

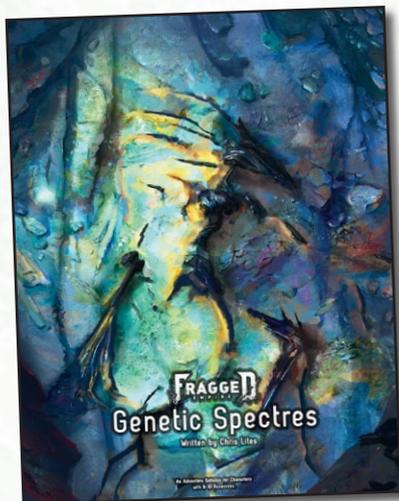


FRAGGED EMPIRE

ABENTEUER AUS DEM ZERBROCHENEN IMPERIUM

Etwa 1.000 Jahre in der Zukunft ist die Menschheit längst vergessen, ihre Nachfolgerkultur, die Archonten, hat es ebenfalls im großen Krieg dahingerafft. Jetzt, 100 Jahre später, kehren die letzten Schrecken des Krieges zurück und suchen die noch jungen Völker des Universums heim...

Titel Let Sleeping Gods Lie
Autor Chris Lites
System Fragged Empire
Verlag Design Ministries / Modiphilus
Umfang 44 Seiten • **Preis** ca. 11,99
ISBN 978-0-9924979-4-1



Titel Genetic Spectres
Autor Chris Lites
System Fragged Empire
Verlag Design Ministries / Modiphilus
Umfang 44 Seiten • **Preis** ca. 11,99
ISBN 978-0-9924979-9-6

In **Mephisto 61** haben wir das Universum von **Fragged Empire**, dem Post-Post-Apokalypse-Spiel, vorgestellt. Wir befinden Setting und Regeln für sehr gut, waren aber etwas mit dem vielen Sandboxing, das nötig ist, unzufrieden. Wie schon immer üblich greifen jene, die wenig selbst machen möchten, zu verfügbaren Abenteuermodulen. Bei **Fragged Empire** ist dies nicht anders, denn auch hier sind schon zwei solcher Szenarien am Start.

Wie bei den anderen Büchern des Systems auch ver- rät ein Blick auf die Rückseite von **Let Sleeping Gods Lie** mit wenigen Icons, was man im Innern des 44 Seiten starken Heftes erwarten kann: das Grundthema der Post-Post-Apokalypse, freies Entdecken und Erforschen, Gentechnik, taktischen Miniaturenkampf wie in einem Skirmish Game, Nahkämpfe, Raumschlachten und die beiden spielbaren Völker Corporation und Nephilim.

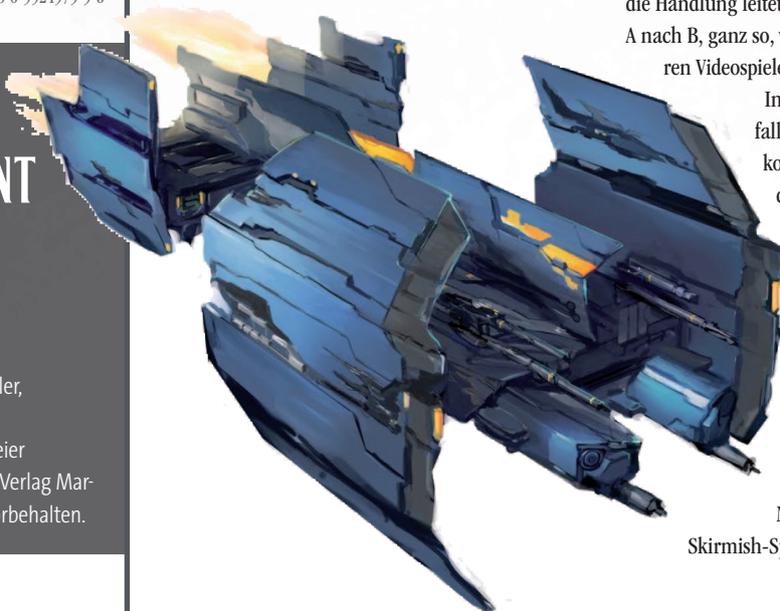
LET SLEEPING GODS LIE

Oder auch nicht, denn im Einsteigerabenteuer für **Fragged Empire** legen sich die Spielercharaktere gleich mit Mächten an, die den Rahmen ihrer üblichen Vorstellungskraft ein wenig sprengen. Das Abenteuer kommt dabei eigentlich einem klassischen Dungeoncrawl recht nahe: Die Gruppe wird beauftragt, ein verlassenes Raumschiff zu suchen, findet es und erlebt schließlich beim Bergungsversuch allerlei Spannendes. So gibt es natürlich einen Rivalen, der die Pläne der Charaktere durchkreuzen möchte. Und hatte ich erwähnt, dass Raumschiffe in diesem Spiel als NSCs behandelt werden? Das liegt unter anderem daran, dass sie durchaus auch lebendig sein können...

