

Deadfall Adventures

Ein Indiana Jones-Film zum Selberspielen? Klingt super - wird durch das fehlende Budget allerdings zum B-Movie. Von Jonas Gössling

➕ Stärken

- + unterhaltsame Abenteuer-geschichte
- + Mix aus Ballern und Knobeln

⊖ Schwächen

- geringer Anspruch
- eintönige Schießereien
- katastrophale deutsche Vertonung

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **The Farm 51 (Painkiller: Hell & Damnation, Test auf GameStar.de: 66 Punkte)**
Termin: **15.11.2013** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, drei weitere** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf [GameStar.de](#)

Auf XL-DVD: Test-Video

Schon mal von Abenteuer Allan Quatermain gehört? Nein? Die vom englischen Autor Henry Rider Haggard erdachte Romanfigur ist so was wie Indiana Jones' geistiger Vorgänger. In **Deadfall Adventures** lernen wir seinen ebenfalls frei erfundenen Enkel James Lee Quatermain kennen: einen Tagedieb, der kleinere Abenteuerreisen veranstaltet, die nur dank seines bekannten Familiennamens laufen. Als er aber von einer gewissen Jen Goodwin engagiert wird, um das Herz von Atlantis zu finden, ändert sich sein beschauliches Leben. An dem Artefakt sind nämlich auch die Nazis und Russen interessiert – ein Wettlauf um das mysteriöse Herz beginnt. Dabei erinnert der Ego-Shooter spielerisch an die PS3-exklusive **Uncharted**-Reihe, erreicht jedoch nie dieses Niveau.

Spielerisch orientiert sich **Deadfall Adventures** an den alten **Tomb Raider**-Spielen, ist also prinzipiell ein klassisches Action-Adventure. Genre-untypisch steuern wir James Lee Quatermain allerdings aus der Ego-Perspektive und knacken Rätsel im Stile von

Abenteuerfilmen aus den 80er-Jahren. Diese Knobeleien sind fast immer sinnvoll in das Geschehen eingebunden: In einem ägyptischen Tempel müssen wir etwa wie Indy über ein Platten-Labyrinth huschen, in einem Maya-Dschungel wiederum setzen wir ein antikes Puzzle zusammen. Klingt nicht sonderlich anspruchsvoll? Tatsächlich ist der Großteil der Rätsel schlichtweg zu leicht. Daran ändert auch der sogenannte Rätselschwierigkeitsgrad nichts, die Knobeleien bleiben immer gleich, lediglich das Notizbuch (quasi die integrierte Hilfefunktion) gibt je nach Einstellung mehr oder weniger hilfreiche Hinweise. Auf den ersten beiden der drei Schwierigkeitsgrade ist der Almanach aber gewissermaßen eine Komplettlösung; wer gern knobelt, sollte also Blicke ins Büchlein vermeiden. Es sei denn, man steht vor einem unlogischen Rätsel. Die tauchen immer mal wieder auf und hemmen den Spielfluss enorm. Ein Beispiel: Um eine Plattform zu einer bestimmten Stelle manövrieren zu können, müssen wir ein Hindernis in Form eines an einer

! Steam-Pflicht

Deadfall Adventures muss einmalig auf der Online-Plattform Steam aktiviert werden. Danach lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Eisenkette befestigten Motors aus dem Weg räumen. Kein Problem, haben wir uns gedacht. Sprengen wir halt alles mit einer Stange Dynamit weg. Das war auch gar nicht falsch gedacht, bloß funktioniert es mit unserem eigenen Dynamit nicht. Wir müssen zwingend eine vom Spiel vorgegebene, ganz bestimmte Stange TNT benutzen. An einer anderen

Endlich wieder Abenteuer!

