

Making of Jagged Alliance

TAKTISCHE ALLIANZ-ARENA

Ein Bahnangestellter gefährdet mit seinem Hobbyspiel die Produktivität des Wizardry-Publishers und erhält so 1992 die Chance, seine Idee einer strategischen Söldner-Simulation zu verwirklichen. Wir erkunden mit Jagged-Alliance-Erfinder Ian Currie die abenteuerliche Entstehung des Taktikklassikers. Von Heinrich Lenhardt

Wer den Kult um Jagged Alliance erklären will, kann mit der Mischung von drei Genres ansetzen: strategische Planung, taktische Kämpfe, an Rollenspiele erinnerndes Personal-Management. Oder es liegt an Anspruch, Freiheit und Komplexität bei der Eroberung von Sektoren, der Verteilung von Ressourcen, der Manipulation der detaillierten Spielwelt. Aber der Hauptgrund, warum wir uns in einem schäbigen Hotelzimmer auf der Insel Metavira über einen Laptop beugen, sind die interessanten Persönlichkeiten. Der cholerische Sprengmeister Fidel Dahan, der

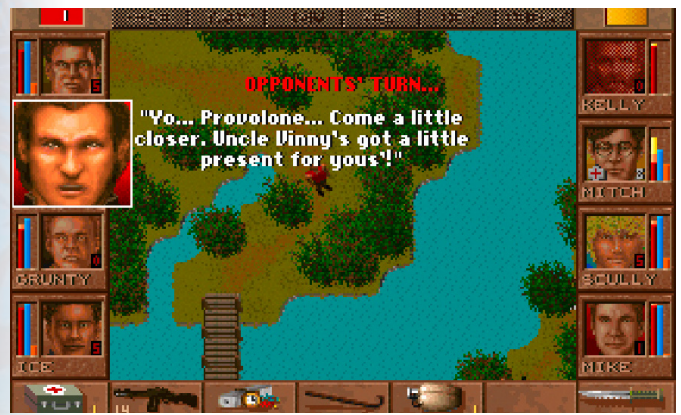
in der Hitze des Gefechts schon mal Befehle verweigert. Der kurzsichtige Baseball-Spieler Wink Dinkerson, der Präzisionsdefizite durch Granatenwurfkraft kompensiert. Der streng blickende Ivan Dolvich, dessen Schießkünste darüber hinwegtrösten, dass wir seine russischen Äußerungen nicht verstehen. Oder der nervöse Biff, der für die Söldnerkarriere denkbar ungeeignet scheint, aber schließlich hatte er eine schwere Kindheit – und arbeitet für wenig Geld. Manche Spielfiguren mögen sich, manche hassen sich. Es gibt loyale Weggefährten, blutlusterne Irre und reizbare Primadonnen.



Willkommen auf Metavira: Die Befreiung der Insel erfordert sowohl strategische Planung als auch taktische Entscheidungen beim Kampf um einzelne Sektoren.

Spaß in der Personalabteilung

Andere Strategiespiele haben Einheiten sowie Ansammlungen von Ausrüstung und statistischen Werten, denen man vielleicht einen Namen geben, aber keine Persönlichkeit verleihen kann. Jagged Alliance hat Charaktere! Echte Typen, skurrile Gestalten, charmante Exzentriker, anstrengende Nervensägen, eben Menschen wie du und ich – nur tödlicher. Oder auch nicht, denn zum Personal der renommierten Vermittlungsagentur A.I.M. (Association of International Mercenaries) gehören neben gutdotierten Spezialisten auch enthusiastische, aber wenig erfahrene Nachwuchssöldner. Fehlschüsse und verstopfte Handgranaten gehören zum Berufsrisiko, aber als Einsatzleiter müssen wir auf die Kosten achten und auch dem Nachwuchs eine Chance geben. Dass uns die Rasselbande so sehr ans Herz



»Du, wir müssen reden«: Jagged Alliance nutzt das noch junge Speichermedium CD-ROM, um eine Vielzahl von Sprachhäppchen für die 60 Söldner unterzubringen.



Durch ein unscheinbares kleines Arcade-Spiel kommt Ian Currie mit Sir-Tech in Kontakt. Die Wizardry-Macher veröffentlichen seine Einsendung Chaser unter dem Namen Freakin' Funky Fuzzballs.

wächst, liegt an ihren Spleens und Sprüchen: Jeder der 60 Charaktere kommentiert individuell das Spielgeschehen, kompetent und witzig von professionellen Sprechern vorgetragen – viel Audio-Aufwand für ein Spiel des Jahrgangs 1995. Humor und Sprachausgabe bilden das Sahnehäubchen, dank dem Jagged Alliance heute noch in die Kultsphären der Rundentaktik ragt. Dabei hat alles so harmlos angefangen, mit der Disketteneinsendung eines gelben Flauschballs.

