



Du bist tot, Arschloch... Du weißt es nur noch nicht.

Vor der Messerattacke (kleines Bild) tendiert der Endzeit-Kojak zu **pseudo-coolen Sprüchen** der Marke »finden Zwölfjährige total bädäss, Mann!«



Eine **Mutantendame** (links) hilft dem Helden.



Charisma, Stil, rudimentäre Intelligenz: All das geht der **Heldenprimel** ab.

The Fall Mutant City

➕ Stärken

+ interessante Ausgangslage

➖ Schwächen

- extrem kurze Spielzeit
- sterile Atmosphäre
- blasse Charaktere
- schwach erzählte Story
- aufgesetzte und zu einfache Rätsel

Wie macht man ein Addon zu einem sieben Jahre alten Rollenspiel? Man funktio- niert es zum Ultrakurz-Adventure um und schreibt »Nachfolger« drauf. Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: **F+F Publishing** Entwickler: **F+F Publishing (bislang keine nennenswerten Projekte)** Termin: **25.11.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7670

Neulich beim Marketing-Meeting: »Hey, wir haben doch noch das Addon zu diesem Fall-Dingens, ihr wisst schon, das, was nie fertig geworden ist, und aus dem wir dann so ein kurzes Point&Click-Bummens gemacht haben. Das nennen wir jetzt offizielle Fortsetzung, kleben die GameStar-Wertung von damals drauf und bringen es für 20 Euro auf den Markt.« So stellen wir uns die Entstehungsgeschichte von **The Fall: Mutant City** vor. Denn das als »Nachfolger zum Hit« (Zitat auf der Packung) deklarierte Pseudo-Sequel hat mit **The Fall: Last Days of Gaia** in etwa so viel am Hut wie der Papst mit Freikörperkultur – und ist gemessen an der lächerlichen Spieldauer auch noch maßlos übersteuert.

Wir erinnern uns: **The Fall** war ein solides Endzeit-Rollenspiel im Stil von **Fallout**. Der »Nachfolger« **The Fall: Mutant City** ist hingegen ein klassisches Adventure, die Parallelen erschöpfen sich bereits beim apokalyptischen Setting. Das könnte man als

Marketing-Trick abtun, wenn **Mutant City** den Etikettenschwindel nicht zur ausgewachsenen Mogelpackung erheben würde. Denn was uns hier als vollwertiges Spiel für 20 Euro untergejubelt werden soll, hat bestenfalls den Umfang eines DLCs. Nach rund eineinhalb Stunden rollen die Credits über den Bildschirm – und unsere Augen rollen mit. Denn wir fragen uns, wie wir einen Test verfassen sollen, ohne notgedrungen die halbe Handlung zu verraten. Die Antwort:

gar nicht. Wer **Mutant City** selbst erleben will, der betrachte sich hiermit als gewarnt. Es folgen Spoiler. Entwarnung: Das ist egal, weil Sie es sowieso nicht spielen sollten.

Das kurze Vergnügen von **Mutant City** beginnt (komplett ohne Intro) in der Wüste. Da steht unser gesichtstätowierter Held nämlich rum und will Wasser. Zufälligerweise genau neben ihm steht ein klappriger Truck. Der ist besser verriegelt als ein Schweizer

Der Fall



Ein Beispiel-Rätsel: Der Held sabotiert eine **Brücke** ...



... damit der **Mutantenwächter** in den Abgrund plumpst.



The Fail

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als fünf Euro teure Download-Episode à la Sam & Max würde ich mir The Fall: Mutant City durchaus gefallen lassen. Als 20 Euro teure Boxed-Version hingegen, die noch dazu den Eindruck suggeriert, sie sei der vollwertige Nachfolger eines Taktik-Rollenspiels, ist das Gebotene hart an der Grenze zur Mogelpackung. Selbst wenn Sie wissen, worauf Sie sich da einlassen (und worauf eben nicht), rechtfertigen eine bis zwei Stunden bestenfalls durchschnittliche Adventure-Kost den Kaufpreis nicht einmal ansatzweise. Zumal das Herz eines guten Adventures, die Geschichte, unter der völlig überhasteten Erzählgeschwindigkeit buchstäblich zusammenbricht und so das denkbar schlimmste Schicksal erleidet, das eine Story erleiden kann: Belanglosigkeit.

Banktresor, also schlagen wir die Scheibe ein und finden beim verwesenen Insassen das gewünschte Nass. Jetzt will der tätowierte Protagonist rein – nicht in den Truck, sondern in die nahe Stadt, denn er ist nicht nur durstig, sondern auch krank, und da gibt's bestimmt Medizin. Blöd nur, dass sich die Siedlung unter einer Kuppel befindet. Die soll, so vermuten wir, die Ödnis draußen und die heimelige Atmosphäre drinnen halten.

Die Stadt wirkt so lebendig wie ein Friedhof

Was also liegt näher, als den Tank des Trucks mit Schnaps zu füllen, dem Ex-Fahrer einen Skelettarm zu mopsen, damit das Gaspedal zu verkeilen und mit Schmackes ein großes Loch in die Schutzhülle zu fahren? Das soll, so vermuten wir ebenfalls, die skrupellose Natur des Helden illustrieren. Allerdings wirkt die stammelnde Tintenfratze durch derlei Aktionen eher dumm wie eine Bürste.

