

Deus Ex: Mankind Divided

Licht aus: Adam Jensens geballte Faust ist das Letzte, was die Feinde bei einem Takedown sehen.

SCHLUSS MIT DER DISKRIMINIERUNG!

Genre: Action Publisher: Square Enix Entwickler: Eidos Montreal Termin: 23.2.2016

Auf DVD: Preview-Video

Deus Ex: Mankind Divided will die Action im Action-Rollenspiel stärker betonen. Wir haben's gespielt und die Ballerprobe aufs Exempel gemacht. Funktioniert die Rambo-Methode jetzt genauso gut wie das Schleichen? Von Ann-Kathrin Kuhls

Deus Ex: Mankind Divided hat zwei große Vorsätze: Es will einerseits den Vorgänger Human Revolution sinnvoll fortführen und andererseits gleichzeitig die spielerische Freiheit spürbar verbessern. Heißt: Anders als im Vorgänger soll das Ballern dem Schleichen nicht mehr unterlegen sein. Wir waren beim Entwickler in Montreal und konnten bei einem ersten Anspielen herausfinden, dass Human Revolution zumindest eine von beiden Aufgaben meistert.

Willkommen in Dubai

Zu Beginn des Tutorials staunen wir erst einmal nicht schlecht: Wir können in der Rolle des Deus-Ex-Helden Adam Jensen aus dem herannahenden Helikopter jedes Detail des halb verfallenen Dubai erkennen, denn die Mission findet als erste Deus-Ex-Mission

überhaupt bei Tag statt. Ebenfalls neu ist die detaillierte Umwelt, die zwar bereits aus den Rendertrailern bekannt ist, sich im tatsächlichen Spiel aber noch einmal ganz anders anfühlt. Die augmentierten Handwerker, die während der Arbeit auf einer Baustelle plötzlich den Verstand verloren haben, dekorieren als verwesene Leichen den ersten Schauplatz und schaffen so von Anfang an eine ebenso mysteriöse wie bedrohliche Stimmung. Manche haben noch ihre Werkzeuge in der Hand, andere haben gar keine Hände mehr. In jeder Ecke liegen Hämmer, Lunchboxen oder Bauteile herum, die wir allesamt aufheben und herumtragen können. Eine Stimme in unserem Ohr beendet unsere Erkundungstour jedoch schlagartig: Der strahlend blaue Himmel über Dubai wird sich nicht lange halten. Ein Sandsturm naht. Jetzt heißt es, möglichst schnell ins Erdgeschoss zu gelangen, wo wir einen illegalen Waffendeal stoppen sollen.

Sand im Mund

Während wir uns durch ein halb fertiges Luxusapartment schleichen, fällt auf einmal mit lautem Krachen die Abdeckung eines Lüftungsschachts auf den Boden. Das wirkt zwar wie ein Hammerschlag auf den kleinen Zeh und lässt uns zusammenzucken, ist

aber trotzdem eine nette Abwechslung zu den langen Tutorials aus Human Revolution. Doch es geht auch dezenter: Gerade, wenn wir genau auf Bewegungen um uns herum achten, kann uns eine herumschwingende Kette oder ein flatterndes Stück Abdeckplane ganz schön aus der Fassung bringen. Per Funk hören wir währenddessen den Fortschritt unseres Teams, dem wir durch die Erfüllung kleiner Nebenaufgaben unter die Arme greifen können, etwa mit der Zerstörung eines Funktransmitters. Das stimmt dann sogar unseren irischen Teamkollegen freundlicher, der uns wegen unserer Augmentierungen eigentlich gar nicht ausstehen kann. Alle Frotzeleien sind jedoch mit dem Eintreffen im Erdgeschoss vergessen. Durch die offenen Aufzugtüren trifft uns der Sandsturm mit voller Wucht, und im Durcheinander aus Schüssen und Menschen erkennen wir kaum, wer Freund und wer Feind ist. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt. Je zügiger wir die Aufgabe erledigen, desto weniger Teamkollegen müssen ihr Leben lassen. Sind wir mit dem gesamten Level früh genug fertig, schaffen wir es sogar noch vor dem Sandsturm ins Erdgeschoss und haben freies Schussfeld.

Nach dem Einsatz in Dubai führt Adam seine Arbeit später im Spiel nach Prag, wo er ein Versteck des Dvali-Verbrecherkartells in

Drei Wege zum Ziel

Serientypisch lässt sich Mankind Divided auf mehrere Arten spielen.