»Ich weiß nicht, was es ist, aber es hat was«

Die erste Veröffentlichung von Sir-Tech ist die Datenbank Info Tree, doch bald wird der 1979 gegründete Publisher als Wizardry-Anbieter bekannt. Als Ende 1990 der sechste Teil der einflussreichen Rollenspielserie erscheint, bringt Sir-Tech auch ein obskures kleines Arcade-Spiel heraus, das mit tiefen Fantasy-Dungeons und komplexem Party-Management so rein gar nichts zu tun hat. Der Held von Freakin' Funky Fuzzballs sieht in etwa so aus, als wäre Pac-Man versehentlich in den Wäschetrockner geraten. In 15 Levels weicht er Monstern aus und sammelt Schlüssel, der Ablauf ist simpel, die Grafik laienhaft. Kein Wun-

der, das Spiel wurde von einem Hobby-Programmierer namens Ian Currie eingeschickt, der bei der Eisenbahngesellschaft Canadian National Railways arbeitet. Currie hat so ziemlich jeden Publisher angeschrieben, dessen Adresse er in Computerzeitschriften finden konnte, so landet sein Spielchen auch bei Sir-Tech. Dort wird die Demoversion geprüft und als nicht geeignet bewertet – aber viele Sir-Tech-Angestellte können die Finger nicht davon lassen: »In der Produktion, der Testabteilung und der Verkaufsabteilung spielten die Leute in unserem Büro diese Einsendung, die abgelehnt worden war. Und das ging monatelang so weiter«, erinnert sich Sir-Tech-Mitgründer Robert Sirotek. »Schließlich probierte ich es auch aus und sagte mir: ›Das hat was. Ich weiß nicht, was es ist, aber es hat diesen gewissen Charme.« Also riefen wir Ian an und handelten einen Deal aus.«

Wizardry und ein dummes kleines Spiel

Als sich Sir-Tech bei ihm meldet, hat Ian Currie schon längst die Hoffnung aufgegeben, dass sich jemand für Chaser inter-



Ian Currie ist kein Rollenspiel-Fan, aber eine Messevorführung von Westwoods Eye of the Beholder beeindruckt ihn durch schöne Grafik und die Steuerung einer ganzen Heldengruppe.



Auch Dan Buntens Command H.Q. ist eine Inspirationsquelle. In diesem Strategiespiel von 1990 werden Landkarten in Echtzeit erobert. Auch Jagged Alliance wird zunächst mit Echtzeitkampfsystem entwickelt.



Jagged-Alliance-Erfinder Ian Currie an seinem Arbeitsplatz bei Sir-Tech Ende der 90er.



Ein Gruppenfoto des Teams von Wizardry 8. Im Vordergrund (mit Aktenmappe) ist Linda Currie zu sehen, die als Producer und Co-Designer an Jagged Alliance 1 und 2 mitwirkt.

essiert (das ist nämlich der ursprüngliche Name seines Arcade-Puzzlespiels). Als Robert Sirotek ihm erzählt, wie sehr die Belegschaft davon gefesselt ist, mag der Programmierer sein Glück kaum glauben. Dank erfolgreicher Umsetzungen der Wizardry-Serie auf NES und japanische Computersysteme hat Sir-Tech gute Fernost-Connections. Der Publisher hofft auf lukrative Lizenzdeals, um Freakin' Funky Fuzzballs auf Konsolen zu bringen, doch es bleibt bei der PC-Version – und die wird nicht so recht beachtet. »Sir-Tech fuhr zur CES [Consumer Electronic Show], wo sie das neue Wizardry zeigten – und da war dann auch ich mit meinem dummen kleinen Arcade-Puzzle-Spiel«, lacht Currie über sein erstes Messeabenteuer. »Man versuchte die Leute, die wegen Wizardry an den Stand kamen, dazu zu bringen, sich auch mein Spiel anzusehen. Es war irgendwie komisch, aber auch sehr aufregend für mich. Und es war der Beginn einer guten Geschäftsbeziehung.« Der Messebesuch hat sich für Currie auf jeden Fall gelohnt: Er stolpert über eine der Inspirationsquellen für Jagged Alliance. »Ich sah eine Vorführung von Eye of the Beholder und dachte mir: ›Wow, das ist wirklich cool, erinnert sich Ian Currie an den ersten Eindruck

des Rollenspiels. Entwicklerteam Westwood kombinierte das D&D-Regelwerk mit 3D-Perspektive, ähnlich dem 1987 erschienenen Genrepionier Dungeon Master.

Faszination in Echtzeit

Currie interessiert sich eigentlich nicht für Rollenspiele, da ist ihm die Grafik meist zu öde. Doch hier imponieren ihm Animationen, der Echtzeitablauf und die Kontrolle über unterschiedliche Charaktere. Eine inspirierende Wirkung hat auch Dan Buntens Echtzeitstrategiespiel-Vorreiter Command H.Q., der Currie an das von ihm geschätzte Brettspiel Axis & Allies erinnert. Eye of the Beholder und Command H.Q. enthalten Grundideen, die er in Jagged Alliance aufgreift und weiterentwickelt: Zusammenstellung und Entwicklung eines Teams von Spezialisten, die strategische Eroberung von Sektoren auf einer Karte sowie ein Kampfsystem, das in Echtzeit abläuft ... zumindest ursprünglich. Denn erst gegen Ende seiner dreijährigen Entwicklung wechselt Jagged Alliance auf ein Rundensystem. Doch zunächst muss der Freizeit-Spielemacher Ian Currie den großen Publisher Sir-Tech von seiner verrückten Idee überzeugen.

Jagged Alliance

Veröffentlicht: 4/1995

Darum geht's: Wir rekrutieren eine bunte Söldnertruppe und erobern Sektor für Sektor die Insel Metavira, um den skrupellosen Wissenschaftler Lucas Santino zu stoppen. Die Mischung aus Strategieplanung, Rundenkampftaktik und Rollenspielelementen bietet Spieltiefe, Freiheiten und eine gute Portion Humor. 1996 erscheint der Ableger Deadly Games, der dieselbe Engine verwendet und neben neuen linearen Missionen auch einen Editor enthält.

