Deus Ex: Mankind Divided

Ungeplante Auferstehung

Wir waren bei Eidos Montreal, haben Deus Ex: Mankind Divided erstmals live gesehen und dabei herausgefunden: Adam Jensen sollte eigentlich nie zurückkehren. Warum er nun doch wieder da ist, verraten wir in unserer Preview. Von Johannes Rohe

Angeschaut Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal** Termin: **2016**

Egal ob wir uns für's Schleichen oder Schießen entscheiden, die richtige Deckung ist für Adam Jensen überlebenswichtig.

Für unsere Waffe stehen drei Munitionstypen zur Auswahl: EMP-Geschosse, panzerbrechende Kugeln und stinknormale Projektile.

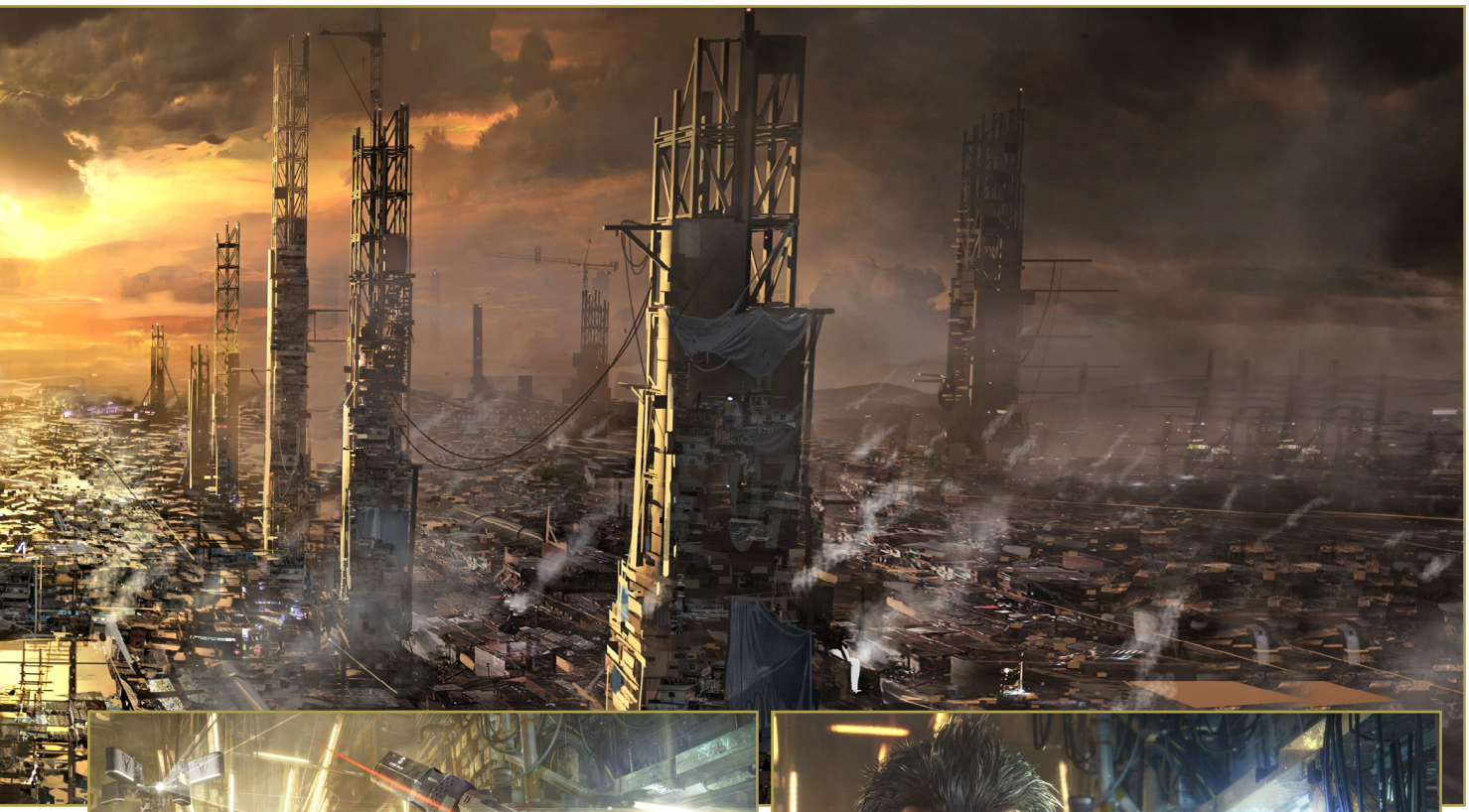
Adam Jensen stand schon mit einem Bein im Grab. Mary DeMarle ist hauptverantwortlich für die Story der Deus-Ex-Spiele von Eidos Montreal und verrät uns: Wenn es nach ihr gegangen wäre, hätte die Geschichte des ehemaligen Sicherheitsmanns mit Deus Ex: Human Revolution ihr Ende gefunden, ein weiteres Spiel mit ihm war nie geplant. Doch weil sich Human Revolution ein Hit wurde und Jensen bei den Fans so beliebt ist, trat die Marketing-Abteilung von Square Enix auf den Plan und machte klar: Jensen muss zurückkehren! Deshalb schlüpfen wir in Deus Ex: Mankind Divided erneut in die Haut des charismatischen Helden und tauchen in die dystopische Cyberpunk-Welt des Jahres 2029 ein.