Stelle hingegen sollen wir ein Seil durchschießen. Nun könnte man denken: Dem Seil sollte es ja gleichgültig sein, womit es durchgeschossen wird. Ist es ihm aber nicht: Es geht nur mit einer einzigen Waffe. Wie es sich für einen waschechten Abenteuer gehört, knobelt James aber nicht nur,

Die zahlreichen **Rätsel** lockern die Schießereien immer wieder auf, sind aber insgesamt zu leicht. Kommen wir trotzdem mal nicht weiter, hilft uns unser Notizbuch.

Die vielen **Schießereien** ermüden auf Dauer sehr. Die Gegner stellen sich nicht besonders clever an und halten gefühlt zu viel aus.

Multiplayer

Deadfall Adventures bietet auch einen Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler an. In klassischen Modi wie (Team-) Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing oder einer Conquest-Variante, bekämpfen wir uns mit und gegen andere Abenteurer. In einem als »Überlebenskampf« betitelten Horde-Modus ballern wir indes mit bis zu vier Mitspielern kooperativ gegen immer stärker werdende Untotenwellen. Leider stürzt der Mehrspieler-Modus des Öfteren ab und originell ist er auch nicht, aber für eine Weile durchaus spaßig.

sondern ballert sich auch mit einem recht überschaubaren Waffenarsenal durch Nazi-, Russen- und Untoten-Horden. Gegen die menschlichen Kontrahenten reichen Pistolen, Maschinen-, Scharfschützen- oder Schrotgewehre locker aus; gegen die Zombies müssen wir allerdings ein wenig mehr als pure Gewalt auffahren.

Hierfür hat sich **Deadfall Adventures** am Horrortrip **Alan Wake** orientiert, denn wie im Vorbild müssen wir unsere Gegner per fokussierter Taschenlampe schwächen und dann mit blauen Bohnen füttern. Die Kontrahenten gehen zwar in Deckung, laufen aber immer mal wieder wie von der Tarantel gestochen auf uns zu, geben kaum Trefferfeedback und halten zu viel aus. Da ist es auch egal, auf welcher Schwierigkeit wir kämpfen, die Gegner bleiben gleich dumm und halten gleich viel aus. Nur Held James steckt weniger ein. Ab ungefähr der Mitte des Spiels werden die zähen Schießereien immerhin durch überall verstreute Fallen aufgelockert. Schießen wir etwa auf einen Auslöser, speit eine Statue Feuer und lichtet die Monsterreihen. Diese coole Idee ist auch bitter nötig, immerhin haben wir nach rund zwei der zehn Spielstunden so gut wie alle Gegnertypen gesehen. Während die Kämpfe so ein wenig spannender werden, stagniert die optische Abwechslung. Die gesamte zweite Spielhälfte verbringen wir nämlich ausschließlich in einem Maya-Dschungel samt Tempelanlage. Während wir uns zuvor noch durch Ägypten, die Arktis oder eine Mine geballert und gerätselt haben, wird das Tempo hier nahezu ausgebremst. Fast so, als seien den Entwicklern die Reiseziele

ausgegangen – oder das Budget. Dafür sind die unterschiedlichen Gebiete schön weitläufig und laden zum Erkunden ein. Außerdem können und sollten wir versteckte Schätze finden. Denn mit denen verbessern wir an besonderen Statuen unsere Eigenschaften, erhöhen also die Gesundheit oder schießen genauer. Besonders gefallen hat uns die leicht trashige Abenteuergeschichte mitsamt ihren sympathischen Hauptcharakteren. James und Jen nehmen das Ganze nämlich nicht immer ernst, was für viele unterhaltsame Dialoge und Kommentare sorgt. Wer zum Beispiel schon immer mal wissen wollte, warum der Maya-Kalender ausgerechnet im Jahr 2012 endet: **Deadfall Adventures** hat eine humorvolle Antwort parat. Ankreiden muss man der Story aber ihre Vorhersehbarkeit. Wer auch nur einen einzigen Abenteuerfilm kennt, weiß zu jeder Sekunde genau, was als Nächstes passiert. Viel schlimmer für die Atmosphäre ist jedoch die deutsche Vertonung. So schlecht gesprochene und fehlbesetzte Dialoge sind uns schon lange nicht mehr untergekommen. Hier wurde leider an der falschen Stelle gespart. Die englische Vertonung geht in Ordnung, liefert aber ausschließlich englische Untertitel mit. Die schlechte Soundabmischung wiederum teilen sich alle Sprachversionen. So werden immer mal wieder