Einige Schauplätze wie dieses, äh, **Eichhörnchen-Atelier** sind immerhin liebevoll gezeichnet.



Das sind meine Lieblinge, mein Ein und Alles. Also lass deine Finger abhalten. Sonst hetz ich sie auf dich! Flinker kleine Nager sind das...

Besagte Stadt besteht (gefühl) aus zehn Bildschirmen und kommt mit ihren (nachgezählt) drei Einwohnern so lebendig rüber wie ein Friedhof. Zwar wuseln bisweilen ein paar Mutanten-Wächter herum (die Mutanten haben die Stadt erobert), bloß ändert das rein gar nichts daran, dass die hübsch gezeichnete Spielwelt völlig blass und steril bleibt. Ja, es ist ein Endzeit-Szenario und ja, eine gewisse Trostlosigkeit gehört dazu. Wenn wir allerdings mitten in einen Konflikt zwischen Mensch und Mutant stolpern, dann sollte der auch irgendwie sichtbar sein. Stattdessen stiefeln wir durch öde Trümmerfelder – rennen kann unser Held nicht – und fragen uns, warum sich jemand um dieses Häufchen Elend kloppt.

Da passt es ins Bild, dass wir den Bösewicht erst zehn Minuten vor Schluss zu Gesicht bekommen. Und dass keine der als Überraschung gedachten Wendungen auch nur ansatzweise zündet, weil sich das Spiel keinerlei Zeit für seine Figuren und seine Handlung nimmt. Wenn uns **Mutant City** gegen Ende das »schockierende« Geheimnis des Oberschurken offenbart, dann bleiben wir nicht mit offenem Mund zurück, sondern mit zuckenden Achseln. Zumal auch der als cooler Outlaw angelegte Protagonist nicht funktioniert, weil es eine feine Grenze gibt zwischen »Badass« und »Kotzbrocken«. Raten Sie mal, in welche Kategorie er fällt.

Das alles ist schade, denn die Geschichte hat Potenzial, und die Rätsel gehen in Ordnung. **Mutant City** bringt in der zu kurzen Spielzeit sogar einige knifflige Passagen unter. Durchdacht allerdings wirken die Rätsel bei aller formalen Logik nicht immer. So öffnen wir in der Mutanten-Basis mit einem Mutanten-Symbol ein Mutanten-Geheimfach und finden dort – einen Keilriemen! Der uns zwar gerade gefehlt hat, schlüssig geht aber anders. Gelingen ist dafür die deutsche Vertonung, auch wenn die Sprecher nicht immer passen – ein alter Mechaniker beispielsweise klingt rund dreißig Jahre zu jung. Mit Kleinigkeiten wie einer Lippen-synchronisation haben sich die Entwick-

ler nicht aufgehalten: Wenn das Spiel in den Dialogen in eine krude Nahansicht wechselt, gucken die Figuren nicht nur kreuzdümmlich in die Kamera, sondern japsen auch wie angespülte Fische. Meist stehen sie dabei so stocksteif da, als hätte ihnen jemand einen Regenschirm in den Hintern gesteckt und sei im Begriff, ihn aufzuspannen. Manchmal fuchtelten sie aber auch mit den Armen, als wollten sie einen Bienenschwarm verscheuchen. Ha, als ob's in dieser sterilen Welt so was gäbe! Jochen Gebauer / GR

TERMIN 25.11.2011 PREIS 20 Euro USK ab 16 Jahren

The Fall: Mutant City Actionspiel

Publisher F+F Publishing
Entwickler F+F Publishing
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 4 Seiten Handbuch
Kopierschutz keiner

GRAFIK

- detallierte Hintergründe + ordentliche Animationen
- nette Beleuchtung + Dialoge mangelhaft in Szene gesetzt
- keine 16:9-Unterstützung in vielen Bildschirmen

SOUND

- passende Musikuntermalung
- sehr gute deutsche Sprecher ...
- ... die nicht alle zu ihrer Rolle passen + magere Effekte

BALANCE

- vorbildliche Hilfe-Funktion
- teils knifflig ...
- ... aber für Profis tendenziell trotzdem zu einfach

ATMOSPHERE

- stimmiges Endzeit-Setting + derber Humor ...
- ... der mitunter geschmacklos wirkt
- sterile Spielwelt + blasser Figuren

BEDIENUNG

- optionale Hotspot-Anzeige + übersichtliches Inventar
- keine Rennen-Funktion
- viel unnötiges Hin- und Hergelaufe

UMFANG

- die Installation dauert ein Weilchen
- viel zu kurz + keinerlei Wiederspielwert
- wenige Locations + ungenügendes Preis-Leistungs-Verhältnis

HANDLUNG

- eigentlich nette Geschichte ...
- ... die viel zu überhastet abgehandelt wird
- Wendungen zünden nicht + Ende unbefriedigend

CHARAKTERE

- interessanter Antihelden-Ansatz ...
- ... der schwach umgesetzt ist + blasser Nebenfiguren
- belangloser Bösewicht + Ensemble insgesamt zu klein

DIALOGE

- betont erwachsen + staubtrockene Heldenkommentare ...
- ... wirken mitunter sehr konstruiert
- unsympathischer Protagonist

RÄTSEL

- keine Sackgassen + größtenteils logisch ...
- ... aber oft nicht glaubhaft in die Handlung integriert
- zu wenig Kopfarbeit für Genre-Veteranen