Viele Enden, eine Konsequenz

Eine so ehrliche Antwort hatten wir nicht erwartet, als wir die Entwickler fragten, warum sie mit der Serientradition brechen, einen Deus-Ex-Helden nach seinem ersten Auftritt in der Versenkung verschwinden zu lassen. Und obwohl Mary DeMarle uns versichert, dass es über Adam Jensens noch viel zu erzählen gibt, treibt ihre Aussage uns doch ein paar Sorgenfalten auf die Stirn: Kann die erzwungene Fortsetzung einer abgeschlossenen Geschichte in einem so storyzentrierten Spiel funktionieren?

Vor dem größten Problem steht Eidos gleich zu Beginn von Mankind Divided: Wie soll man die vier unterschiedlichen Endsequenzen von Human Revolution aufgreifen, ohne die Entscheidungen der Spieler zu übergehen? An der gleichen Aufgabe war bereits Deus Ex: Invisible War gescheitert. Die Entwickler von Ion Storm, die den zweiten Serienteil damals produzierten, kamen auf die glorreiche Idee, alle drei grundverschiedenen Enden des ersten Deus Ex gleichzeitig eintreten zu lassen – eine Lösung, die bei den Fans komplett durchfiel. Zu viele Widersprüche hinterließen klaffende Logiklücken in der Geschichte.

Steckt die Augmented Right Coalition hinter dem Anschlag? Adam Jensen will es herausfinden.



Polizisten besitzen keine Augmentierungen und setzen stattdessen auf Exoskelette um den künstlich verbesserten Menschen Paroli zu bieten.

Hallo, schöner Mann! Dank der neuen Dawn-Engine erkennen wir jede Strähne in Adam Jensens Haar und jede Pore in seiner Haut.

Trotzdem haben sich die Entwickler auch bei Mankind Divided gegen einen Speicherstand-Import entschieden. Stattdessen greift man wieder alle Enden auf: Im Finale von Human Revolution konnten wir entscheiden, was wir mit unseren mühsam im Spielverlauf gesammelten Informationen anstellen. Unsere Wahl bleibt in Mankind Divided aber letztlich ohne Konsequenz, denn im Gewirr aus Gerüchten und gezielten Fehlinformationen erkennt niemand die Wahrheit. So bleiben Adam Jensen und wir Spieler die einzigen, die die richtige Geschichte kennen. Diese Lösung erscheint uns schon deutlich logischer und befriedigender als der Ansatz von Invisible War. Entscheidend für die Glaubwürdigkeit der Storyfortsetzung wird jedoch auch sein, wie Eidos mit Charakteren umgeht, über deren Schicksal wir im Vorgänger entschieden haben. So ist schon durchgesickert, dass Faridah Malik, unsere Pilotin in Human Revolution, definitiv tot ist – obwohl wir durchaus die Möglichkeit hatten, sie zu retten.

Ist Mankind Divided wirklich so hübsch?