- Stealth: Schleichen, kaum Kämpfe
- Balance: Schleichen und Ballern
- Shooter: volle Konfrontation

einem alten Theater ausheben soll. Je nach Spielweise bieten sich hier die unterschiedlichsten Alternativen.

Wie auch später im Spiel wollen wir Ihnen in diesem Artikel die Möglichkeit lassen, selbst zu entscheiden: Stealth, Shooter oder von beidem ein bisschen? Entsprechend können Sie einfach zum jeweiligen, farblich unterlegten Abschnitt springen.

Stealth: Über Stock und Stein

Wenn wir uns für den Stealth-Modus entscheiden, müssen wir die Lage zunächst genau sondieren. Ein vorsichtiger Blick auf den Platz vor dem Theater zeigt uns einen Scharfschützen auf dem Dach, einen patrouillierenden Wachroboter sowie einen wenig motivierten Wachmann, der sich nur schnell eine Kippe anzündet und dann schlurfend seine Runde weiterführt – mit dem Rücken zu uns. Durch eine Seitengasse gelangen wir auf das Dach des Theaters, wo wir nur den Scharfschützen ausschalten müssen, um durch ein Fenster in das Innere der riesigen Glaskuppel zu gelangen. Für effektives Schleichen eignen sich vor allem zwei der neuen Augmentationen: Die Smart Vision zeigt uns ähnlich wie der Detektiv-Modus in Batman: Arkham Knight die Positionen unserer Feinde sowie benutzbare Ob-



Vom Dach des Hotels im Tutorial haben wir die beste Sicht auf Dubai.

jekte an. Anders als in Batman verbraucht die praktische Augmentation in Deus Ex aber Energie, sodass wir sie nicht pausenlos nutzen können. Sollte uns unterwegs der Saft ausgehen, müssen wir die Energie mit mehr oder weniger gut versteckten Biozellen wieder auffrischen. Es kann also wie schon im Vorgänger nicht schaden, sämtliche Schränke und Kisten zu durchwühlen. Schließlich brauchen wir noch genug Saft, um uns mit unserer Cloaking-Augmentation komplett unsichtbar zu machen, zwischen die patrouillierenden Gegner zu springen und hinter dem nächsten Pfeiler in Deckung zu gehen.

Technikverliebt

Neben diesen beiden überaus praktischen Fähigkeiten kann sich der erfolgreiche Covert-Ops-Agent selbstverständlich auch in die Sicherheitssysteme des Theaters einhacken, um Kameras zu deaktivieren und Passwörter für Sicherheitstüren zu klauen. Derlei ausgestattet machen wir uns auf den Weg in Richtung Bühne. Die Treppe führt uns auf eine der höher gelegenen Tribünen, von der aus wir die Bühne im Blick haben, auf der sich Dvali-Mitglieder von Stripperinnen be-

tanzen lassen. Die sind dann wohl erstmal beschäftigt. So können wir unbemerkt mit dem neuen Ikarus-Sprung von einem Balkon zum nächsten springen und einen Wachmann nach dem anderen ausschalten. Der Ikarus-Sprung erinnert in seiner Ausführung an die Teleportation von Dishonored: Wir visieren einen Landepunkt an und rauschen hinüber, ohne dabei von anderen bemerkt zu werden. Weil wir vorher im Bühnenkontrollraum die Sicherheitskameras ausgeschaltet haben, schleichen wir durch einen Lüftungsschacht an den exotischen Tänzerinnen samt sabbernder Soldaten vorbei, und finden uns im Backstage-Bereich wieder. Mit den Codes stehen uns sämtliche Türen offen, sodass wir nur noch ein paar Schläger aus dem Weg räumen müssen, um zu unserem Ziel zu kommen. Hier bricht unser Spieldurchlauf allerdings ab: Die folgende Cutscene hätte laut den Entwicklern zu viel über die Story verraten.

