

Flashback 2

Das ursprüngliche Flashback fing direkt im Dschungel an – in Teil 2 kommt man erst nach ein paar Stunden dort an.

WARTEN AUF DIE KATASTROPHE

Genre: **Action** Publisher: **Microids** Entwickler: **Microids Studio Paris** Termin: **16.11.2023** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Duke Nukem Forever hat 14 Jahre gebraucht, um furchtbar zu werden.

Ratet doch mal, was passiert, wenn Entwickler sich 31 Jahre lang Zeit lassen. Von Paul Kautz

Manche Spiele können einem echt leidtun. Sie können nichts dafür, aber sie machen von der allerersten Sekunde an gleich alles falsch. Flashback 2 ist so ein trauriger Kandidat: Es ist nie ein gutes Zeichen, wenn es zur Veröffentlichung keine Testversionen gibt. Wenn aber selbst vier Tage später nichts verfügbar ist, machen sämtliche Alarmanlagen ordentlich Überstunden. Dann ist der Steam-Code endlich da, das Spiel wird installiert, gestartet – und begrüßt einen direkt mit einer Fehlermeldung.

Flashback gehört zu den obskuren Meisterwerken der Spielegeschichte: Ende 1992 erschien es als geistiger Nachfolger des Klassikers Another World (1991) zuerst auf dem Amiga, folgte einige Monate später auch noch auf Mega Drive, PC und SNES und hat

mit seiner anspruchsvollen Mischung aus Jump&Run und Baller-Action damals schon die Geschmäcker der Spieler gespalten. Im Laufe der darauffolgenden Jahre gab es vom Originalentwickler Paul Cuisset diverse Nachfolger- und Remaster-Versuche, aber an das Original kam nichts ran. 31 Jahre später bekommt der offizielle zweite Teil seine Chance. Und scheitert genauso.

Was lief schief?

Auf den ersten Blick bleibt Flashback 2 seinem Vorgänger sehr treu: Held ist nach wie vor Conrad B. Hart, das Spiel präsentiert sich aus der Seitenperspektive, es wird gerannt, gesprungen, geklettert, geballert und gepuzelt. Der zweite Blick dagegen offenbart, dass keiner dieser Punkte dauerhaft Bestand hat:

Zu Conrads Persönlichkeit gibt es im Verlauf der Story eine ebenso unerwartete wie bescheuerte Änderung. Die Grafikdarstellung entpuppt sich als dreidimensionaler Schritt in die komplett falsche Richtung. Das Klettern und Springen spielt nach dem Tutorial stundenlang nicht die geringste Rolle mehr. Das Ballern entpuppt sich als einschläfernd anspruchslos – und die Puzzles beschränken sich auf supersimple Minigames.

3D tut weh

Die dramatischste Änderung im Vergleich zum Vorgänger ist der Schritt in den 3D-Raum: Flashback war ein reines 2D-Spiel, bei dem von Bildschirm zu Bildschirm umgeblättert wurde. Flashback 2 hingegen zeigt das Geschehen aus einer munter rein- und rauszoomenden Iso-Darstellung. Die Kamera präsentiert das Geschehen meist aus der Distanz, schwebt gelegentlich aber auch fast bis auf Third-Person-Distanz heran. Und wozu das Ganze? In erster Linie, um irgendwo im Hintergrund Schalter zu bedienen. Ansonsten ist das einfach nur ein lästiges Hindernis, das gar keine nützliche Funktion erfüllt und einem flüssigen Spiel bemerkenswert erfolgreich im Weg steht. Conrad bleibt ständig an irgendwelchen im Weg stehenden Hindernissen hängen, die aufgrund der flachen Perspektive schlecht zu erkennen sind, was sehr schnell wahnsinnig nervt!

