



Deus Ex The Fall

Konzerne infiltrieren, Verschwörungen aufdecken - endlich ein neues Deus Ex!
Freuen Sie sich nicht zu früh, The Fall ist vor allem eins: ein mieses Spiel.

Von Dmitry Halley

Genre: Action Publisher: Square Enix Entwickler: Eidos Montreal (Deus Ex: Human Revolution, GS 10/11: 85 Punkte)
Termin: 18.3.2014 Spieler: einer Sprache: Englisch, deutsche Untertitel Preis: 10 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Was kann man einem neuen **Deus Ex**-Helden geben, das Held Adam Jensen aus **Human Revolution** nicht hat? Biotechnologische Verbesserungen? Superstarke Arme? Eine eingebaute Sonnenbrille? Nein, gab es alles schon. Der Kerl kriegt eine knallige Hose in glänzendem Goldton und einen britischen Akzent. Klingt nach Klamauk? Wir wünschen, es wäre so. Denn bei der PC-Version von **Deus Ex: The Fall** müssen die Entwickler tatsächlich gedacht haben, Goldhosen seien cool, anders lässt sich dieser Schuss in den Ofen nicht erklären, bei dem scheinbar an allen Ecken und Enden die falschen Entscheidungen getroffen wurden.

Um Missverständnisse zu vermeiden: Die Goldhose hatte Söldner Ben Saxon – so heißt der neue Held – natürlich bereits in der

2013 erschienenen Mobile-Version von **Deus Ex: The Fall**, und abseits des miesen Modegeschmacks ist der britische Protagonist eigentlich ganz interessant. Die erzählte Geschichte trumpft mit den Besonderheiten der **Deus Ex**-Reihe: Verschwörungen, korrupte Megakonzerne,

graue Moralvorstellungen, das sind spannende Versatzstücke, die **The Fall** echtes Cyberpunk-Flair verleihen. Söldner Ben Saxon verliert in einem missglückten Einsatz seine ganze Truppe. Weil das ein Hinterhalt war, hat er nichts als Rache im Sinn, und plötzlich tritt ein Mann auf den Plan, der ihm genau die verspricht: Jaron Namir, Chef der Meuchler-Truppe »The Tyrants« und **Deus Ex**-Kennern als Fiesling des Vorgängers nur allzu gut bekannt. Natürlich ist serientypisch nichts, wie es scheint. Saxon wird übers Ohr gehauen und gerät mit Namir und seinem Team aneinander. Am Ende muss er fliehen, landet mit seiner Freundin Anna Kelso in Panama-City und steckt auf einmal knietief in einer Pharma-Verschwö-

rung. Leider formen die spannenden Versatzstücke von **Deus Ex: The Fall** kein harmonisches Ganzes. Die Figuren bleiben blass, die Tyrants tauchen nach dem Prolog nicht mehr auf und angedeutete Story-Wendungen bleibt uns das Spiel mit einem abrupten Cliffhanger schuldig.

Steam-Pflicht

Deus Ex: The Fall wird über Steam vertrieben und ist – einmal gekauft – untrennbar mit dem Steam-Account verbunden. Sie können das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Weiterverkaufen geht aber nicht.

+ Stärken

+ eigentlich spannende Geschichte

- Schwächen

- sehr kurze Kampagne
- grafisch und technisch eine Katastrophe
- unzählige Bedienungsprobleme
- hirnlose KI





Deus Ex: der Absturz

Dimitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Liebe Entwickler, als Deus-Ex-Fan der ersten Stunde gehöre ich tatsächlich zu den Leuten, die sehr gespannt auf eure PC-Fassung von The Fall waren. Dabei ging es mir natürlich in erster Linie um die Story und wie sich der neue Held Ben Saxon schlägt – dass das Spiel mit Human Revolution mithalten kann, habe ich für zehn Euro gar nicht erwartet. Aber meine Güte, was habt ihr mit The Fall für einen Unfall gebaut? Irgendwer muss doch auf halber Strecke gemerkt haben, dass diese Bedienung aus der Tablet-Hölle auf dem PC nicht funktioniert. Auf der Plattform, die so viele großartige Shooter hervorgebracht hat, könnt ihr doch nicht ernsthaft mit so einem optischen wie spielerischen Klogriff ein Publikum erreichen wollen. Richtig schlimm ist aber, dass ihr eine ganz spannende Geschichte erzählen wollt, die jedoch am Ende in einer Meile von Glasscherben liegt, die sich Gameplay nennt. Als seien Hunderte von teuren Tablets auf den Asphalt geknallt. Nun ja, immerhin passt der Name.

Dabei versucht **The Fall**, all die Stärken des Vorgängers umzusetzen: schleichen, schießen, hacken, spannende Dialoge und Entscheidungsfreiheit, das will das Spiel alles bieten. Tut es aber nicht. Zumindest nicht in einer Art und Weise, die Spaß macht. Jede Form von Action scheitert bei **The Fall** an der sperrigsten Bedienung, die wir seit langem in einem Shooter erlebt haben. Mit Saxons Waffenarsenal zu schießen, fühlt sich etwa so an, als wolle man mit Wasserfarben und ausgefranstem Pinsel eine präzise Bauzeichnung anfertigen. Wir suchen Deckung, erkämpfen uns nach einigen Versuchen endlich eine Maussensibilität, mit der sich was treffen lässt, und staunen nicht schlecht, dass unsere Schrotflinte scheinbar keinerlei Durchschlagskraft hat. Die Waffen töten den Gegner entweder auf der Stelle oder bewirken gefühlt überhaupt nichts – kein

