

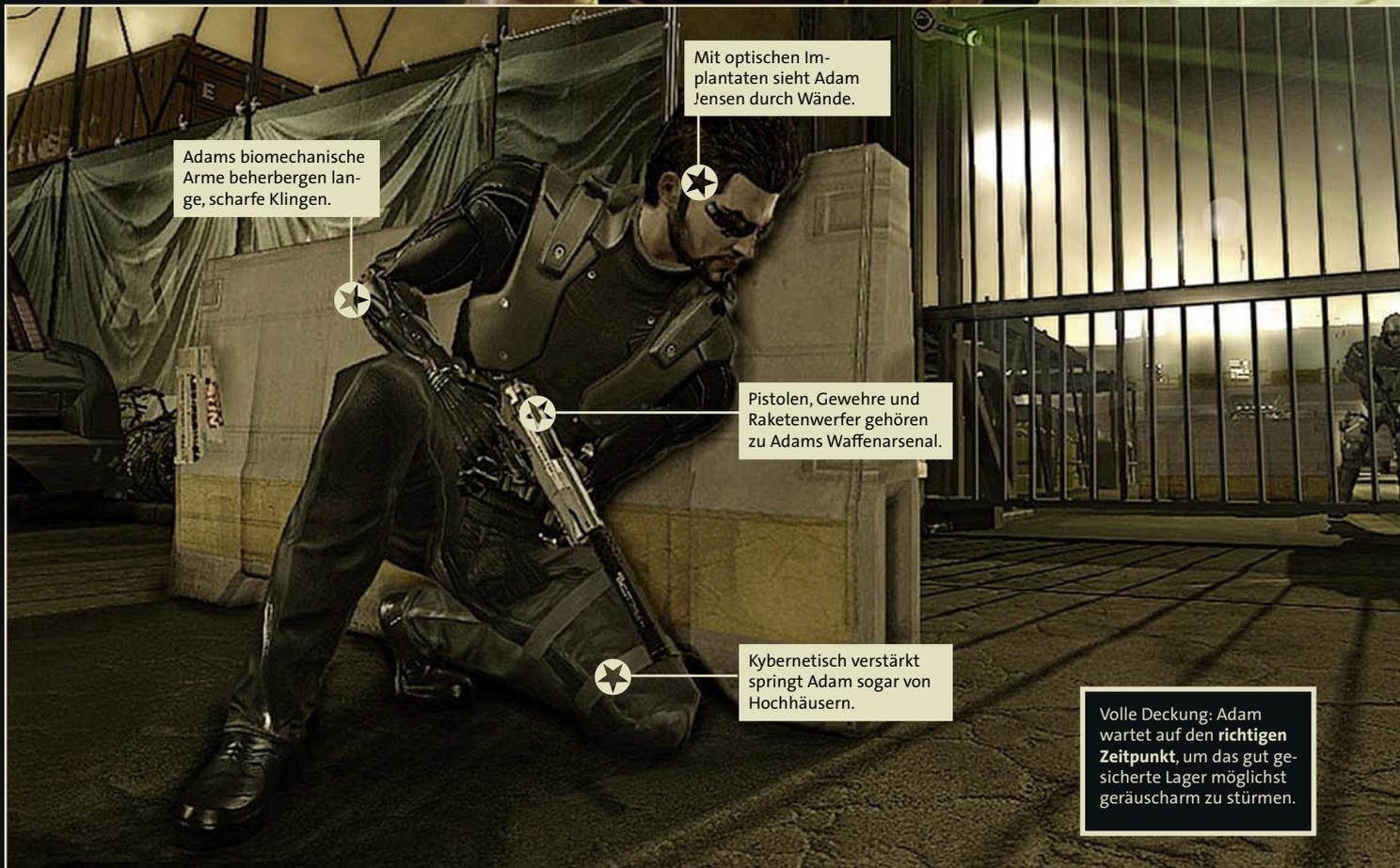
+ Stärken

- + spielerische Entscheidungsfreiheit mit vier möglichen Handlungswegen
- + massig Implantate und Waffen
- + fordernde Haupt- und Nebenmissionen
- + tiefgehende Dialoge
- + sehr stimmungsvolle globale Schauplätze

- Schwächen

- Ladezeiten vor einigen Gebieten
- weniger Realismus als im ersten Deus Ex

Schießen, schleichen, knobeln, reden: Mit biomechanischen Implantaten gehört Ihnen die Zukunft. Von Roland Austinat



Adams biomechanische Arme beherbergen lange, scharfe Klingen.