Geduld ist nicht augmentierbar

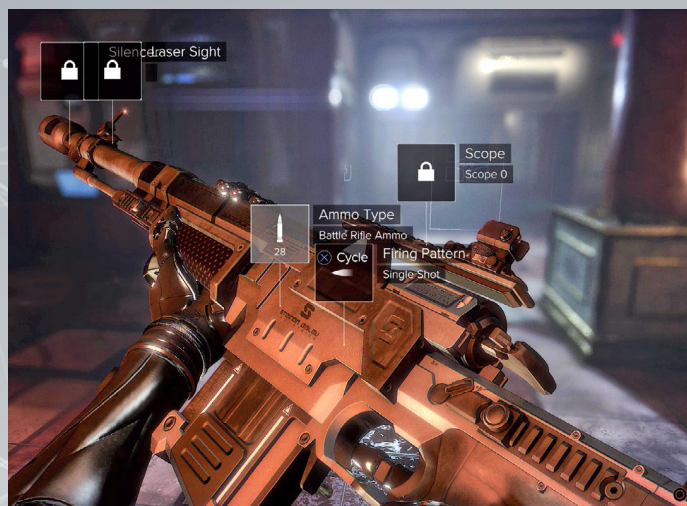
Der Schleichmodus nimmt von allen Möglichkeiten am meisten Zeit in Anspruch, da wir die Bewegungsabläufe der Wachen zu-



Für die Wachroboter brauchen wir Munition mit hoher Durchschlagskraft.



Der kugelsichere Titan-Anzug zeigt sich sogar in unserem Sichtfeld.



Unsere Munition können wir während des Gefechts wechseln – vorausgesetzt, wir sind in sicherer Deckung.



Die Nanoblade pinnt in der normalen Variante Feinde an die Wand...



...die aufgeladene Version lässt alles in ihrer Umgebung explodieren.

nächst studieren müssen, um anschließend ungesehen um sie herumschleichen zu können. Auch die Augmentationen nehmen uns nur einen kleinen Teil der Arbeit ab: Da sie viel Energie verbrauchen, ist es beispielsweise nicht möglich, ein ganzes Level komplett unsichtbar zu durchqueren. Mit etwas Pech geht uns mitten in einer Gegnergruppe die Energie aus. Wie bereits im Vorgänger erhalten wir Extra-Erfahrungspunkte, wenn wir Gegner betäuben, anstatt sie zu töten, oder wenn wir erfolgreich ein Sicherheitsterminal hacken. Außerdem bekommen wir mehr von der Welt um uns herum mit: Entspannte Wachen plaudern gern mal über ihr Privatleben oder Machtkämpfe innerhalb der Organisation. Zusammen mit unseren sozialen Talenten, die es uns wie im Vorgänger ermöglichen, auch mit friedlichen Argumenten unseren Willen zu bekommen, können wir so Konflikten aus dem Weg gehen.

Balance: Deckung, Deckung, Deckung

Als gesunde Mischung aus Schleicher und Rambo können wir zwar von allem ein bisschen, müssen aber auch auf einige Maximalaugmentierungen verzichten. Vielseitig werden wir nur mit gleichmäßig verteilten Punkten. Um zwar unauffällig, aber nicht völlig gewaltlos in das Theater einzusteigen, schleichen wir durch einen Tunnel um die

Wachen herum und aufs Dach, um die Wand eines der hinteren Büros kaputtzuschlagen. Den dahinter sitzenden Söldner haut es direkt mit vom Sockel, sodass wir ohne Aufsehen zu erregen eindringen können. Die nächste Wache erledigen wir mit der Tesla-Augmentation, die einen konzentrierten elektrischen Stoß abfeuert. Die Cloaking-Augmentation lässt uns für einen kurzen Augenblick komplett verschwinden, sodass wir ohne Probleme an den Kameras vorbeischießen können. Wenn wir die Remote-Hacking-Augmentation besitzen, können wir die Kameras auch aus der Ferne ausschalten. Die Bewegungsmelder bemerken wir dabei nicht sofort, sie uns allerdings schon. Das wütende Piepen ruft die anderen Wachen auf den Plan. Zeit für den Ikarus-Sprung. Damit teleportieren wir uns ähnlich wie in Dishonored auf eine höher gelegene Empore und verschanzen uns hinter einem roten Plüschsofa. Aus der Deckung heraus strecken wir die Wachen entweder mit der Pistole, einer Splittergranate oder dem Betäubungsgewehr nieder, obwohl sie sich alle Mühe geben, uns einzukreisen oder ebenfalls in Deckung zu gehen.