Die Screenshots auf diesen Seiten wurden uns vom Publisher Squae Enix zur Verfügung gestellt und wirken zum Teil doch arg nachbearbeitet. Das ist für uns völlig unverständlich, denn auch ohne Trickserei sieht Mankind Divided richtig gut aus. Trotz allem kommen die Bilder dem echten Spiel also recht nahe und vermitteln einen guten Eindruck von der Optik.

Mechanical Apartheid

Die restliche Handlung klingt allerdings echt vielversprechend. Alles dreht sich um den Konflikt zwischen normalen Menschen und solchen, die ihren Körper mit sogenannten Augmentierungen technisch gepimpt haben. Die Ereignisse aus Human Revolution haben die Menschheit gespalten: Augmentierte Menschen werden stigmatisiert, strengen Vorschriften unterworfen und in Ghettos gesperrt. Eidos selbst spricht von einer »Mechanical Apartheid«. Widerstandsbewegungen wehren sich (teilweise mit Terroranschlägen) gegen diese Unterdrückung, das organisierte Verbrechen floriert, und verschiedene Interessengruppen versuchen ihre Macht zu vergrößern.

Als Teil der Task Force 29 soll Adam Jensen die Kriminalität bekämpfen und dem Chaos ein Ende machen. Gleichzeitig verfolgt der Agent aber auch eine persönliche Vendetta. Zusammen mit dem Juggernaut Collective, einer Gruppierung aus Hackern, Augmentierungsaktivisten und verdeckten Doppelagenten kämpft er gegen eine geheime Organisation, die versucht, die Welt nach ihren Vorstellungen zu formen.

Kein Vorteil mehr für Schleicher!

Welchem von Jensens Zielen wir Priorität geben, bleibt uns Spielern überlassen. Dabei müssen wir uns nicht erst am Ende schwerwiegenden Entscheidungen stellen. Schon mitten in der Geschichte treffen wir kritische Entschlüsse, die mitunter dazu führen sollen, dass wichtige Handlungszweige vorzeitig abbrechen. Wer alle Enden sehen will, muss also wohl große Teile von Mankind Divided erneut angehen.

Entscheidungsfreiheit wird auch im eigentlichen Spiel wieder groß geschrieben. Umgehen wir Feinde schleichend? Töten wir sie oder schlagen wir sie nur KO? Oder rennen wir in Rambo-Manier wild ballernd durch die Gegend? Das war zwar prinzipiell schon im Vorgänger so, die missratene Balance brachte das System allerdings heftig ins Wackeln. Leises Vorgehen wurde mit deutlich mehr Erfahrungspunkten belohnt, der offene Kampf war schwierig und kaum

Der Mantel des Helden wurde gemeinsam mit dem deutschen Modelabel Acronym designt.

Mit der Peps-Augmentierung verschießt Adam Druckwellen, um Feinde von den Füßen zu holen. So entledigen wir uns der Gegner auch ohne tödliche Gewalt.

Deus Ex Universe

Der Release von Mankind Divided dient gleichzeitig als Startschuss für Deus Ex Universe. Was sich hinter dem Namen genau verbirgt, ist noch nicht klar. Eidos spricht nur davon, die Marke regelmäßig mit Spielen für alle Plattformen, Comics, Büchern und mehr ausbauen zu wollen.

lohnenswert. Das war ein Fehler, sagen auch die Entwickler selbst.

Umso mehr möchte man in Mankind Divided vermeiden, eine »richtige« Spielweise vorzugeben. Deshalb wird das XP-System runderneuert – wie genau, ist allerdings noch nicht klar. Außerdem bekommt Adam Jensen diesmal fast doppelt so viele aktive Augmentationen verpasst, die ihm bei der direkten Konfrontation nützen. Dazu zählen der Titan-Schild und das Peps-Implantat: Mit Letzterem schießen wir eine Druckwelle aus Adams Arm. Der Schild umschließt seinen Körper komplett und schützt ihn einige Zeit vor feindlichen Kugeln. Doch genug mit der schnöden Theorie: Um uns zu zeigen, wie Deus Ex: Mankind Divided nun wirklich aussieht, entführt uns Eidos nach Prag.

Das wunderschöne Prager Ghetto

Im Jahr 2029 ist die tschechische Hauptstadt geteilt. Auf der einen Seite sehen wir mit der Palisade Bank und dem schlanken Serverblade Monumente des Wohlstands und des technologischen Fortschritts. Auf der anderen Seite steht Golem City. Ein Ghetto, so riesig wie eine ganze Stadt. Hier wohnen die Augmentierten, eingepfercht in winzige Wohncontainer.