Futter für die KI-Kanone

Sehr schnell bekommt ihr es mit Gegnern zu tun: Schwebende Drohnen, laufende Wachen, später kommen auch noch dick gepan-



Theoretisch kann Conrad schleichen, und theoretisch gibt es auch Teile des Spiels, in denen das Sinn ergibt. Theoretisch.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr von guten Spielen eine Auszeit braucht.
- ... ihr euch von 40 Euro trennen wollt.
- ... ihr euch gerne quält.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Flashback möchtet.
- ... ihr interessante Spiele bevorzugt.
- ... ihr eine gute Zeit haben wollt.

zerte Soldaten oder sich zwischenzeitlich unsichtbar machende Morphs dazu. Gut, dass Conrad schnell seine serienmäßig mit Laber-KI »Aisha« ausgestattete Pistole findet, die zwar regelmäßig und langatmig nachgeladen werden muss, aber grundsätzlich unbegrenzt munitioniert ist. Und deren Dauerfeuersturm auch der dickste Widersacher nichts entgegenzusetzen hat.

Das Ganze funktioniert wie ein normaler Zwei-Stick-Shooter: Drückt ihr den rechten Stick in eine beliebige Richtung (Flashback 2 funktioniert auch mit Maus und Tastatur, ist aber deutlich auf eine Gamepad-Steuerung ausgelegt), zückt Conrad seine Knarre und feuert in Sichtrichtung. Es gibt im späteren Spielverlauf sogar stärkere Munition, die aus irgendwelchen mysteriösen Gründen nach dem Aufsammeln aber immer nur 30 Sekunden lang genutzt werden darf.

MEINUNG

Paul Kautz
@gamenotoverde



Oh Mann, ey! Was ist nur mit Paul Cuisset los? War die hohe Qualität vom allerersten Flashback wirklich nur ein Glückstreffer? Was sagt es über den Mann aus, dass er in Flashback 2 unbedingt Anspielungen auf Amy (2012) und Shaq-Fu (1994) einbauen musste – zwei der nachweislich schlechtesten Spiele aller Zeiten, die zufällig beide aus seinen Händen stammen? Ganz so tief sinkt Flashback 2 zwar nicht, ist aber ehrlicherweise auch nicht irre weit davon entfernt: Auf jede gute Idee kommen locker fünf schlechte, die Schussgefechte laufen komplett hirnlos ab, es gibt de facto keine Herausforderung, da man nicht sterben kann. Die Plattformerei spielt nach dem Tutorial praktisch keine Rolle mehr, die im Vorgänger noch herrlich sorglose Freiheit des Rennens und Springens ist hier schlicht komplett weg. Die an sich ganz nette Handlung ist einschläfernd öde inszeniert. Und die Tiefe des Raums zu nutzen, war eine sensationell dämliche Idee – sie steuert nichts Gutes zum Spiel bei, legt Conrad stattdessen einen Stolperstein nach dem anderen in den Weg. Es ist wirklich zum Heulen: Trotz aller Fortschritte ist Flashback 2 seinem legendären Vorgänger in absolut jeder Hinsicht unterlegen. Es tut mir wirklich leid um das Entwicklerteam. Niemand stellt sich hin und beschließt mit voller Absicht, ein schlechtes Spiel zu machen. Aber das hier, das ist Mist!



Die abwechslungsarmen Gegner bieten so gut wie keine Herausforderung.