Mit optischen Implantaten sieht Adam Jensen durch Wände.

Pistolen, Gewehre und Raketenwerfer gehören zu Adams Waffenarsenal.

Kybernetisch verstärkt springt Adam sogar von Hochhäusern.

Volle Deckung: Adam wartet auf den **richtigen Zeitpunkt**, um das gut gesicherte Lager möglichst geräuscharm zu stürmen.

Deus Ex

Human Revolution

Angeschaut

Genre **Rollenspiel-Shooter** Publisher **Square Enix** Entwickler **Eidos Montréal** (Deus Ex: Human Revolution ist das Erstlingswerk)
Termin **1. Quartal 2011** Status **zu 80 % fertig**

GameStar.de: [Quicklink: 6976](#)



T

ransparenz und Vertrauen – zwei Tugenden, die im Jahr 2027 arg dünn gesät sind. Vor allem, wenn wir Adam Jensen fragen, Sicherheitsexperte für eine Firma, die biomechanische Implantate entwickelt. Beim Anschlag einer Untergrundorganisation auf seinen Arbeitgeber verlor Jensen unter anderem beide Arme, an deren Stelle er jetzt biomechanische Versionen besitzt. Adam verfolgt die Spur der Drahtzieher des Überfalls rund um den Globus, Detroit, Shanghai und Montreal sind drei der fünf Städte, denen er einen Besuch abstattet. Doch egal in welcher Zeitzone er sich im Rollenspiel-Shooter **Deus Ex: Human Revolution** aufhält: Vorsicht und Misstrauen sind Adam Jensens stete Begleiter, denn er kann niemandem mehr trauen.

Transparenz und Vertrauen – zwei Tugenden, die im Jahr 2010 ganz groß geschrieben werden. Vor allem, wenn es um die Designer bei Eidos Montréal geht, die wir für einen exklusiven Blick auf **Deus Ex: Human Revolution** besuchten. So langsam wird es ernst für die rund 120 Mitarbeiter, denn nach gut drei Jahren Entwicklungszeit bleiben jetzt nur noch sechs Monate, bis der Titel in den Läden stehen soll. Außerdem ist der dritte Teil der **Deus Ex**-Saga, inhaltlich 25 Jahre vor dem **Ur-Deus Ex** angesiedelt, das erste Werk der Crew aus Montreal. Sie will und muss damit ihr Können unter Beweis stellen.

Doch von dem Druck, der deshalb mit Sicherheit auf dem Team lastet, ist bei unserem Besuch nichts zu spüren. Studiochef Stéphane D'Astous räumt sich sogar zwei Stunden in seinem wahrlich vollen Terminkalender frei, um uns die



Fünf Fragen an David Anfossi

Beim Producer David Anfossi laufen alle Entwicklungsfäden von Deus Ex: Human Revolution zusammen.

GameStar Wie stellt ihr sicher, dass wir zum Spielbeginn eine gut informierte Entscheidung für eine der vier Implantat-Spezialisierungen Schleichen, Schießen, Hacken und Reden treffen?

David Anfossi In der ersten Stunde geben wir euch einen Überblick über die Möglichkeiten, die euch die vier Spezialisierungen bieten. Erst danach müsst ihr euch entscheiden, in welche Richtung ihr Adams Körper ausbauen wollt.

► **Wir haben bisher nur die Xbox-360-Fassung eures Spiels gesehen. Wie unterscheidet sich die PC-Version davon?**

◀ Bei Story und Spielwelt sind alle Versionen identisch. Wir wissen aber, dass PC-Spieler ein anspruchsvolles Völkchen sind. Deshalb arbeitet einer unserer Designer ausschließlich an der PC-Steuerung und der an den PC angepassten Gegner-KI. Außerdem kooperieren wir mit einem großen Hardwarehersteller,

um die PC-Fassung technisch stärker aufzubohren, etwa mit mehr physikalisch korrekten Details.