Auf den Straßen regieren die Kriminalität und das Leid. Damit ihre Körper die Augmentationen nicht abstoßen, brauchen die Menschen regelmäßig Neuroprozyn. Wer sich das teure Medikament nicht mehr leisten kann, stirbt. In diesem Moloch soll Jensen einen gewissen Dr. Talos Rucker finden und festnehmen, seines Zeichens Anführer der Augmented Rights Coalition (ARC). Er steht im Verdacht, der Drahtzieher hinter einem verheerenden Terroranschlag zu sein.

Das Erste, was uns nach der Ankunft im Ghetto ins Gesicht schlägt, ist aber kein mechanisch aufgebohrter Terrorist, sondern die schiere Grafikpracht der neuen Dawn-Engine. Golem City wirkt organisch, lebendig und dreckig: Obdachlose wärmen sich an offenen Feuern, Polizisten patrouillieren durch die Gassen, Drohnen scannen Passanten. Tolle Lichteffekte sorgen für eine dichte Atmosphäre. Das Highlight der eigens entwickelten Engine sind aber die Charaktermodelle. Haare, Haut und Kleidung protzen mit Details. Einziger Wermutstropfen sind die Animationen, die wie im Vorgänger recht staksig rüberkommen.

Cheaten erwünscht

Auf seinem Weg durch das Ghetto quatscht Adam mit einigen Bewohnern. Wie er sich in den Gesprächen verhält, bestimmen wir wie gewohnt über ein Auswahlmenü. So gilt es zu entscheiden, ob der Held sein Neuroprozyn mit einigen Bedürftigen teilt. Wird gemacht – nicht aus Großherzigkeit, sondern weil Adam Jensen selbst nicht auf das Medikament angewiesen ist.

Dann geht es weiter, einem Informanten hinterher, zum Hauptquartier der ARC, doch dort angekommen verpfeift der Feigling Adam an die Wachen. Nun stehen wir vor der Wahl: ballern oder vorbeischleichen? Die Entscheidung fällt auf Variante zwei.

Endlich ziehen die Gefechte die Umgebung in Mitleidenschaft. Zahlreiche Objekte nutzen wir außerdem in den Kämpfen zu unserem Vorteil.

Über ein Kreismenü werden fix einige Augmentierungen aktiviert. Eine davon zeigt, an welcher Position uns Feinde zuletzt gesehen haben. Mit Jensens Augenimplantat schaut er durch Wände. Und ein drittes Tool zeigt die Bewaffnung der Feinde an.

Dann ab in die Deckung. Der schnelle Stellungswechsel funktioniert jetzt nicht mehr nur seitlich, sondern auch nach vorne. Außerdem wird Adams nächste Position schemenhaft eingeblendet. Die ersten Feinde werden noch geschickt umgangen, doch dann geht's nur mit Gewalt weiter. Die Takedowns funktionieren jetzt direkt aus der Deckung. Und sie verschlingen immer noch Energie. Wie viel, ist noch nicht klar; weil Eidos noch am Energie-System arbeitet, war es in der Demo abgeschaltet.

Um die Kriminalität in Golem City einzudämmen, geht die Polizei kompromisslos vor.

Deus Ex kriegt die Crysis

Einige böse angeknackste Halswirbel später ist aber endgültig Schluss mit der Leisetreterei, Adam wurde entdeckt. Jetzt ist es Zeit, seine Waffe sprechen zu lassen. Das MG modifizieren wir ähnlich wie in Crysis mit wenigen Klicks. Zum Beispiel schrauben wir einen Schalldämpfer auf und wählen einen von drei Munitionstypen. Die Gefechte selbst wirken schön dynamisch. Gegner umgehen den Helden zumindest in der vorgespielten Demo schon jetzt verblüffend geschickt und zwingen ihn deshalb zum häufigen Stellungswechsel. Außerdem machen sie selbst Gebrauch von Augmentationen. Die Wachen der ARC laufen etwa auf mechanischen Beinprothesen und können so extrem hoch und weit springen. Ganz so brachial wie in einem Vollblut-Shooter á la Call of Duty: Advanced Warfare sehen die Ballereien aber nicht aus.