GENETIC SPECTRES

Das zweite Abenteuermodul zu **Fragged Empire** schickt dann auch gleich die größte Bedrohung im Universum ins Feld: die Mechonid. Das Abenteuer ist als Fortsetzung zu **Let Sleeping Gods Lie** konzipiert, kann aber auch allein gespielt werden. Das Abenteuer ist in drei Akte unterteilt, die jeweils neue NSCs und Komplikationen für die Charaktere bereithalten. Die Gesamtstruktur entspricht allerdings eher einer typischen linearen Mission. Die Akte bauen also aufeinander auf und die Gruppe ist gezwungen, den vorgegebenen Weg einzuhalten, da das Abenteuer sonst nicht funktioniert. Dies klingt im ersten Moment nach Railroading und jeder Menge Beschränkungen für die Spieler und ihre Figuren. Tatsächlich aber ist die Story recht packend und die Handlung leitet die Gruppe völlig automatisch von A nach B, ganz so, wie man es beispielsweise von linearen Videospiele gewohnt ist.

In diesem Abenteuermodul, das ebenfalls mit insgesamt 44 Seiten daherkommt, sind alle vier Spielerrassen des Grundregelwerks spielbar. Thematisch werden taktischer und Einzelkampf mit Interaktion und kultureller Spannung gemischt, alles eingefasst in den Post-Post-Apokalypse-Rahmen des Fragged Empire-Universums. **Genetic Spectres** bietet ebenfalls wieder die Möglichkeit, das Abenteuer mit wenig Aufwand und einer Menge Figuren auch in Form eines Skirmish-Spiels auf den Tisch zu bringen.



MEPHISTO 62 ONLINESUPPLEMENT



VERLAG
MARTIN
ELLERMEIER

Autoren: Nils Jannet, Walter Milani-Müller, Christian Schlumberger
 Copyright © 2016 Verlag Martin Ellermeier
 Das Verlag Martin Ellermeier-Logo ist © Verlag Martin Ellermeier 2014-2016. Alle Rechte vorbehalten.



Titel Gamemaster's Screen
 System Fragged Empire
 Verlag Design Ministries / Modiphilus
 Umfang 4 Seiten • Preis ca. 17,99

UND DANN WÄRE DA NOCH

Beim Umsetzen der beiden oben aufgeführten Abenteuer ist ein Hilfsmittel sehr nützlich und gerade für Einsteiger nahezu unverzichtbar: der **Fragged Empire Spielleiterschirm**. Nach heutigem Standard aus sehr festem Karton gefertigt, bietet der vierseitige Schirm nicht nur auf der Außenseite wundervolle Artworks zu den vier spielbaren Völkern, sondern liefert auf der Innenseite alle Informationen, die man zum Spielen benötigt. Nach dem Aufstellen findet man ganz links alle Tabellen zum persönlichen Einzelkampf, links mittig alles zum Raumkampf, rechts mittig eine Seite mit Referenzen und Effektbeschreibungen zu allen möglichen sonstigen Situationen im Spiel und ganz rechts schließlich diverse Beispiel-NSCs. Die einfache, übersichtliche und klare Aufteilung lässt den Spielleiter hier alles, was er braucht, sehr viel schneller finden, als beim ständigen Durchblättern des Regelwerks. Einziges Manko: Man hätte sämtliche Tabellen und Referenzen mit den Seitenzahlen der zugehörigen Stellen im Regelwerk versehen können, damit man dort die passenden Regeltexte schneller finden und im Detail nachlesen kann.

UNTERM STRICH BETRACHTET

Als Einstiegsabenteuer in das Spielsystem gedacht, ist **Let Sleeping Gods Lie** mit vorgefertigten Charakteren ausgestattet, die aber natürlich auch durch eigene Spielfiguren ersetzt werden können. Die Grundidee des Abenteuers ist tatsächlich ideal für den Einstieg in **Fragged Empire** und alle beschriebenen Szenen und Encounter geben den Flair und die Atmosphäre des Spiels gelungen wider. Dennoch verfügt das Abenteuer über dasselbe Manko wie schon das Grundregelwerk: Um den Spielern so viel Freiheit wie möglich zu lassen, sind weite Teile des Abenteuers »freeform« gestaltet. Also so, dass es den Spielern überlassen bleibt, was sie als nächstes tun möchten. Dies ist grundsätzlich

