

# Deus Ex: Human Revolution

Wir haben den dritten Serienteil erstmals angespielt und dabei festgestellt, dass er sich genauso anfühlt wie der erste. Im Guten wie im Schlechten. Von Michael Graf

**Angespielt**

Genre: Rollenspiel-Shooter Publisher: Square Enix Entwickler: Eidos Montréal (Human Revolution ist das Erstlingswerk)  
Termin: 2011 Status: zu 85% fertig

[GameStar.de/Quicklink/6976](http://GameStar.de/Quicklink/6976)



Dank der **Spezialmanöver** kann man Gegner im Nahkampf mit nur einem Tastendruck ausschalten. Die Attacken sind jedoch nicht übermächtig, weil sie Spezialwaffen-Energie verbrauchen, die sich nur langsam wieder auffüllt. Durch Upgrades kann Adam lernen, mehrere Feinde gleichzeitig auszuschalten (unten).



Zum Auftakt führt uns Adams Ex-Freundin **Megan Reed** durch das Biotechnologie-Labor.



Dieser Gegner scheint durch eine **kaputte Scheibe** zu springen. In unserer spielbaren Version konnte die KI das nicht, womöglich handelt es sich um eine feste Skriptsequenz.

Adam bekommt es offensichtlich auch mit **unsichtbaren Widersachern** zu tun, dieser Schurke enttarnt sich gerade.

**Schießereien** sind schon auf dem zweiten der drei Schwierigkeitsgrade ganz schön knifflig, weil Adam nur wenige Treffer verträgt.

Unter Journalisten gilt es als unfein, zu schreiben, dass man etwas nicht weiß. Sonst schreit der erboste Leser »Uninformiertes Pfeifenpack!« und wandert zur Konkurrenz ab, die zwar auch nicht mehr weiß, es aber nicht zugibt. Warum erzählen wir Ihnen das? Weil es bei **Deus Ex: Human Revolution** gerade der Reiz ist, dass wir etwas nicht wissen, es aber unbedingt wissen wollen: wie die Handlung weitergeht! Den gelungenen Auftakt des Rollenspiel-Shooters haben wir nämlich schon gespielt – und können es nun kaum erwarten, den Rest zu erleben.

Gleich zu Beginn ergeht sich **Human Revolution** in nebulösen Andeutungen: Ein geheimnisvoller Raucher leitet eine anonyme Telefonkonferenz, deren Teilnehmer über »vorbereitete Krankenhäuser« und eine »genetische Quelle« schwadronieren. Wer,

was, wo? Logisch, auch das dritte **Deus Ex** erzählt eine Verschwörungsgeschichte, und der Auftakt lässt hoffen, dass die Entwickler sie auch ernst nehmen. Nicht wegen dem Raucher, dieses Klischee kennen wir seit **Akte X**. Sondern wegen dem, was folgt: Nach dem Intro schlüpfen wir in die Rolle von Adam Jensen, dem Sicherheitschef von Sarif Industries, der von seiner Ex-Freundin, der Forscherin Megan Reed, durch das Labor des Biotechnologie-Konzerns geführt wird.

Wie beim Schwebebahn-Auftakt im ersten **Half-Life** bewegen wir uns dabei auf festen Bahnen und dürfen uns umschaun. Wir sehen joggende Roboterbeine. Wir sehen Ärzte, die metallische Gliedmaßen an Patienten flanschen. So führt uns das Spiel elegant vor Augen, dass Sarif Industries die »Human Revolution« vorantreibt, die Technisierung der Menschheit. Nach einem Plausch mit dem Konzernboss David Sarif geschieht das

Unvermeidliche: Das Labor wird überfallen, offenbar von den »Puristen«, den fanatischen Feinden der Cyborg-Revolution. Anschließend kämpfen wir uns im Tutorial durch die brennenden Räume. Dabei machen wir einige interessante Bekanntschaften, die uns rasch daran zweifeln lassen, dass die Puristen hinter der Attacke stecken. Alles wollen wir freilich nicht verraten, nur so viel: Zum Abschluss wird Adam schwer verletzt, in einer Notoperation stopfen ihn die Ärzte mit Cyborg-Technik voll. Der Auftakt bringt also eine einschneidende Veränderung, er wirft Fragen auf, er zieht ins Spiel, er macht Lust auf mehr – klasse!