Testzitat: »An Jagged Alliance stimmt einfach alles. Ein Spiel, das nicht nur UFO-Fans gefällt, sondern allen Strategiefreunden unerhört viel Spaß machen wird. ... Die Grafik ist zweckmäßig schnörkellos, atmosphärische Soundeffekte sorgen für Gänsehaut und jeder der 60 Söldner hat eine eigene Stimme.« (88 Punkte in Power Play 6/1995)

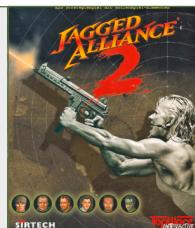


Jagged Alliance 2

Veröffentlicht: 4/1999

Darum geht's: Der bisherige Höhepunkt der Serie entführt uns nach Arulco, wo wir die Schreckensherrschaft von Königin Deidrana beenden sollen. Teil 2 bietet zahlreiche Verbesserungen wie komplexere Charakterentwicklung, Höhenunterschiede im Gelände, Squad-Aufteilung oder schärfere Grafik im isometrischen Stil. Der Nachschlag Unfinished Business bietet 2001 eine neue kurze Kampagne mit linearen Missionen und einen Szenario-Editor.

Testzitat: »Die unglaublich spannenden Gefechte beweisen, dass rundenbasierte Schusswechsel genauso rasant wie Echtzeitkämpfe sein können. Statt steriler Muskelprotze kommandiere ich ›gute‹ Söldner, die mir nach kurzer Zeit wie Freunde vorkommen.« (88 Punkte in GameStar 6/1999)

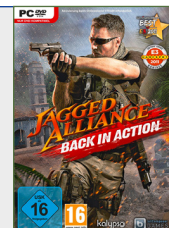


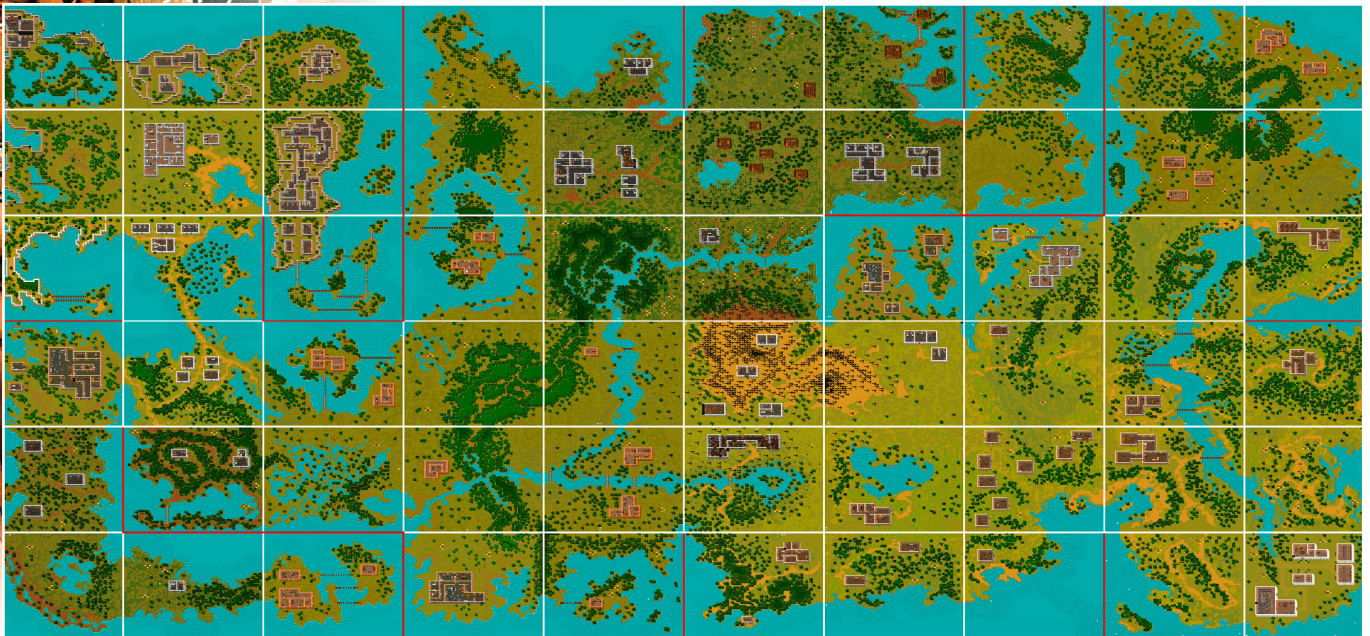
Jagged Alliance: Back in Action

Veröffentlicht: 2/2012

Darum geht's: Ein überarbeitetes Remake von Jagged Alliance 2 mit moderner 3D-Grafik, schlechterer Story und umstrittenen spielerischen Änderungen. Der pausierbare Echtzeitablauf erinnert eher an das Spielgefühl der Commandos-Serie als an klassische Jagged Alliance. Es gibt eine Reihe von Vereinfachungen und zunächst keinen Kriegsnebel, der erst per Patch zur Option wird. Ende August 2012 folgt die Erweiterung Jagged Alliance: Crossfire.

