

JAGGED ALLIANCE 3 ROADMAP

Patch Roadmap

Hallo, alle zusammen! Ich bin Boian Spasov, Creative Director von Jagged Alliance 3, und heute möchte ich euch einen Überblick über unsere aktuellen Pläne für zukünftige kostenlose Updates geben.

Der Tag der Veröffentlichung kam und ging und es war großartig, aber unsere Arbeit an Jagged Alliance geht weiter und unser Team wird das Spiel auch nach der Veröffentlichung weiter unterstützen. Wir haben so viel Feedback erhalten, dass wir eine ganze Weile gebraucht haben, um alles durchzugehen und unsere Pläne zu konkretisieren, aber jetzt sind wir endlich bereit, sie mit euch zu teilen. Diese Roadmap enthält Verbesserungsvorschläge aus der Community und auch einige unserer eigenen, bisher nicht realisierten Ideen.

Wir beabsichtigen, einen Patch pro Monat zu veröffentlichen, allerdings mit dem üblichen Hinweis, dass sich die Pläne im Laufe der Zeit noch ändern können und wir auch noch ein paar Überraschungen in petto haben. Also lasst uns zu den Einzelheiten kommen...

Update 1.2 - Codename: Buns (Combat Quality of Life)

Der erste kommende Patch wird verschiedene Änderungen im Zusammenhang mit dem Kampfaspekt des Spiels beinhalten - er bietet zusätzliche Informationen in der Benutzeroberfläche, verbessert und vertieft die Geschoss-Simulation und bietet sogar die Möglichkeit, massive Kämpfe in einem schnelleren Tempo durchzuspielen. Da dieser Patch kurz vor dem Erscheinen steht, kann ich auch schon einige der Highlights nennen:

- Ungenaue Angriffe können versehentlich andere Körperteile des Ziels treffen
- Die Anzahl der verbleibenden Overwatch-Angriffe wird deutlich in der Ansicht angezeigt
- Möglichkeit, Messer und andere Gegenstände zu zerlegen, die zuvor nicht zerlegt werden konnten
- Umschalttaste für schnellere Feind- und Verbündetenwechsel
- Abprallende Kugeln können treffen und Kollateralschaden verursachen
- Verschiedene Verbesserungen der Nahkampfanimationen

Update 1.3 - Codename: Vicki (Bobby Ray's Guns and Things)

Wie Jagged Alliance-Veteranen sehr gut wissen, ist "Bobby Ray's Guns and Things" der beste und möglicherweise der einzige Online-Shop für Söldnerausrüstung.

Kein anderes Feature von Jagged Alliance 2 wurde von unserer Community so sehr gewünscht wie dieses! Auch wir vermissen Bobby Ray und freuen uns, dass wir seine Dienste mit der Lieferung nach Grand Chien erweitern können! Dies ermöglicht es euch, neue und gebrauchte Rüstungen, Waffen und Munition zu kaufen und eure Söldner so auszurüsten, wie ihr es wollt, solange ihr es euch leisten könnt!

Update 1.4 - Codename: Wolf (Sat View Quality of Life)

Das nächste Update konzentriert sich auf Verbesserungen in der Sat-Ansicht. Es wird die Schnittstellen des Sektorenverstecks und des Konfliktbildschirms verbessern. Beide Bildschirme sind derzeit etwas verwirrend und wir suchen nach Möglichkeiten, die Informationen auf diesen Bildschirmen übersichtlicher zu gestalten.

Als Teil dieses Updates werden wir einige Funktionen der Sat-Ansicht verbessern und neu ausbalancieren, wie z.B. das Scouting. Schließlich werden wir eine Möglichkeit für einsame Söldner anbieten, ihre Werte zu verbessern, indem sie ohne einen Trainer trainieren.

Update 1.5 - Codename: Larry (Modding Maps and Campaigns)

Wie wir bereits erwähnt haben, wird unser zweites Modding-Update leistungsstarke Tools wie Karten- und Quest-Editoren bieten. Der Karteneditor wird es ermöglichen, bestehende Karten zu modifizieren, indem neue Objekte und Quests hinzugefügt werden, oder völlig neue Karten von Grund auf zu erstellen. Diese Karten können nahtlos in die bestehende Spielkampagne eingefügt oder für die Erstellung einer völlig neuen, benutzerdefinierten Kampagne verwendet werden, komplett mit neuen Quests, NSCs, Dialogen und Interaktionen.

Dies öffnet die Tür für Modding-Projekte von gewaltigem Umfang, wie z.B. die Wiederherstellung der alten Jagged Alliance-Spiele in Jagged Alliance 3!

Und es wird noch mehr kommen!

Bleibt dran für weitere Updates, die zu einem späteren Zeitpunkt angekündigt werden.

Ich danke euch!

Abschließend möchte ich mich bei der Community für ihre Leidenschaft für das Spiel bedanken - diese Roadmap basiert zu einem großen Teil auf den Vorschlägen der Community, und wir werden solche Vorschläge auch in Zukunft in unsere Pläne einbeziehen und sie in unseren Patch Notes deutlich kennzeichnen. Wenn ihr einen eigenen Vorschlag zur Verbesserung des Spiels habt, zögert nicht, ihn mit uns zu teilen, entweder hier oder in Discord (<https://discord.com/invite/jaggedalliance>) - vielleicht erblickt er sogar in einem der oben beschriebenen kommenden Updates das Licht der Welt!