### + Stärken

- + interessante Handlung
- + vielfältige Lösungswege
- + gelungener Auftakt
- + sinnvolle Rollenspiel-Elemente

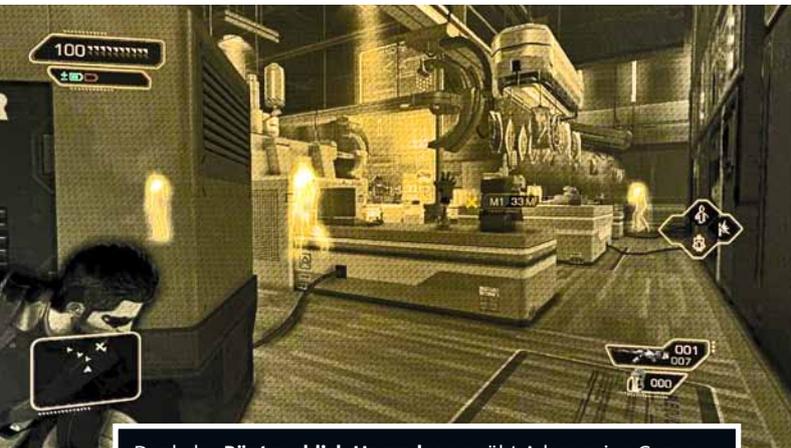
### - Schwächen

- KI-Schwächen
- etwas angestaubte Grafik
- Blindschüsse zu genau



Im Tutorial bekämpfen wir **Söldner**. Aber für wen arbeiten die eigentlich?

Wie gut, dass wir weiterspielen dürfen! Sechs Monate nach dem Auftakt kehrt Adam in den Dienst zurück. Wir starten im Foyer von Sarif Industries und genießen sofort die spielerische Freiheit: Obwohl wir einen Techniker aufsuchen und uns danach schleunigst mit David treffen sollen, können wir auch in Ruhe erkunden, Bürotüren öffnen und mit (wortkargen) Angestellten plaudern. Der Techniker kommentiert unsere Erkundungstour: »Jensen, wir haben dich in eine Maschine verwandelt, nicht in eine Frau. Bleib aus der Damentoilette raus!« Dann laufen wir hinaus zum Senkrechtstarter-Landeplatz, wo bereits der ungeduldige David wartet. Der verrät uns, dass eine Fabrikhalle des Konzerns von Terroristen besetzt und Geiseln genommen wurden – die nun tot sind, weil wir zu lange herumgetrö-



Dank des **Röntgenblick-Upgrades** erspürt Adam seine Gegner durch Wände hindurch. Das hilft ihm beim Schleichen.



Beim **Hacking-Minispiel** verbinden wir unter Zeitdruck Computerknoten, bevor das System uns wieder rauswirft.

delt haben. Unsere Spielweise hat also tatsächlich handfeste Konsequenzen.

Im Flieger fragt uns David, wie wir die Mission angehen wollen. Schießen oder Schleichen? Nah- oder Fernkampf? So wählen wir unsere Waffen: Heimliche Nahkämpfer be-

## Besser kann man den Auftakt nicht inszenieren.

kommen einen Elektroschocker, angriffslustige Distanzschützen ein Sturmgewehr. Ehrensache, dass wir beides ausprobieren. Außerdem können wir jederzeit die Waffen erledigter Gegner aufsammeln und in unser (recht kleines) Inventar packen. In einem Menü wählen wir überdies die ersten Cyborg-Upgrades, mit denen wir Adams Talente auf unseren bevorzugten Lösungsweg

