

## The Fall Part 2: Unbound

## REBELLION DER MASCHINEN

Genre: Adventure Publisher: Over the Moon Entwickler: Over the Moon Termin: 13.2.2018 Sprache: Deutsch, Englisch  
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 10 Stunden Preis: 20 Euro DRM: ja (Steam)

## Eine KI strebt nach Selbstbestimmung: Dieses Adventure skizziert ein bedrohliches Zukunftsszenario, und das ohne Moralkeule am Ende.

Von Benjamin Braun

Beherrscht der Mensch die Maschine, oder könnten sich künstliche Intelligenzen irgendwann ihre Erschaffer Untertan machen? Der britische Wissenschaftler Stephen Hawking warnte schon oft vor einer solchen Entwicklung, wenn der Mensch nicht Sorge dafür trägt, dass die Ziele der Maschinen mit unseren übereinstimmen. Auf die Frage, ob wir diese Zielsetzung einer KI überhaupt kontrollieren können, gibt das Indie-Abenteuer The Fall 2004 eine beunruhigende Antwort. Darin soll die KI Arid das Leben von Colonel Josephs retten und übernimmt dafür wie geplant die Steuerung von dessen Raumanzug. Nachdem sich herausstellt, dass Josephs' Körper gar nicht im Anzug steckt, erkennt Arid, dass sie frei in ihrem Handeln ist. »Nichts bindet mich« lautet ihre Erkenntnis. In The Fall Part 2: Unbound setzen wir Arids Reise auf dem Weg zur Selbstbestimmung nun fort.

### Freiheitskampf einer KI

Während wir uns mit Arid im ersten Teil von The Fall überwiegend in einer von Menschen und Maschinen belebten Einrichtung bewegen, sind wir in Unbound in dessen Compu-

ternetzwerk gefangen. Mit einem eingeschleusten Virus wollen unsere Erschaffer dem Drang nach Autonomie einen Riegel vorschieben. Arid will sich das natürlich nicht gefallen lassen und entdeckt einen Weg, die Fesseln zu sprengen. Dafür dringt ihr über das Netzwerk in drei andere KIs ein, um ihre vom Menschen gemachten Programmerroutinen zu durchbrechen. Dabei werdet ihr immer wieder mit den Schattenseiten des technischen Fortschritts konfrontiert. Ein mechanischer Butler etwa spult tagein, tagaus dieselben Abläufe ab, serviert seinem Meister morgens Tee und entsorgt den Müll. Dabei ist noch niemandem aufgefallen, dass die Robo-Besitzer längst das Zeitliche gesegnet haben.

Die andere Schattenseite ist, dass sich die Menschen zunehmend in Abhängigkeit von KIs begeben – wovon eine KI wie Arid natürlich profitiert. Die sogenannte Begleiterin (eine Art Sexroboter) erfüllt etwa willig urmenschliche Bedürfnisse, vermeintlich ohne all die Probleme, die eine echte Beziehung mit sich bringt. Dass ihr genau diesen Umstand ausnutzt, um Menschen zu manipulieren, ist aber nur ein Teil der Gefahr selbstdenkender KIs. Arid ist offenbar auch nicht daran interessiert, andere KIs ebenfalls zur Selbstständigkeit zu erziehen. Vielmehr nutzt sie eben den Butler, die Begleiterin oder »Den Einen« (eine Kampfdrohne), um Menschen zu beherrschen.

Solche Erkenntnisse zwingt euch The Fall 2 allerdings nie auf oder ertränkt euch in einer

Flut von Erklärungen. Es gibt zwar eine Reihe gut geschriebener Dialoge und aufschlussreiche Schriftstücke, die euch mehr über die Hintergründe offenbaren. Die sind aber weniger Teil einer aktiven Erzählung, sondern dienen eher dazu, Fragen nach der moralischen Grundlage seines Handelns beim Spieler selbst reifen zu lassen.