Der serienmäßige God Mode

Da ihr es immer mit mehreren Feinden gleichzeitig zu tun bekommt, ist es praktisch, dass Conrad jederzeit einen stabilen Schutzschild um sich herum zaubern darf, der mehrere gegnerische Attacken schluckt, bevor er neu errichtet werden muss. Trotzdem passiert es nicht zuletzt aufgrund der extrem schwammigen Steuerung und der hindernisreichen Umgebung sehr schnell, dass ihr überrannt und zusammengeballert werdet. Einen roten Bildschirm später wird's interessant: Denn da steht jetzt »Fortsetzen«, »Spiel fortsetzen« und »Spiel beenden«. Wählt ihr »Spiel fortsetzen«, dürft ihr einen Spielstand laden, den ihr entweder manuell gesichert habt oder den das Programm automatisch angelegt hat. Aber warum solltet ihr das tun? Denn einfach nur »Fortsetzen« zu wählen, belebt euch direkt an Ort und Stelle wieder, mit voller Energie. Das hat nichts mit dem Schwierigkeitsgrad zu tun – denn der steht nicht zur Auswahl. Das ist quasi ein direkt eingebauter Cheat! Wozu solltet ihr ein Heilpäckchen benutzen? Wozu solltet ihr ausweichen? Wozu solltet ihr die Freiheit des Raums nutzen, um euch einen taktischen Vorteil zu verschaffen? Wozu überhaupt der Schild? Einfach blind ballern, draufgehen, direkt weitermachen. Äh, hallo?

Es hat sich ausgesprungen

Zum Rest des Spiels muss wirklich nicht viel gesagt werden: Ihr turnt auf diversen Saturnmonden herum, zuerst in New Washington, dann in New Tokyo, erledigt kleinere Aufträge, spricht mit NPCs, die in hässlichen Standardfonts mit euch reden, ärgert euch in unvermeidlichen Begleitmissionen mit Partnern herum, die mit der Geschwindigkeit eines durch Leim tauchenden Faultiers hinter euch her trotten – und fragt euch, wozu die Entwickler eine Stealth-Funktion eingebaut haben, wenn sich durchzuballern schneller und unkomplizierter geht.

Technisch sieht Flashback 2 auf den ersten Blick ehrlich gesagt gar nicht mal so übel aus: Alles ist blinkibunt und cyberpunkig mit ganz viel Neonlicht und Werbetafeln direkt aus dem »Blade Runner for Dummies«-Styleguide. Beim genaueren Hinsehen fallen ei-

nem aber schnell die abgehackten Animationen auf, Conrads ungelenke Sprünge, das Ruckeln und die Löcher auf der Autobahn zwischen den Bezirken in New Washington oder die vielen Schreibfehler in den optionalen deutschen Untertiteln. Diese negativen Details verstärken dann aber nur noch den Eindruck, dass Flashback 2 besser nie veröffentlicht hätte werden sollen. ★

FLASHBACK 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 7100 / Ryzen 3 1300x	i3 8100 / Ryzen 51600X
GTX 1050 Ti / Radeon RX 560	GTX 1650 / RX 580
8 GB RAM, 16 GB Festplatte	16 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 guter Soundtrack
- 👎 teilweise ganz nette Optik
- 👎 ruckelige Grafik
- 👎 komplett nutzloses Pseudo-3D
- 👎 öde inszenierte Cutscenes

SPIELDESIGN

- 👍 abwechslungsreiche Welten
- 👎 eingeschränkte Bewegung
- 👎 nervendes Kampfsystem
- 👎 praktisch nicht vorhandene Gegner-KI
- 👎 eintönige Missionen

BALANCE

- 👍 Mischung aus Action und Erkundung
- 👎 nutzloses Energiesystem
- 👎 sehr viel Leerlauf
- 👎 Selbstzweck-Minigames
- 👎 sinnlose Schleichfunktion

ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 erstaunlich viel Handlung
- 👍 Soundkulisse
- 👎 uninteressant präsentierte Geschichte
- 👎 Fehler in Untertiteln
- 👎 unsympathischer Held

UMFANG

- 👍 5 bis 10 Stunden Spielzeit
- 👎 unübersichtliche Levels
- 👎 nutzloses Herumfahren
- 👎 kaum vorhandene Plattform-Elemente
- 👎 nervende Begleitmissionen

ABWERTUNG

Auch nach dem Launch-Patch ist Flashback 2 speziell im Bereich der Grafik noch sehr verbuggt.

FAZIT

Die sinnloseste Fortsetzung seit Duke Nukem Forever. Jede einzelne gute Idee wird von fünf schlechten erdrückt.