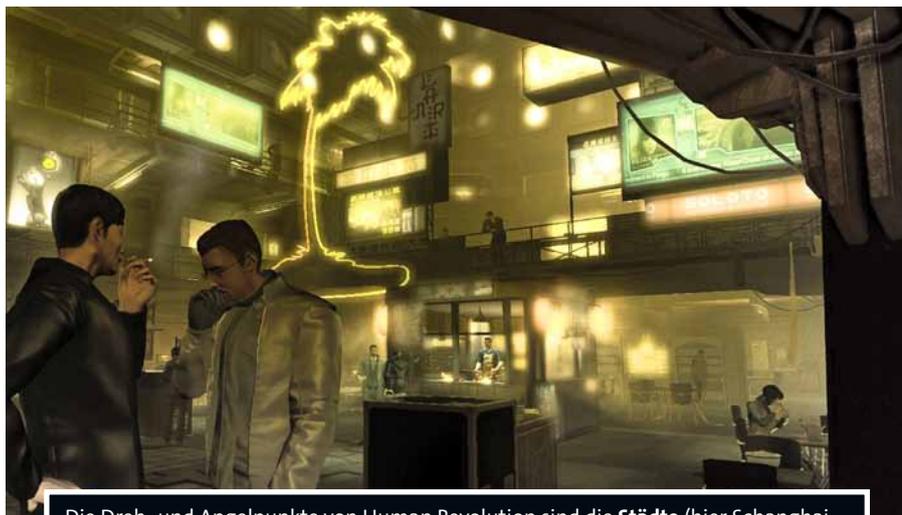
zuschneiden. Als Schleicher können wir unter anderem die Tarnkappen-Fähigkeit lernen, um Adam kurzfristig unsichtbar machen zu können. Oder wir verbessern die Radaranzeige, damit sie neben der Position der Gegner auch deren Sichtkegel und die Lautstärke unserer Schritte (in Form von Schallwellen) anzeigt. Falls wir lieber aggressiv vorpreschen, werten wir Adams Zielgenauigkeit auf oder verpassen ihm die Rundum-Attacke »Typhoon«, die alle Feinde in unmittelbarer Nähe mit einem Sprengkugel-Schauer niederschmettert.

Das Leveldesign spiegelt die vielfältigen Lösungswege wider: In die Fabrik (die diesmal wirklich von Puristen besetzt wurde) gelangen wir entweder durch eine feindverseuchte Lagerhalle oder über das Dach. Blöd allerdings: Wenn wir knapp oberhalb der Gegner im hellen Licht durch Regale schleichen, sehen sie uns trotzdem nicht – denn die KI

guckt nur dann hoch, wenn wir zu viel Lärm machen. Sei's drum, drinnen können wir auch immer mal wieder durch Lüftungsschächte kraxeln, um Feinde zu umgehen. **Human Revolution** belohnt nämlich Heimlichkeit: Wer gewissenhaft erkundet und eine Mission absolviert, ohne gesehen zu werden, verdient Bonus-Erfahrungspunkte. Schützen sammeln Erfahrung durch ausgeschaltete Feinde und besonders zielsichere Schüsse. Bei Levelaufstiegen schalten wir dann weitere Spezialfähigkeiten frei.

Doch egal, wie viel Cyborg-Technik Adam in seinen Körper schraubt, die Schießereien bleiben knagig. Denn die Munition ist chronisch knapp, außerdem vertragen wir bereits auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade nur wenige Treffer. Deshalb nutzen wir das Deckungssystem: Auf Tastendruck presst sich Adam an Kisten, Tische oder Mauern. Dann wechselt das Spiel in die Außenperspektive, wir können um Ecken lugen und uns aus der Deckung lehnen, um Feinde zu beschließen. Adam darf zudem blind feuern – und zwar absurd zielsicher, das müssen die Entwickler noch entschärfen. Ebenfalls noch feilen sollten sie an der KI: Feinde ballern gerne mal ihr gesamtes Magazin in die Kiste, hinter der wir hocken. Und lassen sich dann ausschalten, wenn sie nachladen. Auch das Deckungssystem hakt: Falls wir hinter einem niedrigen Hindernis kauern, bleibt Adam geduckt, sobald wir die Deckung wieder verlassen. Wer schnell wegrennen will, muss manuell aufstehen – nervig. Löblich ist hingegen, dass wir frei speichern und laden dürfen, was bei modernen Actionspielen leider nicht mehr selbstverständlich ist. Verletzungen heilt Adam wie in fast allen Shootern automatisch, indem er eine Weile in Deckung bleibt.