Immerhin wird endlich auch in einem Deus Ex die Umgebung von den Kämpfen in Mitleidenschaft gezogen und sieht nach einem erbitterten Schusswechsel nicht mehr so frisch aus wie nach dem Frühjahrsputz. Wer kein Blut sehen kann, soll jetzt übrigens auch im offenen Kampf effektive Möglichkeiten bekommen, Feinde auszuschalten, ohne dass sie gleich in Gras beißen. Sehen konnten wir davon allerdings bis auf die nicht tödliche Peps-Druckwelle nichts.

Ein offenes Gespräch

Schließlich stellt Adam Dr. Rucker in seinem Büro. Jetzt zahlt sich das friedliche Vorgehen aus ... wie bitte? Okay, jetzt zahlt sich aus, dass die Entwickler die Hand am Controller haben (gespielt wird zwar am PC, aber mit dem Xbox-Gamepad). Mit einigen Befehlen manipulieren sie das Spiel, sodass der Charakter denkt, wir hätten seinen Schergen nichts getan. Nur wenn der Spieler den Pazifisten mimt, hat er nämlich die Chance, den Anführer der ARC im Gespräch zur Kooperation zu bewegen. Natürlich leugnet der jede Verbindung zum Terroranschlag und erzählt von internen Machtkämpfen. Angesichts der Dinge, die daraufhin geschehen – und die wir hier weder verraten wollen noch dürfen – sind wir geneigt, Rucker zu glauben. Am Ende einer wilden Flucht aus dem ARC-Hauptquartier offenbart sich uns nämlich ein neuer Widersacher: Marchenko. Den Osteuropäer mit dem Robo-Arm kennen wir bereits aus dem Trailer, seine Rolle in der Handlung erschließt sich uns jetzt aber noch nicht. Bleibt er ein Feind oder wird er zum Verbündeten? Wir wissen es nicht. Aber wir sind sehr gespannt darauf, es herauszufinden. JO

So entstand diese Preview

Wir haben uns Deus Ex: Mankind Divided im Entwicklerstudio von Eidos Montreal angesehen. Neben einer ausführlichen Präsentation über Sound- und Artdesign, Story und Gameplay des Spiels wurde uns eine live gespielte Gameplay-Demo auf dem PC vorgeführt. Außerdem führten wir Interviews mit den hauptverantwortlichen Entwicklern.

Story und Dialoge stehen in Mankind Divided wieder an erster Stelle. Wenn wir uns geschickt anstellen, folgt uns Dr. Rucker ohne Gegenwehr.

Human Revolution 2.0

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Zur Vorbereitung auf Mankind Divided habe ich mir Let's Plays von Human Revolution angeschaut – Erinnerungen auffrischen und so. Und meine Güte, ist das schlecht gealtert. Die sterilen Umgebungen, die kleinen Stadt-Hubs und die staksigen Animationen wirken heute völlig veraltet. Und dann sitze ich bei Eidos und – Bam! – Mankind Divided haut mir echte Grafikpracht um die Ohren. Nicht nur das: Das gesamte Spielgeschehen wirkt flotter, flüssiger, dynamischer. Egal ob Adam leise von Deckung zu Deckung huscht oder drauflos ballert und dabei seine Augmentationen nutzt, es sieht nach Spaß aus. Es scheint so, als ob Eidos die wenigen Kritikpunkte von Human Revolution vernünftig ausbessert.

Am Ende des Tages steht und fällt Deus Ex allerdings mit seiner Story. Und über die kann ich nach der Präsentation wenig mehr sagen, als dass sie Potenzial hat. Der verschärfte Konflikt zwischen normalen und augmentierten Menschen, die Parallelen zur Apartheid in Südafrika, Adam Jensens Absicht, die Illuminati zu stürzen; das klingt alles sehr interessant. Und auch die Art und Weise, in der Eidos die Story an die Geschehnisse aus Human Revolution anknüpft, ist für mich befriedigender als damals in Invisible War. Reicht das, um Deus Ex würdig fortzusetzen? Ich glaube es, aber wissen kann ich es noch nicht.

Die Exoskelette der Polizisten in Mankind Divided sind mittelalterlichen Ritterrüstungen nachempfunden.