Gute Ansätze

Jonas Gössling
Redaktion
redaktion@gamstar.de

Endlich mal wieder ein Spiel im Stile eines Indiana Jones-Films! Nachdem Lara Croft eher in action-orientierte Gefilde abgetaucht ist, gibt's außer der PS3-exklusiven Uncharted-Serie ja kaum noch Spiele im Stile der alten Abenteuerstreifen. Ich jedenfalls hatte trotz der Mängel durchaus meinen Spaß mit **Deadfall Adventures**. Wenn das Team doch nur ein höheres Budget gehabt hätte, um einige inhaltliche sowie die vielen technischen Patzer auszumergen und ein abwechslungsreiches Leveldesign auf die Beine zu stellen! **Deadfall Adventures** hat also seine Ecken und Kanten, aber wenn man sich darauf einlässt, verspricht es einen gewissen nostalgischen Charme. Doch Ohren weg von der deutschen Vertonung!

Satzenden verschluckt, was auf Dauer kolossal nervt. Auch in der eigentlich recht ansehnlichen Optik trüben technische Patzer den Gesamteindruck: Die Animationen wirken steif, die Texturen sind teils Matsch. Dafür gefällt der Soundtrack, die Stücke wiederholen sich allerdings schnell. **JOG**

TERMIN	15.11.2013	PREIS	40 Euro	USK	ab 16 Jahre
Deadfall Adventures Ego-Shooter					
Publisher	Nordic Games				
Entwickler	The Farm 51				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, drei weitere				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD				
Kopierschutz	Steam				

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Überlebenskampf (4), (Team-)DM (12), Eroberung des Artefakt (12), zwei weitere **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden **WERTUNG** Ausreichend

»Generischer Multiplayer-Modus, ohne eigene Ideen und nervigen Abstürzen.«

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> detailreiche Gebiete guter Einsatz von Licht und Schatten generell hübsche Effekte aber mickrige Explosionen schlechte Animationen teils matschige Texturen 	6/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> guter Soundtrack ordentliche englische Vertonung aber katastrophale deutsche Synchronisierung Dialogenden werden verschluckt 	6/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> drei Schwierigkeitsgrade Rätselschwierigkeitsgrad nur eine Farce Anspruch schwankt stark Gegner auf allen Stufen gleich stark 	6/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> klassisches Abenteuer-Flair nimmt sich nicht zu ernst macht aus seinen Möglichkeiten in der zweiten Spielhälfte viel zu wenig 	7/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> präzise Steuerung mit Maus und Tastatur Steuerung frei konfigurierbar kein freies Speichern 	8/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> solide Kampagne mit 11 Leveln versteckte Schätze aber kaum Wiederspielwert 	8/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche Gebiete interaktive Elemente (Fallen) Tempelabschnitte ähneln sich stark ab der Hälfte kaum optische Abwechslung manche Rätsel schlecht implementiert 	6/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> nutzt Deckung wirft mit Granaten läuft oft blind nach vorne Masse statt Klasse hat Aussetzer 	6/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> ordentliche Auswahl passend zum Szenario durch Schätze freischaltbare Boni schlechtes Trefferfeedback nur bis zu drei Waffen im Inventar 	6/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> prinzipiell stimmungsvolle Abenteuergeschichte sympathischer Held sehr vorhersehbar schlecht inszenierte Zwischensequenzen 	6/10

Ab ungefähr der Mitte des Spiels werden vermehrt **Fallen** eingesetzt. Die lockern die ansonsten sehr eintönigen Kämpfe angenehm auf.

