

All Walls Must Fall

DIE MAUER MUSS WEG!

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Inbetweengames** Entwickler: **Inbetweengames** Termin: **23.2.2018** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **Nein (Itch.io)**

All Walls Must Fall versetzt uns in das noch immer durch eine Mauer geteilte Berlin des Jahres 2089 und lässt uns als Cyborg-Agent im Untergrund ein düsteres Komplott aufdecken. Von Manuel Fritsch

Mit der Detonation eines nuklearen Sprengkörpers am Berliner Fernsehturm beginnt das Tech-Noir-Taktikspiel All Walls Must Fall. Es ist das Jahr 2089 und der Kalte Krieg hat nie aufgehört. Die komplette Stadt wird dabei zerstört und die Eskalation des schwellenden Konflikts steht unmittelbar bevor. Als muskulöser Cyborg und Zeitreise-Agent Kai der Geheimorganisation STASIS übernehmen wir die Aufgabe, den Anschlag zu verhindern, bevor er passiert. In der grellen Untergrund-Technoszene des Berliner

Nachtlebens suchen wir deshalb in der immer gleichen Nacht vor dem Attentat nach Hinweisen und Verdächtigen, um die Terroristen zu stoppen, bevor diese einen neuen Weltkrieg auslösen.

Das Indiespiel ist ein Genremix



In den Kämpfen wird All Walls Must Fall zu einem Rundenstrategiespiel. Die Feinde bewegen sich gleichzeitig mit uns, sobald wir Aktionen ausführen.

aus taktischer Rundenstrategie und Echtzeit-Adventure in einem unverbrauchten Setting. Das urbane, glaubwürdige Neo-Berlin der Zukunft und die düstere Cyberpunk-Atmosphäre ziehen uns sofort in den Bann und erinnern uns an den Bullfrog-Klassiker Syndicate von 1993.

Stay calm and party on

Solange wir nicht in einen Kampf verwickelt werden und uns friedlich und unauffällig verhalten, laufen wir mit Kai auf der Suche

nach Informationen durch die Berliner Clubszene, nippen an Drinks, flirten hübsche Bodyguards an und lauschen dem exquisiten Elektrosoundtrack des Spiels. Unsere Missionsziele fallen dabei sehr unterschiedlich aus: Mal gilt es, einen geklonten DJ im Club zu finden und nach den Hintergründen einer neuen Modedroge zu befragen; mal sollen wir Informanten aufspüren und auf unsere Seite ziehen oder in Aschenbechern nach Beweisen suchen.

Alle Aktionen im Spiel kosten die Zeiteinheit »TR«, die in begrenzter Menge zur Verfügung steht. Durch das Erkunden neuer Räume und Ausschalten von Feinden im Kampf gewinnt Kai die wertvollen Ressourcen-Punkte zurück. Kostspielige Aktionen wie das Hacken von Türen, Computern oder Kampfdrohnen können somit nur begrenzt eingesetzt werden.

Die Zeit steht still

Ziehen wir im Club unsere Waffe oder werden von einer aggressiven Wache bei verdächtigen Aktionen entdeckt, schaltet das Spiel vom Echtzeit- in den Rundenstrategie-Modus um. Jede Bewegung, jeder Ziel- und Deckungsvorgang wird feldgenau geplant und auf Knopfdruck ausgeführt. Alle Gegner bewegen sich daraufhin parallel zu unseren Aktionen. Benötigen wir für das Nachladen beispielsweise drei Zeiteinheiten, dann sehen wir, wie sich Gegner in dieser Zeitspan-



In friedlichen Momenten durchsuchen wir als der STASIS-Soldat Kai die Ost-Berliner Nachtclubs nach Informationen.

ne auf uns zu bewegen oder Schüsse abfeuern. Unser großer Vorteil: Kai verfügt als STASIS-Agent über Zeitmanipulationskräfte, die ihm in Kampf zur Hilfe kommen. Haben wir uns in eine Sackgasse manövriert und möchten den Ablauf des Kampfes zu unseren Gunsten verändern, drehen wir mit der »Undo«-Funktion die Ereignisse einfach schrittweise zurück. Die zweite, etwas kostspieligere Option nennt sich »Rewind«, bei der Kai an seiner aktuellen Position stehen bleibt, aber alles um ihn herum in der Zeit zurückdreht. Die dritte Manipulationstechnik »Trace Back« funktioniert ähnlich wie der Rewind, nur dass dabei alle anderen stehen bleiben und ausschließlich Kai zurück in der Zeitlinie schreitet.

Diese Zeitmanipulations-Prämisse verspricht tolle taktische Scharmützel, doch meistens machen wir in den Indoor-Schießereien immer das Gleiche: Mit der rechten Maustaste huschen wir in die nächste Deckung, nehmen die näher rückenden Gegner ins Visier und denken hoffentlich rechtzeitig ans Nachladen. Falls nicht, drehen wir eben einfach die Zeit zurück. Die Kämpfe machen uns trotz der treibenden Musikbegleitung, die sich dynamisch dem Kampfgeschehen anpasst, die meiste Zeit schlicht keinen Spaß. Meistens sind sie entweder viel zu einfach oder durch die schiere Gegnermasse zu lang und zu schwer, weil uns die wichtige Zeitressource für die Spezialkräfte ausgeht – denn die wird erst nach erfolgreichen Kämpfen wieder aufgefrischt. Hinzu kommen im späteren Verlauf unberechenbare Gegnertypen die sich teleportieren können und unsere Zeitmanipulationen ignorieren, was diesem strategischen Vorteil viel von seinem Reiz nimmt. Wände und Dekorationen lassen sich mit den passenden Waffen



In Dialogsequenzen können wir versuchen, unser Gegenüber auf drei Arten zu überreden. Geht das nicht, bricht unweigerlich ein Kampf aus.

stlecht zerlegen, um alternative Fluchtwege zu schaffen. Sterben wir in einer Mission, startet sie von vorn. Wer es ganz hart mag, aktiviert den optionalen Permadeath-Modus, dann bedeutet der Bildschirm den Verlust des Kampagnenfortschritts.

