Schultern zuckt: »Das kann ich mir auch nicht erklären. Wir haben die CD als Luftpost aufgegeben – vermutlich waren die vielen Weihnachtskarten an der Verspätung schuld.« Gleichzeitig kursieren Gerüchte in der Branche, dass Topware die Vorauszahlungen eingestellt habe. Der SirTech-Chef bestätigt das Gerücht nicht, räumt aber ein, dass er kein Geld mehr für weitere Betatester habe, daher die Verzögerungen. Ich werde unruhig: Sollte das großartige Strategiespiel, auf das ich mich seit Jahren freue, etwa auf der

Deswegen legendär

- ✦ Packende Rundengefechte
- ✦ Söldner mit Charakter
- ✦ Strategie und Taktik perfekt verzahnt
- ✦ Waffen ohne Ende
- ✦ MacGuyver-Basteleien

Zielgeraden scheitern? Am 8. März 1999 soll schließlich gemastert werden. Der Tag verstreicht. Neuer Termin: 19. April.

Und diesmal klappt es: Aus der unendlichen Geschichte **Jagged Alliance 2** wird eine Erfolgsgeschichte, das monatelange Warten hat sich gelohnt! Denn während andere Entwickler gern mal ein unfertiges Produkt auf den Markt werfen, um es dann gesund zu patchen (wenn überhaupt), merkt man hier das Feintuning. Beim Testen habe ich nie das Gefühl, Missionen abzuspulen. Kaum ein Spiel hat es hinbekommen, mich in eine so glaubwürdige, lebendige, immer spannende Welt zu versetzen. Selbst schnöde Söldner-Arbeiten wie Waffen reparieren oder Kameraden verarztet werden zum Adrenalintrip, wenn sich auf der strategischen Karte rote Punkte nähern – bekomme ich meinen Meisterschützen und sein Sturmgewehr rechtzeitig zusammengeflickt?



Strategiekarte: Sektor um Sektor befreien wir Arulco von Deidranna.



Bei Bobby Ray's bestellen wir online Waffen und Ausrüstung.



Unser Alter Ego SirSigg hat eine **Granate** geworfen, die zwei Gegner verletzt. Allerdings kann er jetzt nicht mehr in Deckung ...

Dächersturm



Zu viert nähern wir uns einem **Flachdach**.



Blondschof **Scope** zieht sich nach oben.



Erwischt! Scope trifft den **Gegner**.

Und die Kämpfe erst! Trotz seiner simplen, isometrisch aus quadratischen Kacheln zusammengesetzten Wälder, Sümpfe oder Städte inszeniert **Jagged Alliance 2** unglaublich packende Feuergefechte. Beide Seiten sind abwechselnd dran – erst ziehe ich meine Söldner, dann rückt Deidrannas Armee vor. Dann vielleicht noch bis zu 20 Milizen, die ich vorher ausgehoben habe und die automatisch ziehen. Aber sogar das Zugucken ist spannend: Da zersplittern Fensterscheiben, surren Querschläger, schlechte Schüt-

Zumindest nicht so richtig, denn ich habe immer neu geladen, wenn einer hopsing.

Aber ach, sie gehen oft hops, die Burschen, weil **Jagged Alliance 2** einfach bockschwer ist und keine Fehler verzeiht. Immer wieder stecke ich in Zwickmühlen: Soll ich die acht restlichen Aktionspunkte für einen Schuss im Stehen opfern – oder lieber in Deckung gehen und bis zur nächsten Runde warten? Eine Tränengasgranate werfen, obwohl der Werfer dermaßen ungeschickt ist, dass das Teil neulich am Türrahmen abprallte und zurückkullerte? Soll Scope mit ihren beiden MPs gleichzeitig feuern und auf einen Glückstreffer hoffen oder lieber mit nur einer sorgfältig zielen? Bald fange ich wieder an, Aktionspunkte zu zählen: Kann ich noch in Deckung robben, wenn ich jetzt schieße?