Testzitat: »Eines der besten Taktik-Epen aller Zeiten mit einer lebendigen Welt und gelungenen RPG-Elementen mutiert zum Söldnerschinken. Dem Genre-Klassiker kann die Neuauflage nicht gerecht werden. Jagged Alliance wurde nicht nur einiger Spielelemente, sondern seiner Seele beraubt.« (73 Punkte in GameStar 4/2012)





Der Schauplatz des ersten Jagged Alliance ist in sage und schreibe 60 Abschnitte unterteilt, die wir mit unseren eigenwilligen Söldnern erobern und durch Verteilung von Wächtern verteidigen müssen.

Drei Genres zum Entwicklungspreis von einem

Currie arbeitet zunächst weiter als Programmierer bei Canadian National Railways, das ist eine ebenso sichere wie langweilige Beschäftigung. Als kreatives Ventil heckt er Spielideen aus, die wesentlich ambitionierter sind als Fuzzballs. Territorien mit einem Team von Spezialisten erobern, wie könnte das ablaufen? An Abenden und Wochenenden entsteht eine erste Technologie-demo, bei der eine Gruppe von Charakteren über den Bildschirm spaziert. Das Sir-Tech-Büro ist nur eine Autostunde entfernt, dort verkauft Currie den Profis sein Konzept als strategische Rollenspiel-Simulation. »Ich versuchte, drei Genres abzudecken«, erinnert er sich. »Es würde ein Strategiespiel sein, bei dem taktische Kämpfe simuliert werden, und durch die Charakterwerte war es ja auch ein Rollenspiel«. Das ist nämlich das einzige Genre, in dem Sir-Tech nennenswerte Erfolge feiern kann, somit passt der ungewöhnliche Mix irgendwie ins Portfolio des Publishers. Der sucht Anfang der Neunziger ohnehin händeringend zusätzliche Produkte, um beim Kampf um wertvolle Regelflächen im Einzelhandel besser bestehen zu können. Zudem kommt es zu Spannungen mit dem Wizardry-Entwickler David W. Bradley, Sir-Tech möchte weniger abhängig sein und

eine neue Marke aufbauen. So passt alles zusammen: Ian Currie genießt einen Vertrauensbonus aufgrund der Fuzzballs-Zusammenarbeit, und er liefert den richtigen Pitch zum richtigen Zeitpunkt. Die Meetings häufen sich und 1992 kann die Entwicklung von Jagged Alliance richtig losgehen, es gibt einen Vertrag: »Sir-Tech entschied sich dafür, uns zu trauen«, meint Ian Currie lachend. »Sie gaben uns ja auch keinen Riesenbetrag, es war damals eine recht überschaubare Summe. Und ich erinnere mich, wie gestresst ich war. Ich wollte das Spiel machen, ich hatte das Gefühl, dass ich es schaffen konnte. Aber ich wusste nicht, wie lange ich dafür brauchen würde und war deshalb sehr nervös, einen Vertrag zu unterschreiben, der mich zu einem bestimmten Zeitplan verpflichtete. Damals wusste ich noch nicht, dass Spieleentwickler notorisch spät dran sind.«

Die drei vom verrückten Labor

Ian Currie bittet seinen Freund Shaun Lyng um Beistand, der zu der Zeit gerade an einem Roman bastelt. Lyng soll zunächst bei den Pitch-Unterlagen und der Story helfen, bald übernimmt er die Doppelrolle eines Co-Designers und Autors. Er trägt mit seinen Texten nicht nur zur Einzigartigkeit der Söldner bei, sondern

Jagged Alliance Online

Veröffentlicht: 9/2012

Darum geht's: Kostenlos spielbares Wiedersehen mit alten Söldner-Bekannten. Diese Browser-spiel-Version setzt auf traditionellen Rundensablauf mit Aktionspunkten, bietet aber weniger taktische Möglichkeiten als das Original. Statt strategischer Planungsfreiheit gibt es vordefinierte Missionen à la Deadly Games. Durch das Free2Play-Modell ist der Spielablauf Grind-anfällig, und im optionalen PvP-Modus drohen besser ausgerüstete Zuzahler als Gegner.

Testzitat: »Die Söldner stammen aus dem alten AIM-Aufgebot, sind allerdings weniger individuell als früher. ... Jagged Alliance Online motiviert bei Weitem nicht wie seine Vorbilder, doch der Mix aus Rundengefechten, Söldner- und Basisverbessern sowie immer besserer Ausrüstung macht Laune.« (GameStar.de, keine Wertung)



Jagged Alliance: Flashback

Veröffentlicht: 10/2014

Darum geht's: Der Besuch auf der Inselgruppe San Hermanos fühlt sich wie ein Billigurlaub an. Dem dänischen Indie-Studio Full Control gingen bei diesem auf Kickstarter finanzierten Projekt offensichtlich Zeit und Geld aus. Flashback enttäuscht mit spielerischen Ungereimtheiten, zahlreichen technischen Problemen und einer belanglosen Story. Humor, Charme und Söldner-Gefrotzel des Originals werden auch bei diesem Nachfolger vermisst.

Testzitat: »Der Anflug von Nostalgie beim Treffen alter Bekannter wie Hitman und Buzz löst sich sofort in Luft auf, sobald wir feststellen, dass die Söldner nicht miteinander sprechen und das witzige Beziehungsgeflecht schlicht fehlt. Was bleibt ist ein Spiel, das dem Namen nicht gerecht wird.« (GameStar.de, keine Wertung)



Metavira für unterwegs, 2009 wird das erste Jagged Alliance auf Nintendo DS umgesetzt.