► **Deus Ex: Human Revolution besitzt keinen Mehrspielermodus.**

◀ Genau. Zwar belegen Studien, dass man von einem erfolgreichen Einzelspielertitel 1,5 Millionen Exemplare verkaufen kann, doch das reicht heutzutage bei weitem nicht zur Amortisierung der Entwicklungskosten. Massive Online-Titel wie Call of Duty oder World of Warcraft verkaufen fünf und mehr Millionen Exemplare. Als Produzent sitzt man da in der Zwickmühle, denn eigentlich müsste man zwei Spiele auf die Beine stellen: einen Online- und einen Offline-Titel. Das Team wird dafür aber nur um zehn oder 15 Personen aufgestockt. Wenn wegen der zusätzlichen Mehrspieler-Komponente dem Einzelspielerteil der Schriff fehlt, leidet das ganze Spiel darunter, qualitativ und

bei den Verkaufszahlen. Deshalb machen wir einen klaren Schnitt und konzentrieren uns allein auf die Solo-Erfahrung.

► **Auf welches Spieldetail bist du besonders stolz?**

◀ Ganz klar auf unsere Takedown-Manöver, mit denen ihr mehrere Gegner gleichzeitig unschädlich macht. Derzeit gibt es 42 verschiedene, sowohl in einer tödlichen als auch einer nichttödlichen Variante. Cool ist auch, dass Adam einen Gegner durch eine Wand hindurch sehen und dann mit seinen Armen durch die Wand schlagen kann.

► **Was sehen eure nächsten sechs Entwicklungsmonate aus?**

◀ Wir werden uns in erster Linie damit beschäftigen, das Spiel perfekt auszubalancieren und es auf Hochglanz zu polieren. Schon vor sechs Monaten habe ich meinen Kollegen gesagt: Jetzt ist Schluss mit neuen Ideen! Wir hatten so viele, dass es für zwei Spiele gereicht hätte.

Rund 40 vergnügungswütige Gäste amüsieren sich im Nachtclub.



Die Zukunft ist robotisiert: Gelegentlich bekommt es Adam auch mit übermannsgroßen Gegnern wie diesem **Mech** zu tun.

