

Jagged Alliance Flashback

Jagged-Alliance-Fans aufgepasst: Flashback fängt zwar das Flair der Klassiker prima ein, darüber hinaus bietet die Early-Access-Version allerdings noch viel zu wenig. Von Stefan Köhler



Wir können gezielt auf Körperteile schießen – hier haben wir einen Kopftreffer gelandet und eliminieren den Gegner mit nur einem Schuss.



Kopfüber in einen Raum stürmen ist tödlich, wir sollten immer noch Aktionspunkte übrig haben, um Gegner ausschalten zu können.

Termin: **4. Quartal 2014**

Sprache: **Englisch** Preis: **40 Euro**

Status: **wichtige Spielelemente fehlen, viele Bugs**

Fans der Jagged Alliance-Serie haben es nicht leicht. Viele von ihnen wollen eigentlich nur den legendären zweiten Teil in hübscher, umfangreicher, aber eben ohne eine vollkommen andere Spielmechanik – und dann bekommen sie das teils grundlegend veränderte Jagged Alliance: Back in Action und den Free2Play-Ableger Jagged Alliance Online. Möglicherweise hat das Warten auf einen würdigen Nachfolger jedoch bald ein Ende: Nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne arbeitet der dänische Entwickler Full Control an Jagged Alliance: Flashback. Und das soll – ohne Kompromisse – an Jagged Alliance 2 anknüpfen.

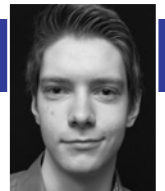
Nach dem Spielstart finden wir uns direkt auf der Übersichtskarte wieder. Den ersten Auftrag beginnen wir mit einem generischen Platzhalter-Charakter. Der soll eine Rebellen-Kommandeurin retten, die als Einzige den Abschuss ihres Transporthelikopters überlebte. In der Story, die kurz vor den anderen Jagged Alliance-Teilen spielt, werden wir als Führer einer Söldnertruppe von der CIA angeheuert. Die will mit unserer Hilfe verdeckt gegen den Prinzen einer Bananenrepublik vorgehen – der verkauft nämlich Waffen an Feinde der USA und soll durch eine Rebellion seiner unzufriedenen Untertanen gestürzt werden. Wir fachen das Feuer an und nehmen dazu mit den Aufständischen Kontakt auf. Die erste Mission ist dabei so simpel gestrickt, wie man sich eine erste Einführungsmission nur vorstellen kann: Per Linksklick scheuchen wir unseren Söldner zum brennenden Helikopter-Wrack. Die Feuereffekte sind übrigens sehr ansehnlich, ansonsten ist die frühe Version aber noch alles andere als hübsch: Details fehlen sowohl bei Charakteren wie auch bei der Umgebung. Da passt es ins

Bild, dass wir momentan auch noch nicht heranzoomen dürfen. An der Absturzstelle angekommen empfangen wir schließlich eine Funkübertragung – natürlich ist die Rebellenführerin am anderen Ende und erklärt, wo wir sie finden können. Kurz nach dem Gespräch tauchen die ersten Feinde auf. Sobald wir den ersten Gegner erspähen, schaltet Flashback automatisch in einen Rundentaktik-Modus, vorher bewegen wir uns in Echtzeit und ohne Aktionspunkte.

Im besagten Rundenmodus schicken wir unseren Söldner in Deckung, lassen ihn in die Hocke gehen oder auf Gegner schießen, jede Aktion kostet Aktionspunkte. Im Kampf gibt es drei Feuermodi (Dauerfeuer, Feuerstoß, Einzelschuss), drei Trefferzonen beim Gegner und drei Präzisionsoptionen. Ein besonders gezielter Schuss hat eine deutlich höhere Trefferwahrscheinlichkeit, kostet aber entsprechend mehr Aktionspunkte. Feuern wir also lieber mehrfach in kurzer Abfolge oder setzen wir alles auf den einen gezielten Kopfschuss, um den Gegner auszuschalten? Diese taktische Zwickmühle bildet den Kern der Jagged-Alliance-Kämpfe und fordert überlegte Entscheidungen. Haben wir den ersten Soldaten ausgeschaltet, gilt die Übungsmission als gewonnen und wir kehren zur Provinzkarte zurück. Dort wählen wir den nächsten Sektor aus und heuern bis zu fünf weitere Söldner an. Die unterscheiden sich zwar nominell in Statistiken wie Präzision, Lebenspunkte oder Sanitätsfähigkeit. In der ersten Early-Access-Version hat das aber noch keine Auswirkungen auf das Spiel. Denn wozu brauchen wir einen besonders guten Mediziner, wenn es bis jetzt nicht einmal Verbandspäckchen gibt? Bisher fehlen ohnehin noch fast alle wichtigen Spielinhalte: Außer Waffen (die sich nicht wechseln lassen) haben unsere Kämpfer keine Ausrüstung dabei, der Ausbau befreiter Sektoren fehlt, es gibt keine zerstörbare Umgebung oder die dafür nötigen Granaten. Viele Grafiken und das

Ich bin guter Dinge

Die Versprechen der fertigen Version klingen vernünftig, allerdings sind sie eben nur Behauptungen. Von der ersten Early-Access-Version muss ich daher den meisten Fans der Serie abraten, zumindest allen, die nicht unbedingt als Beta-Tester aushelfen wollen. Jagged Alliance ist schließlich kein Minecraft: Wenn hier Elemente fehlen, funktioniert das ganze Spiel (noch) nicht. Das wird sich hoffentlich in den kommenden Monaten ändern, und dann darf man durchaus eine würdige Fortsetzung erwarten. Immerhin springt schon jetzt in den Kämpfen gelegentlich der alte Jagged-Funkel über. Und dass der Entwickler Full Control etwas von kompromissloser Werkstreue versteht, hat er mit Space Hulk bewiesen.



Stefan Köhler

Interface sind Platzhalter, und eine Kollisionsabfrage fehlt gelegentlich ebenfalls; durch herumstehende Tiere rennen wir beispielsweise einfach hindurch. Da fällt dann kaum auf, dass die Feind-KI weder Deckung sucht noch ungeschützte Söldner gezielt ausschaltet. Entwickler Full Control hat also alle Hände voll zu tun, um aus der unfertigen Beta ein rundes Spiel zu entwickeln. **SK**

Jagged Alliance Flashback

PRO / KONTRA

- hübscher Grafikstil
- komplexes Kampfsystem
- Söldner, Ausrüstung, Musik aus Jagged Alliance 2
- fehlende Grafikdetails
- lahme Platzhalter-Story
- noch keine zerstörbaren Umgebungen
- fehlende Ausrüstung
- bislang keine Rollenspielelemente



Kaum mehr als eine Grafik-demo mit viel Potenzial.