Interview mit Ian Currie

Während Ian Currie bei Canadian National Railways arbeitet, programmiert er zum Spaß nebenbei PC-Spiele. Für Jagged Alliance gründet er das Studio Madlabs Software und wird schließlich Entwicklungsleiter von Sir-Tech Canada. Danach arbeitet er bei Strategy First an zwei Spielen der Serie, die nie vollendet werden. 2008 wechselt Currie zum MMO-Studio Turbine wo er bis 2017 als Design Director und Creative Director tätig ist.

Weder Sir-Tech noch mir war klar, wie groß das Spiel sein würde.



GameStar: Ian, was wurde bei den neueren Fortsetzungen zu Jagged Alliance deiner Meinung nach falsch gemacht?

Ian Currie: Mein Eindruck ist, dass sich niemand darauf konzentriert hat, etwas Innovatives mit Story und Charakteren anzustellen. Ich hatte den Eindruck, dass die Macher der anderen Versionen sich auf die taktische Simulation konzentrierten und die strategische Ebene vernachlässigten, die übergreifende Handlung, die Fortschritte, die Freiheiten. In Jagged Alliance 2 konnten eine Menge Dinge gleichzeitig passieren, Ausrüstung bestellen, Geld verdienen, mehrere Squads steuern.

Du hast früher lange bei einer Bahngesellschaft gearbeitet, wie ist aus dir ein Spieleentwickler geworden?

Ich begann mich erst für Computerspiele zu interessieren, als ich schon in meinen Zwanzigern war. Ich hatte großen Spaß an PC-Spielen, aber irgendwie kamen sie für mich nicht schnell genug heraus. Oft hatte ich kein Spiel, in dem ich richtig versinken konnte; also brachte ich mir das Programmieren bei, um meine eigenen Spiele zu schreiben. Das war vor dem Internet und es gab nur wenige Bücher zu dem Thema, ich musste also viel experimentieren.

Von Freakin' Funky Fuzzballs zu Jagged Alliance war es ein großer Schritt. Wie hast du Sir-Tech davon überzeugt?

Weder Sir-Tech noch mir war ursprünglich klar, wie groß das Spiel sein würde. Es war eine ganz schöne Herausforderung und während der ersten beiden Jahre war ich der einzige Programmierer, entsprechend langsam ging es voran. Ich habe mich immer gefragt, wie weit sie wirklich damit rechneten, dass ich je ein fertiges Produkt abliefern würde, das Erfolg hat. Als das Spiel Fortschritte machte und wir es auf Messen zeigten, kam Sir-Tech zu mir und fragte, ob ich jetzt mehr Geld gebrauchen könnte. Sie sahen das Potenzial und hinter diesem Konzept wollten, dass es schneller fertig wird. Zu der Zeit kamen auch CD-ROMs auf und wir begannen über Sprachausgabe für die CD-Version zu reden, was mich sehr freute. So konnten wir den Charakteren viel mehr Persönlichkeit verleihen.

Was hättest du rückblickend gesehen beim ersten Jagged Alliance gerne doch etwas anders gemacht?

Ich glaube, dem Spiel fehlten einige Elemente, zum Beispiel mehr Entwicklungsmechaniken als das Besetzen von Territorien. Du hättest nichts zum Erforschen oder Freischalten

und konntest den Fortschritt deiner Charaktere nur begrenzt beeinflussen. Auf der Strategieebene fehlten mehrere Squads, die kamen erst bei Jagged Alliance 2 dazu. Wir haben dann auch die Rollenspielelemente zu einem gewissen Grad erhöht. Du hattest immer noch vorgefertigte Charaktere, aber ein wenig mehr Kontrolle darüber, wie sich ihre Werte entwickeln.

In welchem Ausmaß hat Sir-Tech bei der Entwicklung reingeredet?

Ich hatte in dieser Branche nie wieder so viel Freiheit wie während der Arbeit an Jagged Alliance bei Sir-Tech. Rob und Norm Sirotek waren nicht wirklich Spieler, sondern Geschäftsleute. Sie hatten also nicht dieses Bauchgefühl, was ein Spiel gut macht. Das hatte dagegen ihre Schwester Linda, die mir als Producer zugewiesen wurde. Da entwickelte sich zwischen uns eine Liebesbeziehung, wir sind jetzt seit 24 Jahren verheiratet. Ich bin sicher, dass das

ihre Brüder zunächst nervös machte, denn wenn etwas mit dem Spiel schiefgehen würde, wäre das wegen unserer Beziehung vielleicht zu einem Riesenproblem geworden.

Nervosität dürfte auch die späte Umstellung auf Rundenablauf hervorgerufen haben?

Sir-Tech war vermutlich etwas gestresst, aber sie mussten mir da vertrauen und ich argumentierte, dass das Spiel dadurch schneller fertig wird. Ich hatte vergeblich versucht, es mit Echtzeitablauf spaßig zu machen. Das ist immer deine größte Sorge, wenn du ein neues Spiel machst: »Oh mein Gott, ich muss darauf achten, dass es Spaß bringt. Was mache ich nur, wenn nicht?«

Wie liefen die Sprachaufnahmen ab – und wer ist dein Lieblingscharakter?