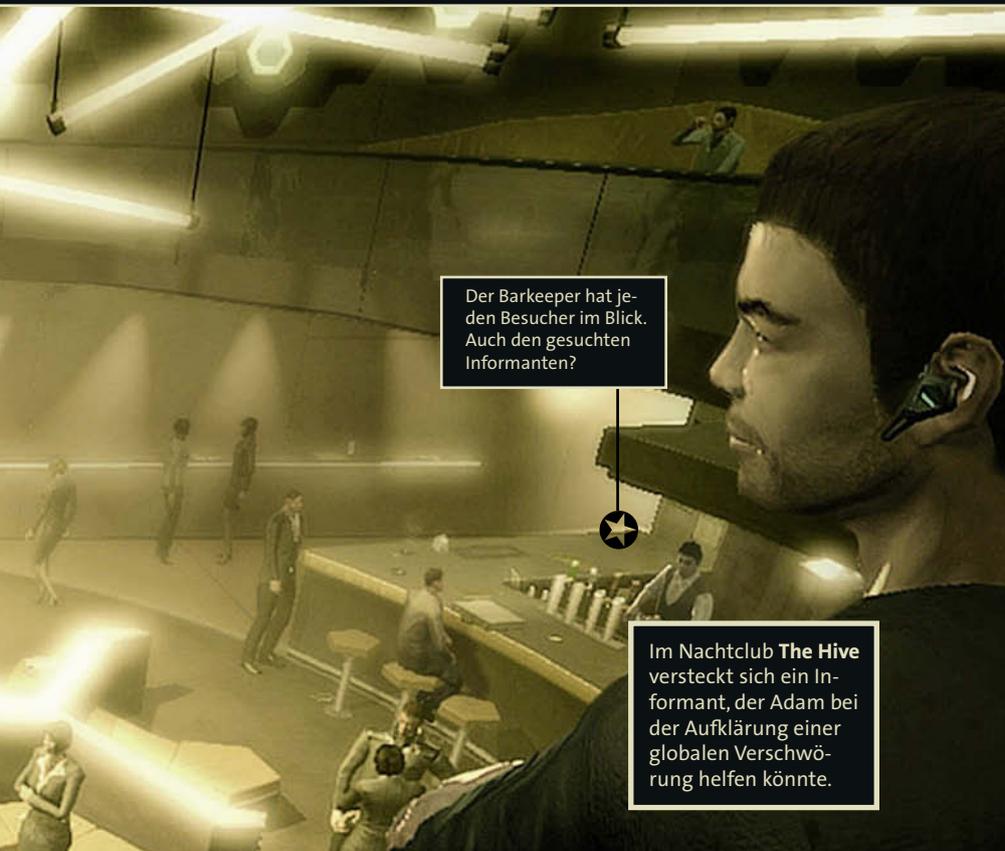


oder erweitern. Wir merken uns: Laut Plan bietet das nächste **Thief** derzeit rund zehn Stunden Spielspaß.

Zurück zu **Deus Ex**: Auch bei unseren Gesprächen mit dessen Produzenten David Anfossi und dem Art Director Jonathan Jacques-Belletête geht es sehr offen zu. Pressesprecher André Vu steckt nur sporadisch seinen Kopf in den Konferenzraum, in dem wir uns unterhalten – eine Seltenheit in der sonst so überkontrollierten Spielebranche des Jahres 2010. Erfrischend auch die Begeisterung, die alle Entwickler auch nach über drei Jahren versprühen, insbesondere, weil sie uns heute einen neuen Abschnitt des Spiels vorführen können. Es geht ins regennasse, nächtliche und etwas

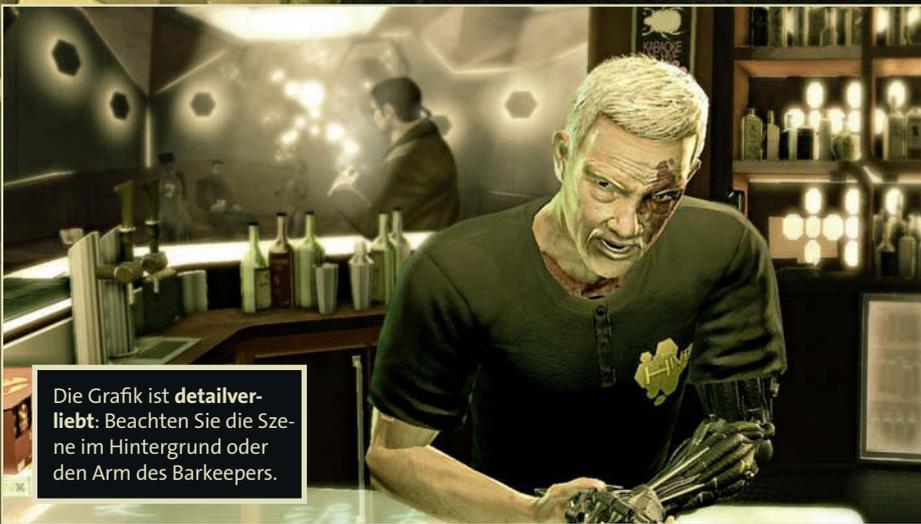
Firmengeschichte und -philosophie zu erläutern. Bei einer Tour durch das Studio, das sich inzwischen auf eineinhalb Etagen ausgebreitet hat, gibt es keine Geheimnisse. Hängt da etwa ein wandfüllender, kompletter Story- und Szenario-Ablauf des Mittelalter-Schleich-

spiels **Thief 4**, an dem derzeit ein zweites Team arbeitet? Prompt erklärt uns Stéphane D'Astous, wie Abteilungen wie Design, Grafik, Sound und Programmierung diesen Plan nutzen, um ihre Arbeit zu koordinieren und gegebenenfalls den Verlauf der Geschichte ändern, kürzen



Der Barkeeper hat jeden Besucher im Blick. Auch den gesuchten Informanten?

Im Nachtclub **The Hive** versteckt sich ein Informant, der Adam bei der Aufklärung einer globalen Verschwörung helfen könnte.