Bei all dem martialischen Geballer hat **Jagged Alliance 2** auch Humor an Bord. Ich treffe ein verzweifertes amerikanisches Touristen-Ehepaar, das sich bei der Reisebuchung vertan hat und »eigentlich nach Aruba wollt« statt ins Diktatorenreich Arulco. Alle Barkeeper in den Städten sind Mehrlingsbrüder (»bis auf unseren jüngsten, der ist erst am nächsten Tag geboren und hat es nur zum Tellerwäscher geschafft«). Aus gefundenem Kupferdraht und einem »Lame-boy« baue ich ein Display, kombiniere es mit einer Röntgenröhre, Kaugummi und Batteriepack – fertig ist der Röntgendetektor, der auch Gegner im Zimmer nebenan verpetzt. Wenn ich denen dann noch Murmeln vor die Tür streue, haut es sie beim Rausstürmen glatt von den Füßen. Weil Kriegsnebel die ganze Karte verdeckt, ist zudem Aufklärung das A und O. Wobei ich nach dem letzten Feind oft ewig suchen muss, weil der garantiert mal wieder am anderen Ende der Karte herumlungert. Ausschalten muss ich ihn trotzdem, sonst geht's nicht weiter.

Auch der Psychotest zum Spielbeginn ist legendär: Da beantworte ich Multiple-Choice-

Fragen, etwa nach den Lieblings-Actionhelden. Die Antworten wirken sich auf meine eigene Söldnerfigur aus, die ich ebenfalls basteln darf. Dieses Alter Ego wird zum Beispiel zum guten Messerwerfer (gäh), Schlösserknacker (geht so) oder Nachtkämpfer (klasse!). Allerdings auch mit Nebenwirkungen: Mein Söldner SirSigg wird jedes Mal als Psychopath eingestuft, warum auch immer, sodass er gelegentlich im Gefecht durchdreht und statt eines gezielten Schusses einen Feuerstoß abgibt. Der kriegt zwar einen Bonusschaden obendrauf, ist aber bei Munitionsmangel nicht wirklich witzig. Aber Spaßig! Martin Deppe / GR

13 Jahre später spiele ich wieder bis in die Puppen

zen treffen die eigenen Leute, erfahrene Söldner springen über einen Zaun, werfen sich zu Boden – und befördern mit einer MP-Garbe vier von fünf Kugeln ins Schwarze. Dabei wird's nie unrealistisch: Söldner und Gegner brechen erschöpft zusammen, wenn sie dauernd rennen sollen. Und unmögliche Schüsse quittieren meine Kämpfer lapidar mit: »Keine Chance!«

Überhaupt, die Kommentare: Jeder der 50 Söldner hat seinen eigenen Charakter. Es gibt nicht nur eine Biografie, sondern auch Animositäten und Zuneigung untereinander. Ex-Major Ivan Dolvich etwa arbeitet am liebsten mit seinem Neffen Igor oder Helmut »Grundy« Grunther zusammen, mag aber den dicken Bubba nicht. Wenn ich also Ivan und Igor anheuere, profitiere ich von einer höheren Moral und Loyalität – was ich sofort bereue, falls einer der beiden ins Gras beißt. Und fast jede Aktion wird von meinen Jungs und Mädels kommentiert. Die britische-steife Meisterschützin Scope freut sich auf eine »weitere gute Zusammenarbeit«, wenn ich ihren Vertrag verlängere. Tatsächlich habe ich in weit über 100 Stunden **Jagged Alliance 2** (pro Partie, wohlge-merkt!) keinen einzigen Söldner verloren.

Jagged Alliance 2

PUBLISHER	Topware
ENTWICKLER	SirTech
QUELLE	Original-CDs
SPRACHE	Deutsch, Englisch
MINIMUM	Pentium 133 mit 32 MB RAM
SO LÄUFT'S	Die komplette Serie (beide Teile von Jagged Alliance plus das Addon Deadly Games) gibt's zum Beispiel bei Goodoldgames.com, Jagged Alliance 2 hat Topware neu aufgelegt. Beide Versionen laufen problemlos, auch unter Windows 7.



Fazit Packend bis zum letzten Schuss, mit Söldnern zum Liebhaben.