Im Nahkampf schalten wir Gegner mit nur einem Tastendruck aus. Adam rammt dem Gegner dann einfach seine Armklingen in ein beliebiges Körperteil. Das klingt erst einmal übermächtig, ist es aber nicht, weil wir selten nah genug an Gegner herankommen, ohne erschossen zu werden. Außerdem verbrauchen die Attacken wie alle anderen Spezialtalente (Unsichtbarkeit, Röntgenblick, etc.) Energie, die sich nur langsam wieder



Die Dreh- und Angelpunkte von Human Revolution sind die **Städte** (hier Schanghai, oben), in denen wir auch Nebenquests annehmen können. Zwischen den Schauplätzen reisen wir im **Senkrechtstarter** (unten links), dessen Pilotin **Farida** (unten rechts) unser Vorgehen kommentiert (»Menschenleben bedeuten dir wohl nichts, was?«).



auflädt. Diese Nachteile können wir mit Upgrades abmildern, die unsere Stromreserven vergrößern und es Adam erlauben, mehrere Gegner gleichzeitig zu schnetzeln. Falls wir uns an Feinde anschleichen, können wir sie mit einem Spezialmanöver bewusstlos schlagen, was Bonus-Erfahrung bringt.

So kämpfen (oder schleichen) wir uns durch die Fabrik und finden schließlich die Geiseln, die David erwählt hat. Bei unserem ersten Durchlauf sind sie bereits tot. Okay, neuer Versuch: Wir beeilen uns anfangs, erreichen die Gefangenen rechtzeitig – und werden prompt von ihnen angepflaumt. Denn wir rennen blindlings in den Raum und lösen den Bewegungsmelder einer Gasbombe aus, die wir nun entschärfen müssen. Hierzu bestreiten wir das Hacking-Minispiel, in dem wir unter Zeitdruck Computerknoten »erobern« und miteinander verbinden. Das verwirrt anfangs ein wenig, klappt nach einigen Anläufen aber bestens. Indem wir in Hacking-Upgrades investieren, beschleunigen wir Adams Aktionen. So verschaffen wir uns mehr Zeit, um auf gehackten Rechnern verschlüsselte Informationen und Bonus-Erfahrungspunkte aufzuklauben. Unerfahrene Hacker greifen lediglich auf das E-Mail-Postfach zu, wenn überhaupt.

Auf dem Weg durch die Fabrik treffen wir ebenfalls auf einen Hacker, der den Zentralcomputer anzapft. Was mit dem Mann passiert, verraten wir nicht. Aber es lässt uns mit dem bleibenden Eindruck zurück, dass mehr hinter dem Puristen-Konflikt steckt, als wir geglaubt haben. Im Chefbüro kommt es schließlich zum Showdown: Der gegnerische Anführer, ein abgerissener Kerl namens Zecke (sprich: »Siek«), hält die Fabrikleiterin im Würgegriff. Nun haben wir drei Möglichkeiten: Wir können ihn erschießen, riskieren dabei aber das Leben der Geisel. Wir können ihn laufen lassen, doch dann erschießt er die Geisel, weil er von der Polizei gestellt wird. Oder wir reden mit ihm. Dabei haben wir mehrmals hintereinander die Wahl zwischen drei Dialogoptionen: Wir putzen Zecke herunter (»Du bist ein Idiot!«), bringen vernünftige Argumente vor (»Denk doch mal nach!«) oder geben uns mitfühlend (»Ich weiß, wie du dich fühlst«). Falls wir die falschen Antworten geben: Peng! Wenn wir's rich-



## Das endlose Interview

Nachdem Francois Lapikas bei Ubisoft unter anderem an Splinter Cell gearbeitet hatte, betreut er nun Deus Ex: Human Revolution als Senior Game Designer. Wir verwickeln den Kanadier in eine Fragerunde, aus der es kein Entrinnen gibt.

**GameStar** Wir sind beileibe keine Grafikfetschisten, trotzdem fällt uns auf, dass Human Revolution technisch nicht wirklich topmodern aussieht.

**Francois Lapikas** Zugegeben, die Engine hat schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Wir haben allerdings versucht, das Beste herauszuholen.