Die Grafik ist **detaillverliebt**. Beachten Sie die Szene im Hintergrund oder den Arm des Barkeepers.

heruntergekommene Detroit, der ersten Stadt, die wir in **Deus Ex: Human Revolution** besuchen. Etwa sechs Minuten nach dem Spielstart finden wir uns vor einer Polizeiwache wieder. Unser Ziel: die gerichtsmedizinische Abteilung im Keller des Gebäudes. »Wir könnten uns jetzt den Weg freischießen, doch wir probieren es lieber mit der Schleichmethode«, erklärt David Anfossi. Dank kybernetisch verbesserter Sprungfähigkeit machen wir einen großen Satz über einen Zaun abseits des Hauptportals und finden uns vor einem abgesperrten Beamteneingang wieder. Dessen Schloss ist kein großes Hindernis: Mit einem Hack-Minispiel, bei dem wir uns im Kampf gegen die Zeit und immer auf der Hut vor dem Sicherheitssystem einen Weg durch zahlreiche

Knotenpunkte bahnen müssen, entriegeln wir das Schloss und bekommen dafür Erfahrungspunkte zum Neukauf oder zur Aufrüstung bestehender biomechanischer Implantate. Zum Glück war unsere Hackerfähigkeit auf dem benötigten Level, ansonsten wäre der Einbruch nicht ganz so leicht abgelaufen.

Im Innern der Polizeiwache huschen wir von Wand zu Wand, verstecken uns hinter Kisten und Fotokopierern und machen uns kurzzeitig unsichtbar, um einer Entdeckung zu entgehen. Durch die Wand hindurch sehen wir, wo sich Polizisten aufhalten, ein anderes Implantat hilft, den Blickwinkel einer Überwachungskamera zu erspähen. Nur einmal wird es brenzlich: im Keller, wo wir gerade so eben



von
MACHTGIER
besessen

Versprechen und Wirklichkeit

Einhalb Jahre ist es her, dass GameStar Deus Ex: Human Revolution (das damals noch Deus Ex 3 hieß) in einer großen Titelstory enthüllte. Danach herrschte lange Schweigen über das Projekt. Erst seit kurzem lässt sich das Team von Eidos Montréal wieder über die Schulter schauen, und wir können die Versprechen von damals mit dem aktuellen Stand vergleichen: In welcher Form haben es die großen Pläne ins Spiel geschafft?

VERSPRECHEN

✦ Adams Aufgaben sollen sich auf komplett unterschiedliche Art und Weise lösen lassen, zu jedem Zeitpunkt des Spiels.

✦ Adams Apartment verrät viel über seine Person und seine Vergangenheit, in seinem Leben treten mehrere starke Frauen auf, seine Aktionen sprechen sich herum.

✦ Ohne Implantate zeigt Deus Ex 3 kein Interface. Waffen und Implantate lassen sich stufenweise verbessern, Adam kann vertikal Hochhäuser hinablaufen.

✦ Gegnergruppen besitzen einen starken Anführer, der die Taktik der gesamten Gruppe bestimmt. Multi-Kills schalten mehrere Feinde auf einen Streich aus.

✦ Adam soll sich während eines Gesprächs umsehen können, Aktionen beobachten und obendrein die Mimik seiner Gesprächspartner analysieren.

AKTUELLER STAND

✦ Stimmt absolut. Es gibt keine reinen Schieß-, Schleich-, Knobel- oder Gesprächs-levels, alle Aktionen sind jederzeit drin.

✦ Apartment und Frauen sind wie geplant vorhanden, storyrelevante Schlüsselfiguren reagieren in den Dialogen auf Adams vorangegangene Handlungen.

✦ Das Interface ändert sich mit Adams aufrüstbaren Waffen und Implantaten. Ein Implantat ermöglicht es Adam, von Häusern und noch höheren Orten zu springen.

✦ Anführer existieren und unterscheiden sich optisch und taktisch von ihren Helfern. Mit Takedown-Manövern gehen mehrere Gegner auf einmal zu Boden.

✦ Mit den richtigen Implantaten liest Adam in seinen Gegenübern wie in einem Buch. Währenddessen beobachtete Türkombinationen merkt er sich automatisch.



Wer keine Lust aufs Schleichen, Reden und Knobeln verspürt, lässt Adam einfach zur Waffe greifen.