Die Sprachaufnahmen wurden unter Aufsicht von Shaun in Montreal gemacht. Er schickte dann die Bänder zu mir ins Büro in Ottawa, damit ich sie mir anhören konnte. Wir machten mehrere Aufnahmen jeder Dialogzeile und dabei entstanden natürlich auch Outtakes. Es gibt diesen Kiffer-Typ Larry, der hat einige der witzigsten Sprüche. Mein Lieblingscharakter ist aber Ivan. Er spricht als einziger kein Englisch und du musst schon herausfinden, was gerade meint. Ich habe noch all die Bänder der Sprachaufnahmen. Mir gehören streng genommen die Rechte nicht, aber da sind einige echt witzige Sachen dabei.



Ende der 80er schreibt Ian Currie in seiner Freizeit kleine PC-Spiele wie Space Miner.



Sir-Tech veröffentlicht 1990 sein Arcade-Puzzlespiel Chaser unter dem etwas sperrigen Namen Freakin' Funky Fuzzballs.



Nach dem Aus von Sir-Tech arbeitet Currie als Design Director bei Turbine an Spielen wie Dungeons & Dragons Online.



Die Söldner haben auch Persönlichkeiten. Timothy »Leech« Jenkins ist ein günstiger Scharfschütze, der auch mal Befehle missachtet.



Ice Williams ist gut gerüstet: Zur Vorbereitung auf den nächsten Einsatz gehört das Bestellen und Anlegen der Ausrüstung.



Na gut, Ivan spricht vielleicht kein Wort Englisch, aber seine Treffsicherheit macht das mehr als wett.



Die Erweiterung Jagged Alliance: Deadly Games bietet 1996 neue Missionen, Editoren und sogar einen Netzwerk-Spielmodus.

denkt sich mit Currie auch ihre spielerischen Besonderheiten aus. »Ich bestand darauf, dass man es mit richtigen Charakteren zu tun hat, und sie nicht zu Spielbeginn kreiert werden«, betont Currie. »Sir-Tech sprach mich auf Feedback an, das sie wohl von ihren Pressekontakten bekommen hatten: Wie wäre es, wenn man die Charaktere in Rollenspiel-Manier zu Beginn auswürfelt? Aber das wollte ich nicht!«

Dritter im Bunde wird Grafiker Mohammed Mansour, der sich auf eine Zeitungsanzeige bewirbt. Der Student hat keinen eigenen Computer, aber Currie ist von seinen Illustrationen beeindruckt. Mansour erinnert sich: »Ian drückte mir eine Diskette in die Hand und sagte: Hier ist ein Programm, installiere es auf dem Computer deines Bruders und lass uns sehen, was du damit anstellen kannst«. Mansour wohnt noch bei seinen Eltern und kann deshalb das unwiderstehliche Angebot machen, ohne Gehalt an dem Projekt zu arbeiten. Dafür möchte er Partner in dem neuen Entwicklungsstudio sein, das den Namen Madlab Software bekommt. Das Trio verzieht sich 1992 in ein Souterrain-Büro in Montreal – drei Jahre später kommt ein fertiges Spiel dabei heraus.

Umzug und Firmenehe

Jagged Alliance wird von Sir-Tech mit einem schmalen Budget finanziert und kommt zu nächst nur langsam voran. Erst im Juli 1993 gibt Ian Currie auf Druck des Publishers seine alte Stelle auf, um seine ganze Arbeitszeit dem Spiel zu widmen. Im November zieht er nach Ottawa, um nebenbei die neu gegründete interne Entwicklungsabteilung von Sir-Tech zu leiten. Erstaunlicherweise findet es auch noch Zeit, mit Linda Sirotek

anzubandeln: Die Schwester der Sir-Tech-Mitgründer Robert und Norman soll in der Producer-Rolle ein Auge auf Jagged Alliance haben. 1994 läuten die Hochzeitsglocken, Linda und Ian sind heute noch glücklich verheiratet. Nicht ganz so zügig wie ihre Beziehung kommt die Söldner-Simulation voran. Das Entwicklertrio wird schließlich durch zusätzliches Personal wie den Programmierer Alex Meduna verstärkt. Doch Ende 1994 beschließt Currie aus Sorge um den Spielspaß eine gravierende Änderung, die bei seinen Kollegen umstritten ist – um es einmal vorsichtig auszudrücken.



Während der Entwicklung von Jagged Alliance 2 droht Sir-Tech das Geld auszugehen. 1999 erscheint der mit Spannung erwartete Nachfolger nach mehreren Verzögerungen endlich.



Erst 2012 sind die Söldner von Jagged Alliance wieder Back in Action, in einem enttäuschenden Remake von Teil 2 mit 3D-Grafik und pausierbarem Echtzeitablauf. Die Fans sind enttäuscht.