Aufmerksam wie ein Goldfisch

Zwar sind die Männer in den anderen Räumen des Theaters ebenfalls durch die Kamera alarmiert worden, allerdings suchen sie

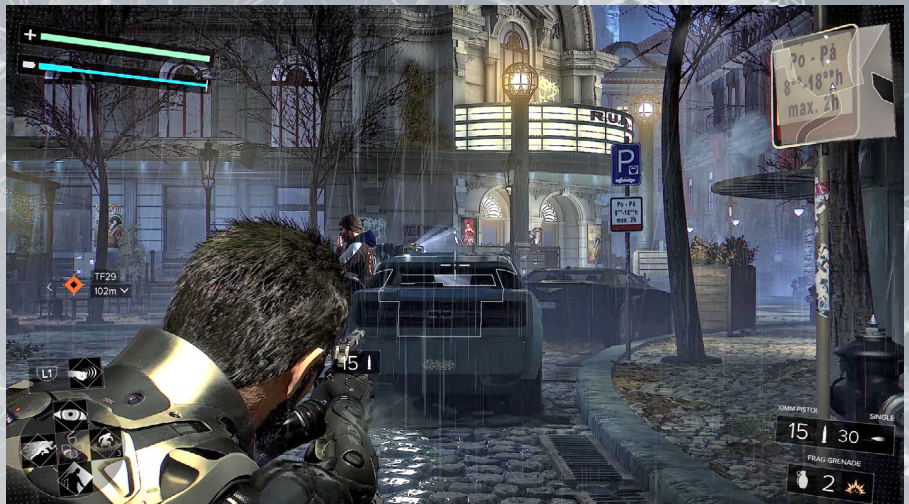
nur eine gewisse Zeit lang, die uns praktischerweise als Timer angezeigt wird. Danach bleiben sie zwar misstrauisch, setzen ihren Wachdienst aber trotz eines Haufens toter Kollegen im Nebenzimmer fort. Noch ein bisschen später ist sogar das Misstrauen verschwunden, sodass die Wachen wieder munter vor sich hin quatschen. Hinter ihnen, auf einer der Emporen im Inneren des Theaters, finden wir ein Steuerungsterminal, mit dem wir die Kameras ausschalten und sogar die Wachroboter kontrollieren können. Dank des Ikarussprungs hüpfen wir von Empore zu Empore, um die Schützen auszuschalten, und nehmen dann in aller Ruhe die Szene unter uns in Augenschein: Auf einer Bühne tanzen leicht bekleidete Damen um ein paar der Mafiosi herum. Praktisch, denn so haben die schweren Jungs ihre Augen ganz woanders und merken nicht, dass ihre Kollegen hinter ihnen mit dem Betäubungsgewehr niedergestreckt werden. Hinter dem Vorhang beseitigen wir zuerst die Lichtschranken, dann hacken wir uns in das Sicherheitssystem der Hintertür. Die restlichen Wachen im Vorzimmer sind unaufmerksam und lassen sich ohne Probleme überrumpeln. Mit Erreichen des Hinterzimmers bricht unser Spieldurchlauf allerdings ab: Die folgende Cutscene hätte laut den Entwicklern zu viel über die Story preisgegeben.

Shooter: Kugelsicher macht müde

In Deus-Ex-Spielen sind Hunderte Geheimwege eingebaut, die uns das Schleichen erleichtern. Allerdings müssen wir das gar nicht. Wir können genauso gut auf Geheimhaltung pfeifen und uns den Weg freiballern. Dazu schalten wir im alten Theater zunächst den Scharfschützen aus, damit er uns nicht in die Quere kommen kann. Eine EMP-Granate versorgt den Wachroboter, und die heranahenden Wachleute halten wir uns mit einer taktischen Shotgun vom Hals. Den neugierigen Kameras verpassen wir ebenfalls eine Schrotkur. Aufrecht und ohne Rücksicht auf eventuelle Deckungsmöglichkeiten schlendern wir daraufhin durch den Haupteingang ins Theater. Die Lichtschranken, die wir dabei auslösen, sind uns nur recht. Im folgenden Alarm samt Kugelhagel der Wachmannschaft können wir nämlich prima die Titan-Augmentation ausprobieren, die Adam Jensen einen schicken schwarzen und vor allem komplett kugelsicheren Panzeranzug verpasst. Das funktioniert zwar nur eine kurze Zeit lang, trotzdem fühlen wir uns schon ein bisschen wie der Terminator. Schick ist, dass unser Sichtfeld ebenfalls von der gleichen schwarzen Struktur eingerahmt ist, so dass wir erkennen, wenn es schwächer wird, und wir in Deckung gehen müssen.

Ein Mafiosi-Spießchen dazu?