► **Apropos: Wenn wir Adam aus einer niedrigen Deckung herausholen, bleibt er geduckt. Das nervt manchmal.**

◀ **Wir haben viel experimentiert, und das Geducktbleiben war die sinnvollste Lösung. Wenn man automatisch aufstehen würde, würde man bei Beschuss durch Feinde sofort getroffen.**

► **»Beschuss« ist noch untertrieben: Die Gegner röhren fröhlich ihr gesamtes Magazin in das Hindernis, hinter dem wir kauern. Ist das so gedacht?**

◀ **Keineswegs, die Aussetzer sind uns leider auch erst neulich aufgefallen. Deshalb werden wir die KI noch mal anpacken.**

► **Keine Sorge, wenn eine perfekte KI der Schlüssel zum Welterfolg wäre, könnte man Call of Duty bestenfalls als Türstopper verwenden. Zudem könnte der Shooter-Bestseller kaum simpler sein: Man rennt durch Levelschlächte und schießt auf alles, was atmet. In Deus Ex wählt man seinen Weg selbst. Hat das Vorteile?**

◀ **Eine Wahl zu haben, macht die Spielwelt glaubwürdiger und erleichtert die Identifikation mit dem Helden. Dadurch taucht man in das Geschehen ein. Call of Duty erzielt denselben Effekt mit seiner fesselnden Inszenierung.**

► **Inszenierung, gutes Stichwort: Für die Render-Trailer, die ihr bislang veröffentlicht habt, gibt es nur ein Wort: »Wow!« Wird es auch Zwischenfilme in dieser Qualität geben?**

◀ **Nein, alle Zwischensequenzen stellen wir in Spielgrafik dar.**

► **In Spielgrafik? Nun, wir sind beileibe keine Grafikfetschisten ... [zurück zur ersten Frage]**

tig machen, entkommt Zecke unverletzt und lässt die Fabrikleiterin frei. Die sich daraufhin gleich nach ihrem Mann erkundigt, der unter den anderen Gefangenen war. Und entsprechend unserer zuvor getroffene Entscheidung lebt oder nicht.

Das Missionsende soll sich auf den weiteren Spielverlauf auswirken: Falls die Fabrikleiterin überlebt, wird sie sich später wieder bei uns melden, Gleiches gilt für Zecke. Der nächste Level wäre Detroit City, eines der Stadtzentren, in denen wir erstmals Nebenaufträge annehmen können. Doch dorthin kommen wir nicht, hier endet unsere Preview-Ver-

sion. Und lässt uns begeistert zurück. Okay, Human Revolution ist nicht perfekt, auch nicht in technischer Hinsicht. Denn die Grafik wirkt altbacken, vor allem die hölzernen Gesichtszüge und klapprigen Animationen hinterlassen einen unzeitgemäßen Eindruck. Dafür hält uns die Geschichte bei der Stange, weil sie immer wieder Fragen aufwirft. Warum verhindert Sarif, dass die

## Ah, die guten alten Lüftungsschächte.

Polizei die Fabrik stürmt? Was hat der Mann zu verbergen? Wir wissen's nicht. Aber genau das macht ja den Reiz von Human Revolution aus. **GR**



### Würdige Fortsetzung

Michael Graf  
Redakteur  
micha@gamestar.de

Okay, ich habe bislang nur das Tutorial und den ersten Level gespielt. Human Revolution wäre nicht das erste Programm, das danach gnadenlos versumpft. Aber der Auftakt macht Hoffnung, zumal auch die vielfältigen Lösungswege funktionieren: Weder Schützen noch Schleicher genießen große Vorteile. Wobei das dritte Deus Ex natürlich auch Schwächen offenbart, vorrangig bei Grafik und KI. Also genau da, wo schon der erste Serienteil seine Probleme hatte – der für mich trotzdem bis heute zu den besten Shootern zählt. Human Revolution ist auf dem besten Weg zur würdigen Fortsetzung, im Guten wie im Schlechten. Wobei das Gute eindeutig überwiegt.

**Potenzial: Sehr gut**

In Human Revolution wird ziemlich viel gegrübelt, zum Beispiel vom Biotechnologie-Tycoon **David Sarif** (links) sowie von **Adam** selbst.