Allianz verunsichert

»Als ich erwähnte, dass ich das Kampfsystem von Echtzeit auf Runden umstellen wollte, flippte Alex zunächst einmal aus«, erinnert sich Ian Currie. Meduna hält diese Umstellung wegen des engen Zeitplans für unmöglich, doch Currie kennt den Programmcode, er traut es sich zu. Warum der Aufwand? »Ich hatte eine Menge Arbeit in die KI gesteckt, damit sie in Echtzeit funktioniert und dir Feedback gibt, was die einzelnen Charaktere machen. Kleine Fenster poppten auf und zeigten, wenn jemand in Schwierigkeiten geriet«, erklärt Ian Currie das ursprüngliche Kampfsystem. Doch das bereitet bei allen Bemühungen viel Kopfzerbrechen: »Was passiert, wenn deine Söldner über die Karte verteilt sind? Wir kriegst du überhaupt mit, wenn jemand draufgeht? Es wurde bald klar, dass man die Schuld auf den Computer schiebt, wenn Charaktere sterben.« Da der Spieler nicht alle Söldner gleichzeitig steuern kann, muss die KI häufig einspringen. Bei der Vielzahl an Aktionen, die das Kampfsystem erlaubt, wird das Echtzeitgetümmel so schnell zur Frustrationsquelle. Durch den Wechsel auf Runden hat nicht nur der Spieler beliebig viel Zeit und volle Kontrolle, es gibt auch mehr Rechenzeit für die Entscheidungen der KI. »Wir könnten viel mehr machen, wenn das Spiel rundenbasiert wäre«, ist sich Currie sicher und überzeugt so seine Kollegen. Bestärkt wird er durch den Erfolg eines Konkurrentitels.

Eine Runde XCOM-Schock

Im Frühjahr 1994 veröffentlicht Microprose den Auftakt der XCOM-Serie, der in Europa den Titel UFO: Enemy Unknown trägt. Robert Sirotek ist »schockiert« über das Rundentaktikspiel vom englischen Studio Mythos Games: »Wir konnten nicht glauben, wie ähnlich das Produkt war, und sie hatten natürlich einen Verkaufsvorsprung von einigen Monaten. Deshalb wurden sie Marktführer für diese Art von Spiel.« Auch Ian Currie wird überrascht. Aber der Erfolg des Microprose-Konkurrenten hilft ihm, gegenüber der Sir-Tech-Firmenleitung die Umstellung von Echtzeit auf Runde zu begründen. Vor allem stellt er in Aussicht, dadurch schneller fertigzuwerden: »Meine Argumente waren: Ich sehe einen einfacheren Weg zur Ziellinie, wenn wir diese Änderung machen. Ich glaube, das Spiel wird dadurch besser, es wird sich gut anfühlen. Und ich konnte auf XCOM verweisen, dass dies kein Reifall sein wird. Außerdem war Sir-Tech durch Wizardry ohnehin an rundenbasierte Spiele gewöhnt.« Und so gut das Aktionspunktesystem von Jagged Alliance schließlich funktioniert, gibt es später doch noch Flirt mit der Echtzeit.



Nach Jagged Alliance 2 (Bild) landeten die Serienrechte und ein Dutzend Entwickler bei Strategy First. Dort wird rund ein Jahr lang an Teil 3 gearbeitet, aber ein fertiges Spiel kommt dabei nicht heraus.



Das Free2Play-Browserspiel Jagged Alliance Online ist wieder komplett rundenbasiert und bietet auch PvP-Schlachten. Seine lineare Missionsstruktur erinnert eher an Deadline Games.

Hass auf Aliens

Nach drei Jahren Entwicklungszeit erscheint Jagged Alliance im Frühjahr 1995 – kurz darauf bricht mit Command & Conquer das große Echtzeitstrategiefieber aus. Ian Currie erinnert sich an eine Presstour im nächsten Jahr, wo er vor allem bei Redaktionen in Frankreich und England eine Abneigung gegen den Rundenablauf spürt: »Ihre Einstellung war etwa: »rundenbasiert, wie langweilig«, berichtet Ian Currie, »Es wurde so negativ aufgenommen, dass ich bei Jagged Alliance 2 zu Beginn wieder auf Echtzeit wechselte. Als wir das Spiel auf der CES erstmals vorstellten, zeigten wir eine Echtzeitversion, aber ich kehrte dann schnell wieder zum Rundenablauf zurück.«

Beim Nachfolger will der Jagged-Alliance-Erfinder inspiriert durch XCOM auch SciFi einbauen. Doch die Reaktion ist so ablehnend, dass die Monsteraliens nur als Bonusinhalt überleben. »Ich glaube, dass Fantasy oder Science Fiction größeres Erfolgspotenzial haben, weil die Leute bei einem fantastischen Szenario dem Alltag besser entkommen können«, meint Currie. »XCOM war sehr erfolgreich und hatte mehr eskapistische Elemente. Wir waren mit unserer Söldnersimulation eher ein Nischenprodukt. Ich war überrascht, dass so viele Leute die Kreaturen in Jagged Alliance 2 hassten und ich eine Option einbauen musste, um sie abzuschalten. Die Leute, die Jagged Alliance mochten, wollten mit SciFi nichts zu tun haben.« Aber wie würden sie wohl auf eine Fantasy-Spielwelt reagieren?

Dragon Alliance

Ende der Neunzigerjahre wird die finanzielle Lage bei Sir-Tech immer prekärer. Nach diversen Verspätungen erscheint Jagged Alliance 2 im Sommer 1999 und erntet viel Kritikerlob, kann den Niedergang des Publishers aber nicht aufhalten. Die Erweite-



»Coming soon ...« heißt es derzeit geheimnisvoll auf www.jaggedalliance.com. Ab Ende 2018 können sich Fans die Wartezeit auf das nächste PC-Comeback mit dem offiziellen Jagged-Alliance-Brettspiel verkürzen.