Kommt uns dann doch ein Feind zu nah, pinnen wir ihn mit unserer Nanoblade an die Wand. Entsprechend augmentiert ist die nämlich nicht nur ein ausfahrbares Messer, sondern auch ein Wurfgeschoss. Alternativ sogar mit bei Aufprall explodierendem Hitzeelement. Das sieht nicht nur cool aus, sondern ist auch äußerst effektiv, da es durchaus auch mehrere Feinde auf einmal erwischen kann. Die Nanoblade ist zudem in Sachen Energie viel sparsamer als beispielsweise der Titan-Anzug, und hilft uns vor allem dann weiter, wenn wir ohne Munition dastehen. Wenn uns dann doch eine Kugel erwischt, heilen wir uns mit den in der Welt verteilten Hypotisms, den Medkits von Mankind Divided. Nachdem wir auch im Inneren des The-



Dank der neuen Dawn Engine können wir jede einzelne von Adams Strähnen erkennen.

aters aufgeräumt haben, haben wir für die eifrig Alarm schlagenden Kameras nur noch ein müdes Lächeln übrig. Wen wollen die denn jetzt noch zu Hilfe holen? Einen ziemlich fetten Wachroboter, wie sich herausstellt. Der nimmt uns prompt ins Sperrfeuer, aber der Wucht von drei Granaten gleichzeitig kann auch er nicht widerstehen. Zwischen panisch kauernenden, plötzlich arbeitslosen Stripperinnen spazieren wir hinter die Bühne, deaktivieren das Tastenfeld der Sicherheitstür und entledigen uns mit einer Splittergranate den unachtsam auf dem Sofa rumlummelnden Wachen. Kurz vor dem wirklichen Ende der Mission bricht unser Spieldurchlauf allerdings ab: Die folgende Cutscene hätte laut den Entwicklern zu viel über das Spiel preisgegeben.

Gleichberechtigung

Das Überraschende an der brachialen Methode ist nicht nur, wie gut sie funktioniert und wie viel Spaß die Schießereien machen, sondern vor allem, wie viele Erfahrungspunkte beim Ballern auf Adam Jensens Konto regnen. Die Entwickler haben also Wort gehalten mit ihrem Versprechen, dass sie den actionlastigen Weg genauso belohnen wollen wie die Schleichvariante. Im Dauergeballer bekommen wir natürlich wenig von den

Konversationen der Wachen mit. Aber wer braucht schon Atmosphäre, wenn es Punkteboni für Kunstschüsse oder die clevere Ausnutzung von Deckungsmöglichkeiten gibt? Kann man auch andersrum sehen? Natürlich. Aber dann kann man Deus Ex: Mankind Divided ja auch anders spielen. Spannend wird, wie sich die Entscheidungsfreiheit auf die Story auswirkt. Wird Zeit, dass wir endlich diese verfluchte Cutscene sehen! ★



Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls



Jedes Mal, wenn ich Deus Ex spiele, nehme ich mir ganz fest vor zu schleichen. Und jedes Mal verliere ich nach der Hälfte meine Geduld, husche zu früh aus meinem Versteck und starte eine Massenschießerei. Aber ehrlich gesagt passt mir das ganz gut, denn manchmal möchte ich einfach gerne auf alles feuern, was nicht schnell genug in Deckung ist. Wozu supercoole Waffen und elegante Take-Down-Animationen entwerfen, wenn sie keiner spielt, weil alle schleichen? In Mankind Divided kann ich sowohl flüsterleise als auch als Elefant im Porzellanladen jede Menge Erfahrungspunkte holen – wenn ich mich denn geschickt anstelle.

Zwar gab es in der Previewversion noch diverse Kinderkrankheiten wie falsch kalibrierte Ragdoll-Effekte oder Fehler in der Deckungsmechanik, die vor allem im Schleichmodus zu ärgerlichen Zwischenfällen führen können, trotzdem mussten mich die Eidos-Mitarbeiter aber beinahe mit Gewalt von meiner Anspielstation fortschleifen. Selbst nachdem ich die Theater-Mission zum dritten Mal durchgespielt hatte, habe ich immer noch neue Möglichkeiten gefunden, Wachen auszutricksen oder meine Umwelt zu manipulieren. Die gehört dank der Dawn Engine zum Schönsten, was man in den nächsten Monaten spielen kann, und lässt Adam Jensens Haare so flauschig aussehen, dass ich am liebsten die ganze Zeit hindurchwuscheln würde.



Die Mafiosi haben gegen Adams Augmentationen keine Chance.