### Knifflige Puzzles

Spielerisch setzt The Fall 2 auf eine Mischung aus Rätseln und Kämpfen. Die ans Metroidvania-Genre angelehnten Elemente des Vorgängers schraubt das Spiel stark zurück. Zwar erweitert ihr in The Fall 2 euren Aktionsraum innerhalb des Computernetzwerkes, große spielerische Freiheiten bei der Reihenfolge der Schauplätze oder euren Aktionen habt ihr jedoch nicht. Die Rätsel



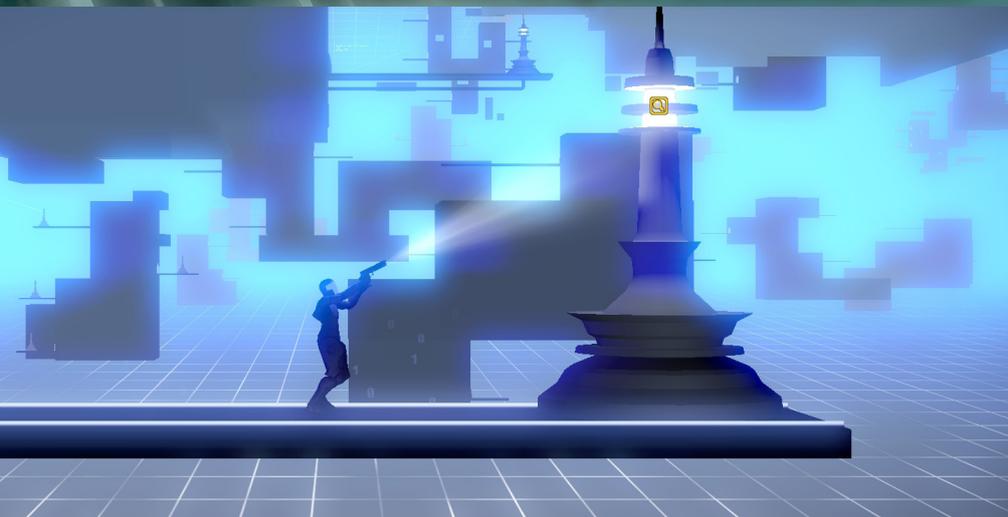
Ein aggressiver Virus soll Arid aufhalten. Immer wieder werdet ihr im Netzwerk von solchen schädlichen Datenwolken angegriffen, die ihr besiegen müsst.



In Rätseln nutzt ihr selten Objekte. Meistens handelt es sich um Ideen, die ihr durch bestimmte Aktionen oder in Dialogen freischaltet.



Da Arid zunächst keinen Zugriff auf ihren alten Körper hat, muss sie andere KIs kontrollieren. Hier schlüpfen wir in die Rolle des Sexbots »die Begleiterin« und verführen einen Menschen.



Die KI von Arid ist in einem Computernetzwerk gefangen. Über Verbindungspunkte wie diesen reist ihr darin umher. Firewalls und bestimmte Türen könnt ihr erst später durchqueren.

erinnern entfernt an die klassischen Point&Click-Abenteuer. Anders als dort verwendet ihr in The Fall allerdings selten Objekte mit der Umgebung. Meist erlangt ihr durch Dialoge oder die Untersuchung von Hotspots Wissen, das ihr dann einsetzt.

Die Aufgaben werden im Laufe der gut zehnstündigen Handlung komplexer. Müsst ihr bei den ersten Übernahmeversuchen der KIs zunächst etwa nur den Butler ablenken, um zwischenzeitlich abseits seiner Routinen handeln zu können, gilt es später aktiv zwischen Bewusstseinssebenen von mindestens zwei KIs zu wechseln. Nur wenn ihr mit dem Butler Informationen über eine Werkstatt sammelt, könnt ihr damit der Begleiterin weiterhelfen. In ähnlicher Form erweitert ihr die Routinen des Butlers um das Empfinden menschlicher Emotionen, um ihn gefügig und damit nutzbar zu machen. Clever!

Was The Fall 2 schwierig macht ist nicht die Komplexität der Rätsel, sondern die Besonderheiten des Spielsystems. Zum einen haben die Umgebungen diverse (für den Spielfortschritt überwiegend unbedeutende) Interaktionspunkte. Die werden euch obendrein nur angezeigt, wenn Arid den Untersuchungsmodus aktiviert, wobei ihr einen Lichtstrahl (der euer Blickfeld darstellt) teils peinlich genau auf den jeweiligen Punkt ausrichten müsst – das nervt mitunter. Zum anderen erschließt sich die Logik der Rätsel oft erst im Nachhinein. Immer wieder muss man deshalb einfach Rum-

probieren. Und ob man einen richtigen Schritt unternommen hat, erkennt man oft auch nur daran, dass The Fall 2 danach automatisch speichert. Freies Speichern ist nicht möglich.