Oh, wie hässlich ist Panama

Einschlagsbumms, kein Treffergefühl, nichts. Da hilft es auch nicht, dass die KI auf die ungenaue Tablet-Steuerung ausgelegt ist: Feinde stellen sich leichtsinnig in den Raum, schießen ihr Magazin leer und warten auf unsere Reaktion – so eine Schießbude funktioniert bei Fingereingaben gut, auf dem PC hingegen überhaupt nicht, weil es den Anspruch zur Nullnummer macht. Beim Schleichen macht Ben Saxon eine bessere Figur. Wir späten Gegnerrouten aus, suchen Lüftungsschächte, knacken Terminals, manipulieren Kameras. Das sorgt im Prinzip für echte **Deus Ex**-Stimmung. Leider bleibt aber auch das Leisetreten nicht verschont von den Macken der Portierung: Die ungenaue Deckungssuche lässt uns oft ungewollt in Feindesarme rennen, das Hackingspiel erkennt die Mauseingaben nicht präzise, und die Gegner sind schlicht doof.

Die Interaktion mit den Bewohnern von Panama-City kommt dabei selten so richtig in die Gänge. Wir greifen zwar ein paar Nebenquests ab, und tatsächlich sind alternative Lösungswege eine tolle Sache, die zu den spielerischen Stärken von **The Fall** zählen. Ob wir beispielsweise Drogenboss Diego so unter Druck setzen, dass er uns seinen Pharmalieferanten verrät, oder ihn und seine Bande um die Ecke bringen, um uns die Transportdokumente zu schnappen, bleibt uns überlassen und ermöglicht verschiedene Spielstile. Leider gibt es solche Momente nicht häufig, die Interaktionen mit den NPCs sind in der Regel belanglos und das frei begehbbare Panama-Viertel bietet nichts Spannendes zum Erkunden.

Dass die Figuren so blass bleiben, mag aber auch an der katastrophalen Technik liegen. Die ist nämlich ein solcher Graus, dass wir angesichts der hässlichen Texturen und Effekte schon vor zehn Jahren enttäuscht gewesen wären. Abseits der Hauptfiguren sind die Charaktere so detailarm gestaltet, dass sie wie Holzpuppen aussehen – außerdem gibt's zu wenig verschiedene Modelle. Manchmal bekämpfen wir in einem Areal immer und immer wieder denselben Klon-Gegner.



Dass wir den **Drogendude** abmurksen, macht der Passantin nichts aus. Panama-City scheint ein hartes Pflaster zu sein.

Deus Ex: The Fall ist ein Beispiel dafür, was bei einer Portierung alles schiefgehen kann, wenn die Entwickler nicht konsequent an den richtigen Schrauben drehen – und die sitzen bei einer Tablet-Shooter-Umsetzung nun mal in der Spielmechanik. Die schlimme Technik streut zusätzliches Salz in die Wunde. Am Ende ist es eine Enttäuschung geworden, eine Umsetzung, die als PC-Spiel nicht funktioniert, und der auch die tief darin schlummernden Stärken der **Deus Ex**-Reihe nicht mehr helfen können. **DH**

TERMIN 18.3.2014 PREIS 10 Euro USK ab 18 Jahren

Deus Ex: The Fall Actionspiel

Publisher Square Enix
Entwickler Eidos Montreal
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- der aus Human Revolution bekannte Art-Style
- Texturen und Effekte von vorgestern
- grausige Holzpuppen-NPCs
- halb Panama ist geklon
- Saxons Hose

SOUND

- toller Soundtrack
- gute Sprecher für die wichtigen Figuren
- bei manchen Nebenfiguren mussten dafür wohl die Praktikanten ans Mikro
- blasse Waffeneffekte

BALANCE

- je nach Spielstil verschiedene Questlösungen
- manche Skills übermächtig
- andere hingegen komplett nutzlos
- Schleichen und Schießen völlig unausgeglich

ATMOSPHÄRE

- an sich tolles Cyberpunk-Setting
- stimmige Deus-Ex-Elemente
- miese Technik lässt Figuren einfach nicht lebendig werden
- Panama wirkt völlig seelenlos

BEDIENUNG

- man kann sich mit WASD bewegen
- Mausbedienung ist eine Katastrophe
- Tastaturbefehle lassen sich nicht anpassen
- manche Eingaben werden gar nicht registriert

UMFANG

- einige Nebenquests
- New Game +
- viel zu kurze, abrupt endende Kampagne
- Erkundung bringt nix
- wenige Gegnertypen

LEVELDESIGN

- frei begehbbare Areale
- keinerlei Intensität – ein Areal spielt sich wie das andere
- kein spielerischer Spannungsbogen
- viel zu viele Lüftungsschächte

KI

- Gegner schießen auf die Spielfigur
- Feinde stehen sorglos und strohdooft in der Landschaft rum
- Zivilisten sind Verbrechen grundsätzlich egal

WAFFEN & EXTRAS

- freischaltbare Figurenmodelle zum ... Angucken
- üppiges Waffenarsenal
- das Schießen macht jedoch nur wenig Spaß
- Waffen fühlen sich alle gleich stumpf an

HANDLUNG

- setzt die Geschichte des Buches stimmig fort
- nette Referenzen zu Figuren aus anderen Deus-Ex-Teilen
- Figuren haben leider zu wenig Fleisch
- Handlung bricht quasi in der Mitte ab