Erst reden, dann schießen!

Alternativ können wir den meisten Kämpfen durch Reden aus dem Weg gehen. Bodyguards der VIP-Bereiche fragen uns beim Betreten, was wir in ihrem Arbeitsbereich verloren hätten. Daraufhin öffnet sich ein Dialogmenü, bei dem uns vier Antwortmöglichkeiten zur Auswahl stehen. Unser Cyborg kann den emotionalen Zustand seiner Gesprächspartner analysieren, so erhalten wir nach jeder gegebenen Antwort Informationen darüber, ob sich der Angstzustand, die Flirtbereitschaft oder der Respekt uns gegenüber verändert. Erreicht einer dieser Werte 100 Prozent, dann gilt der Dialog als »bestanden«. Falls nicht, wird das Gespräch mit Waffen weitergeführt. So können wir die ein oder andere Wache mit einem zweideutigen Versprechen auf eine erotische Massage nach seiner Schicht davon überzeugen, uns passieren zu lassen, während wir bei ängstlichen Informanten eher Drohungen aussprechen, um sie zur Mitarbeit zu bewegen. In den Dialogen dürfen wir ebenfalls Gebrauch von der Rückspul-Mechanik machen, um bereits Gesagtes zurückzunehmen – genügend Zeitressourcen vorausgesetzt. So löblich wir den Ansatz finden, Kämpfen mit Gesprächen aus dem Weg zu gehen – die Dialoge sind nicht viel mehr als ein Trial-and-Error-Glücksspiel, bei dem die immer gleichen Satzbausteine je nach Gesprächspartner willkürliche Reaktionen hervorrufen. Spannende oder tiefgründige Unterhaltungen suchen wir vergebens.

Egal ob die Missionsziele friedlich oder mit Waffengewalt gelöst wurden, nach getaner Arbeit steht für Kai vor der Disco ein Turbotrabi als Fluchtwagen bereit. Entkommt der Held, gibt es abhängig von den eingesparten Zeitressourcen Credits, die wir im

hauseigenen Agentenshop in neue Waffen, Verbesserungen, mehr Zeitreserven, Heilung und weitere Cyborg-Augmentierungen investieren. Diese Upgrades stehen in der rund zweistündigen Kampagne dauerhaft zur Verfügung, werden aber bei einem Neustart zurückgesetzt und müssen von uns entsprechend neu verdient werden. Die Nachtclubs und die Abläufe der Missionen sind bei jedem Durchgang anders aufgebaut, was den Wiederspielwert leicht erhöht. ★

ALL WALLS MUST FALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6600 / Athlon 64 3600+
Geforce 8600 GT / Radeon HD 2600
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Quad Q8300 / Phenom X4 9850
Geforce GTS 450 / AMD Radeon HD 5570
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



coole Cyber-Noir-Atmosphäre 2D-Sprites und 3D
interessanter Grafikkmix aus
treibender und dynamischer Soundtrack
Copy-Paste-Tanzmeute monotoner, trister Look

SPIELEDISIGN



Zeitmanipulation bietet strategische Möglichkeiten
abwechslungsreiche Missionen
motivierendes Upgrade-System auf Dauer sehr eintönige Kämpfe
uninspiriertes Leveldesign

BALANCE



Zeitreise-Features mit Tutorials gut erklärt
Kämpfe können umgangen werden
optionaler Permadeath-Modus
Schwierigkeitsgrad extrem schwankend
unberechenbare Gegner

ATMOSPHÄRE / STORY



interessante Zeitreise-Story
unverbraucht Setting
glaubwürdiger Berlin-Untergrund-Flair
unbefriedigendes Finale
Partymeute völlig unbeeindruckt von Schießereien

UMFANG



Kampagne umfasst 12 Levels
hoher Wiederspielwert durch Levelgenerierung
alternative Lösungswege
Daily-Challenge-Modus
Kampagne nur rund zwei Stunden lang

FAZIT

Im Ansatz spannende Rundenstrategie vor unverbraucht Setting. Das Kampfsystem enttäuscht trotz Zeitreise-Manipulationen.



Manuel Fritsch
@manuspielt

Das unverbrauchte und ungewöhnliche Neon-Berlin-Setting und der unwiderstehliche Syndicate-Flair von All Walls Must Fall drücken genau die richtigen Knöpfe bei mir. Allerdings enttäuschen mich beide zentralen Spielelemente: das sehr unausgereift wirkende Kampfsystem mit den vielversprechenden Zeitreise-Möglichkeiten und das Dialogsystem, mit dem ich der Action aus dem Weg gehen kann. Beides unterhält für kurze Zeit, aber wirklich Spaß machen auf Dauer beide Varianten nicht. Unter den zufällig generierten Nachtclubs und den Missionen leidet schlussendlich auch die übergreifende Erzählung, die mich nach rund zwei Stunden pro Durchlauf etwas unbefriedigt zurücklässt und zu einem erneuten Kampagnenanlauf motivieren soll – zu dem ich allerdings bereits nach dem ersten Absolvieren wenig Lust verspüre.