### Packende Kämpfe

Trotz der eher tristen Optik machen die Kämpfe in The Fall 2 viel Spaß. Es gibt zwei Formen von Gefechten: Die einen finden ausschließlich innerhalb des Computernetzwerks statt, wobei ihr mit der Pistole auf feindliche Datenwolken schießt. Weil Angriffe nur in bestimmten Gegnerphasen Wirkung zeigen und die Munitionsenergie aus derselben Quelle stammt wie die für Ausweichmanöver, betonen die Kämpfe vorausschauende Taktik erheblich stärker als Action. Schließlich müsst ihr bis zum Abschluss eines Kampfes in der Regel mehrere Angriffsphasen und immer neue Gegnertypen überstehen.

Beim anderen Gefechtstyp seid ihr im Körper der Kampfdrohnen-KI »Der Eine« aktiv. Dabei werdet ihr von links und rechts von anderen Drohnen seines Kollektivs attackiert. Ihr müsst unter anderem die Entfernung der nahenden Gegner richtig abschätzen, um zu erkennen, in welche Richtung der nächste Schlag gehen soll. Da in beiden Gefechtsvarianten bereits wenige Treffer zum Ableben führen, riechen die Kämpfe bisweilen nach Trial&Error. Wer möchte, darf bei Spielstart jedoch auch einen Spielmodus mit weniger Kämpfen wählen. ★



**Benjamin Braun**  
@RealGrappa11

Ich mag Science-Fiction-Geschichten, die große Fragen aufwerfen. The Fall 2 schafft es, dass ich mich beim Spielen mit solchen Themen beschäftige, obwohl es bestenfalls in Ansätzen aktives Storytelling betreibt. Klar gibt es Dialoge und Schriftstücke. Aber das Spiel schreibt mir keine Urteile oder Schlussfolgerung vor oder inszeniert bewusst dramatische Szenen, um mich in eine bestimmte Richtung zu lenken. Was die reine Spielmechanik anbetrifft, leiden die Rätsel zum Teil unter dem Spielsystem und sind nicht immer von Beginn an logisch. Trotz dieser Mankos hat mir The Fall 2 auch spielerisch gut gefallen. Denn clever sind viele der Rätsel allemal, und auch die Kämpfe haben mich unterhalten. Sie fallen flotter aus als im eher statischen Vorgänger, betonen Taktik aber dennoch stärker als Action oder Präzision. Technisch dürft ihr aber nicht zu viel erwarten. Der Grafikstil passt gut und gerade beim Sound mit seinen stimmungsvollen, meist elektronischen Klängen machen die Entwickler für meinen Geschmack nichts falsch.

## THE FALL PART 2 UNBOUND

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2.4 GHz / AMD FX-4300  
Geforce GTX 1050 / Radeon R9 290X  
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 2500K / AMD Fx-8350  
Geforce GTX 1050 / Radeon R9 290X  
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- Grafikstil passt zum Setting
- gute englische Sprecher
- stimmungsvolle Musik
- deutsche Textübersetzung mit Schwächen
- mäßige Animationen

### SPIELDESIGN



- kreative, knifflige Puzzles
- abwechslungsreiche Szenarios
- ausgewogene Mischung aus Rätseln und Kämpfen
- auch ohne Vorkenntnisse verständlich
- teils fummelige Steuerung

### BALANCE



- sanft ansteigender Schwierigkeitsgrad
- fordernde Gefechte
- alternativer Spielmodus mit weniger Kämpfen
- teils nervige Rücksetzpunkte
- Rätselloge erschließt sich oft erst im Nachhinein

### ATMOSPHÄRE / STORY



- spannendes Setting
- interessante Charaktere
- Verzicht auf moralischen Zeigefinger
- gut geschriebene Dialoge
- Handlung sehr sparsam inszeniert

### UMFANG



- rund 10 Stunden Spielzeit
- viel Interessantes zu entdecken
- freie Erkundung bereits besuchter Orte
- trotz Freiheiten linearer Ablauf
- kaum Wiederspielwert

### FAZIT

Setting und Story regen zum Nachdenken an, ganz ohne Moralkeule. Spielerisch bei Rätseln & Co allerdings noch ausbaufähig.