Im April 2013 sammelt Indie-Studio Full Control rund 368.000 Dollar auf Kickstarter, um Jagged Alliance: Flashback zu produzieren. Das fertige Spiel wirkt unvollständig und fehlerhaft.

Die Entwicklung von Jagged Alliance 3 wird in sechs Monaten heruntergekurbelt, um schnell noch etwas Geld in die Kasse zu bringen. Gespräche mit einer deutschen Firma über die Finanzierung von Jagged Alliance 3 verlaufen im Sand: »Es gab ein Hin und Her wegen der Kosten, letztendlich hatten sie das Gefühl, dass unser Budget zu hoch sei. Und das war das Ende meiner Jagged-Alliance-Karriere – dachte ich zumindest.« Beim Ausverkauf des Sir-Tech-Tafelsilbers landeten 2002 nicht nur die Rechte an der Serie beim kanadischen Publisher Strategy First, auch Ian Currie und einige Kollegen werden übernommen, um an gleich zwei neuen Projekten zu arbeiten. Jagged Alliance 3 soll die Tradition realistischer Söldnertaktik fortsetzen. Doch bei dem Projekt mit dem Arbeitstitel Dragon Alliance will Currie sich in einem neuen Fantasy-Szenario austoben: »Als Spieldesigner kannst du so viel mehr machen, wenn es Magie gibt. Teleportation etwa. Deshalb dachte ich, dass eine Fantasy-Version wirklich cool wäre.«

Vergebliche 3D-Hoffnung

Auch für Jagged Alliance 3 gibt es große Pläne. Das Team plant die Umstellung auf eine 3D-Engine, um die Kämpfe mit ähnlichen Kameraeffekten zu inszenieren, wie Firaxis sie dann 2012 beim XCOM-Reboot eingesetzt hat. Außerdem will Currie die Bande zwischen Spielern und Söldnern weiter stärken: »Die Charaktere sollen sich so echt wie möglich anfühlen, als würdest du mit deinen Freunden spielen.« Er denkt über Spielsysteme nach, die dynamisch für mehr denkwürdige Momente sorgen. Zum Beispiel soll die Sprachausgabe verfeinert werden, damit die Charaktere nicht nur konkrete Ereignisse kommentieren, sondern verstärkt ins Plaudern geraten. Ian Currie und Shaun Lyng ist bewusst, dass die Persönlichkeit der Spielfiguren großen Anteil am besonderen Jagged-Alliance-Spielgefühl hat.

Umso enttäuschender ist es dann, dass dieser Aspekt bei späteren Fortsetzungsversuchen vernachlässigt wird. Mit denen haben die Originalschöpfer der Serie aber auch nichts mehr zu tun: Bei Strategy First wird nur rund ein Jahr lang an Dragon Alliance und Jagged Alliance 3 gearbeitet, bevor Sparmaßnahmen 2003 zur Schließung des Studios in Ottawa führen. In den nächsten Jahren purzeln die Serienrechte von einer Konkursmasse zur anderen.

Jagged Alliance wirkt immer noch, der Einfluss auf Titel wie Hired Guns: The Jagged Edge (2008) ist unübersehbar. Es kommt auch zu offiziellen Wiederbelebungsversuchen wie dem Kickstarter-Projekt Jagged Alliance: Flashback (2014), die durch die Bank enttäuschen. 2015 erwirbt THQ Nordic die

Marke und scheint an einem neuen Spiel zu arbeiten, »coming soon« heißt es auf der Webseite www.jaggedalliance.com. Auch Ian Currie wäre an einem Comeback interessiert. Bis letztes Jahr arbeitete er als Manager bei WB Games und versucht sich nun als Indie-Entwickler. Lust hätte er, zu Jagged Alliance zurückzukehren – doch THQ Nordic hat ihn zuletzt abblitzen lassen.

Die Zukunft der Söldnerbranche

Im Oktober 2017 kontaktieren Robert Sirotek und Ian Currie den Rechteinhaber, sie wollen die Serie zurückkaufen. Doch ihr Angebot wird als zu niedrig abgelehnt, es gibt keinen Gegenvorschlag. »Es kam fast so rüber, als hätten sie keine Lust, überhaupt mit uns zu reden«, meint Currie. Ob er sich ohne die bekannte Marke diese Art von Spiel noch einmal antut, ist fraglich: »Ich würde nicht nur taktische Kämpfe machen, es wäre das volle Programm mit der strategischen Ebene, einer Story und verbesserter Charakterentwicklung. All das zu entwickeln ist eine Menge Arbeit und ziemlich teuer. Da musst du dich schon fragen, wie groß der Markt für so ein Spiel ist. Und dann hast du kein Marketing, dir fehlt der Name. Klar, man kann darüber streiten, wie viel der heute noch wert ist, aber es wäre wenigstens etwas«, meint Currie zum Abschluss. Und was macht er, wenn es mit der Lizenz nicht klappt? »Ich denke, dann würde ich etwas Kleineres entwickeln. Und wenn ich schon wieder ganz von vorne anfangen muss, dann nehme ich mir vielleicht die Freiheit, etwas ganz anderes zu machen.« Die Fanbasis hofft jedenfalls weiter auf ein würdiges Jagged Alliance 3 und einfühlsame A.I.M.-Personalverantwortliche. Denn die launigen Söldner sind nicht irgendwelches Einheitenkanonenfutter, sondern lebenswerte Persönlichkeiten – auch wenn sie mal russisch fluchen oder eine Granate fallen lassen. ★