Shanghai im Jahr 2037: Wie ein Spinnennetz hängt eine zweite Stadtebene mit noch mehr Häusergewirr über der Metropole.

noch einen Cop ins Reich der Träume schicken können. Gewitzt schleifen wir den Burschen hinter uns her, denn ein Chip in dessen Körper öffnet per Funk eine weitere Sicherheitsschleuse. Ein paar Meter weiter wartet der Gerichtsmediziner auf seinen Feierabend und lässt uns nach kurzem Gespräch mit einem frisch angelieferten Leichnam allein. Aus diesem entfernen wir einen gesuchten Neuralchip – wohl bekomm's.

Apropos Gespräche: Wie wäre der Einsatz im Polizeipräsidium mit geschliffener Sprache abgelaufen? »Dabei helfen euch ebenfalls entsprechende Implantate«, erklärt Jonathan Jacques-Belletête. »Mit denen erkennt ihr zum Beispiel, dass sich die Pupillen eurer Gesprächspartner weiten oder dass sie ins Schwitzen geraten, was Rückschlüsse auf den Wahrheitsgehalt ihrer Aussagen zulässt.« Gespräche selbst laufen sehr dynamisch ab, simples Abklappern von Themenlisten wie in manchen Adventure- und Rollenspielen gibt es nicht. »Es geht in Human Revolution stärker um euer Auftreten als darum, die richtigen Antworten in einem Dialogbaum zu wählen«, fügt Jonathan hinzu. In einem Gespräch stehen uns beispielsweise die Aktionen »Mitgefühl zeigen«, »Einschüchtern« oder »Loben« zur Auswahl. »Für jedes Gespräch mit Schlüsselcharakteren haben unsere Autoren 15 bis 20 Minuten Dialog geschrieben«, verrät David Anfossi. »Die hört ihr natürlich nicht alle beim ersten Durchspielen.« Das bedeutet anderer-

seits aber nicht, dass jede Person, der wir im Spiel begegnen, abendfüllende Geschichten zu erzählen hat. Das wäre bei etwa 40 Figures, die allein im Nachtclub The Hive abhängen, eine doch etwas langatmige Angelegenheit.

Vier Autoren haben vier Jahre an **Deus Ex: Human Revolution** geschrieben – nicht nur massenweise Dialoge und eine rund 20 Stunden lange Hauptgeschichte, sondern auch etliche Nebenstorys. »Darin müsst ihr aber keine entlaufene Katze suchen«, grinst David Anfossi und betont: »Unsere Missionen sind nicht zufallsgeneriert, sondern allesamt handgeschrieben. Ihr erfahrt darin beispielsweise mehr über die Hauptfiguren des Spiels und deren Beziehungen unter-

einander. Ihr hackt euch in Computer ein, um dort E-Mails über euch und die Verschwörungsgeschichte aufzuspüren.« Wer eher auf handfeste Argumente steht, darf sich nach gelösten Nebenaufgaben über Belohnungen wie Waffen und Implantate freuen, die es nirgendwo sonst im Spiel geben wird. Waffen und Implantate, die trotz ständiger Benutzung keine Leistungsfähigkeit einbüßen, sondern stattdessen in mehreren Stufen aufgerüstet werden. Wer sich jeder



Keine Zeichnung, sondern Spielgrafik: Straßenmärkte in einer engen Gasse in Shanghai.



Adam schleicht wahlweise unbehelligt an allen Personen vorbei, doch **Zwischengegnern** wie dem Elitesoldaten Barrett muss er sich stellen.

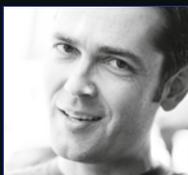


einzelner dieser Nebenaufgaben sowie der eigentlichen Story widmet, soll um die 35 Stunden zu tun haben.

Dass ein Spiel dieses Kalibers eine schlaue Speicherfunktion benötigt, weiß auch David Anfossi: »Wir nutzen einerseits vorgegebene Speicherpunkte, um Euch übermäßige Laufereien zu ersparen, andererseits dürft ihr aber auch an jeder Stelle des Spiels selbst speichern.« Das klingt einfacher, als es ist. »Am Speichersystem haben wir während der gesamten Entwicklungszeit gearbeitet«, gesteht Anfossi. »Schließlich müssen wir neben eurem Helden und dessen Fähigkeiten die ganze Spielwelt unterbringen, mit allen räumlichen und zwischenmenschlichen Veränderungen, die ihr mit euren Aktionen verursacht habt.« Und fügt orakelnd hinzu: »Es gibt in Human Revolution zwar keine Tag-Nacht-Zyklen, doch eure Handlungen im Spielverlauf wirken sich auf den Zustand der Spielwelt aus.«

Transparenz und Vertrauen – zwei Tugenden, die man im Jahr 2010 nicht nur bei Eidos Montréal groß schreibt, sondern die auch von allen Besuchern erwartet werden. Wenige Stunden nach unserem Besuch erreichen uns Facebook-Freundesfragen von David Anfossi und Jonathan Jacques-Belletête. David mailt

uns sogar am Wochenende noch ein paar Gedanken zum Thema Mehrspieler-Modi in Einzelspieler-Titeln zu, aus denen sich ein spannender Dialog entwickelt. Und auf unsere Frage, welchen der möglichen Wege er im fertigen **Deus Ex: Human Revolution** zuerst einschlagen wird, antwortet der Produzent verschmitzt: »Action! Gesprächig und sozial muss ich hier den ganzen Tag sein.« **RA**

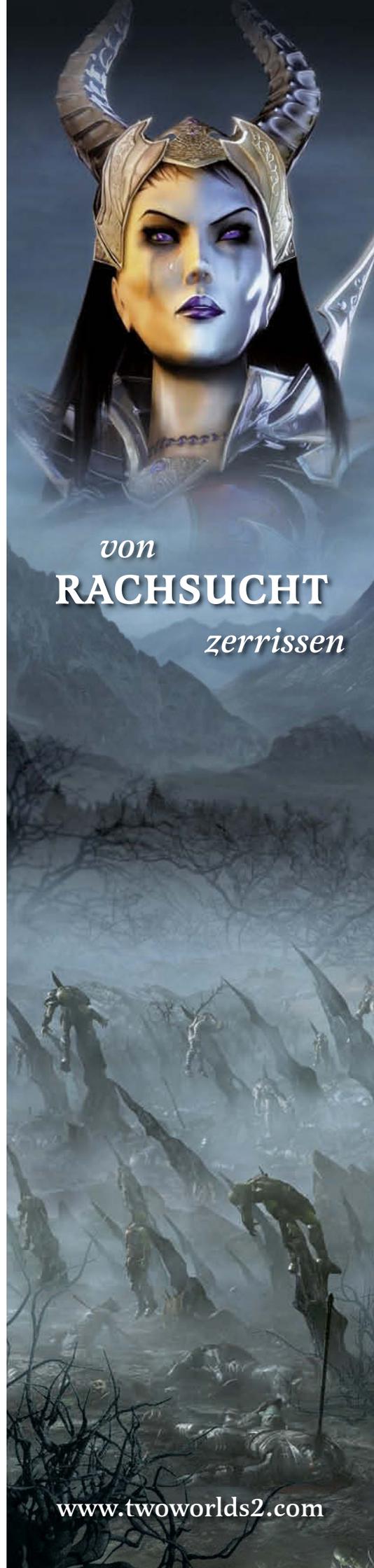


Ganz oben auf der Wunschliste

Roland Austinat
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Nicht alle Neuauflagen funktionieren, das kennen wir aus dem Kino: Für jeden Batman Begins und jeden Star Trek gibt es einen Rosaroten Panther und einen Starsky & Hutch. Von daher ist es kein Wunder, dass viele Fans eine Fortführung des PC-Klassikers Deus Ex eher skeptisch sehen.

Doch nach allem, was ich in Montreal gesehen und gehört habe, bin ich schwer beruhigt und schwer gespannt: Nur zu gerne würde ich selbst schon jetzt in die nahe Zukunft reisen, um Adam Jensen bei der Aufklärung der globalen Verschwörung zu helfen. Mögen Puristen spielerische Änderungen wie die sich automatisch regenerierende Lebensenergie kritisieren – die unterschiedlichen Lösungswege des Originals, die wirklich überall möglich sind, gibt es nach wie vor. Damit steht das neue Deus Ex ganz oben auf meiner persönlichen Wunschliste.



von RACHSUCHT zerrissen