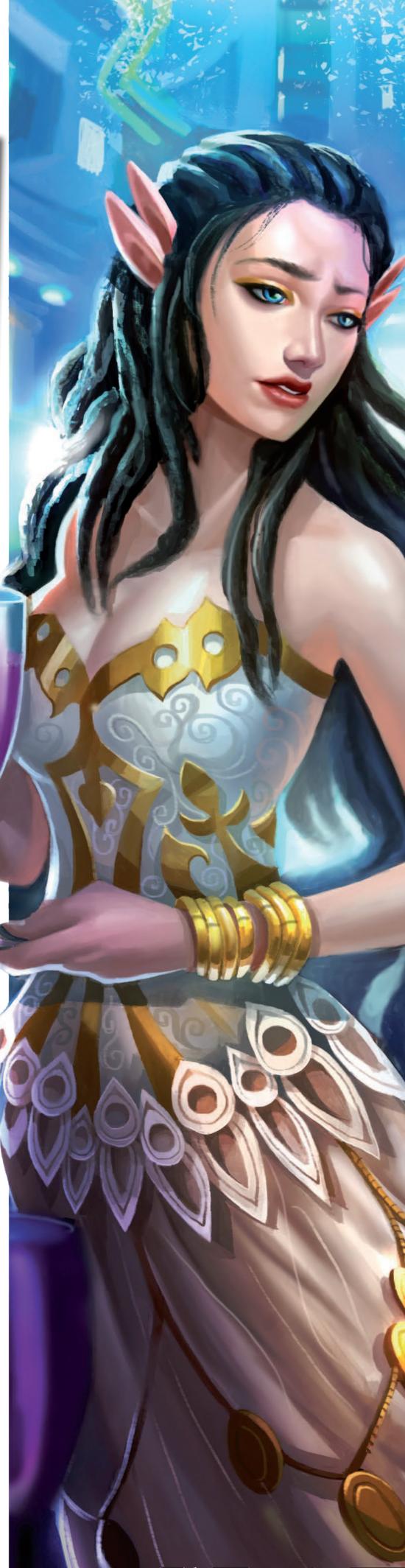
nichts Schlechtes. Von einem Einstiegsabenteuer würde man jedoch einen etwas lineareren Verlauf erwarten, der Spieler wie Spielleiter in die Welt und die Regeln des Spiels einführt. Lässt man diesen Aspekt unter den Tisch fallen, hält man mit **Let Sleeping Gods Lie** einen Spannung und Spaß versprechenden Abenteuerband in Händen.

Der Nachfolger **Genetic Spectres** ist nicht weniger spannend, aber ein völlig anderer Typ Abenteuer. Hier steht der Zeiger auf knallharter Action, Krieg ist die Hölle, und nur die Harten kommen am Ende in den Garten. Wer sich gerne mit einem übermächtigen Gegner anlegt, der ist in diesem Szenario goldrichtig. Tatsächlich findet sich sogar vorne im Heft eine Warnung für Spielleiter, die Kämpfe an die Stärke der Gruppe anzupassen, sollten die Mechnoids zu gefährlich und mächtig sein. In der Tat ist dieses Abenteuer nichts für schwache Nerven und erinnert stark an Egoshoooter-Klassiker wie **Doom** und **Quake**. Und doch ist **Genetic Spectres** viel besser, denn nichts ist so real und furchteinflößend wie die eigene Fantasie. Zwei Daumen hoch für ein Rollenspielmodul, das es schafft, den Adrenalinspiegel ordentlich in die Höhe zu treiben.

Der **Spielleiterschirm** ist nicht zwingend ein Muss aber sehr hilfreich, gerade beim Einstieg in das Spielsystem. Man findet alles sehr schnell und kann sich gerade im Kampf wirklich gut orientieren. Dazu kommt das wundervolle Artwork auf der Außenseite, und hey, einen weiteren Spielleiterschirm kann man doch immer gebrauchen, oder?

Und dann wäre da noch zu vermelden, dass es mit **Fragged Empire** in großen Schritten weitergeht. Gerade erst endete der zweite Kickstarter zum System mit einigem Erfolg. Diesmal ging es um den **Protagonist Archive** mit vier weiteren spielbaren Völkern, eine Minirensurie und ein weiteres Abenteuermodul. Außerdem hört man munkeln, dass bereits an einer deutschen Version gebastelt wird. Wir dürfen also weiterhin gespannt sein. . .

wm ■



MUTANT CHRONICLES

PACKENDE KAMPAGNEN FÜR EURE SPIELRUNDEN

Nachdem wir euch in unserer Printausgabe von Mephisto 62 drei Fraktions- und Hintergrundbände präsentiert haben, legen wir hier noch einmal mit einem Quellenbuch nach, stellen euch aber auch zwei üppige Kampagnenbände vor, die eure Gruppe eine Weile beschäftigen werden!



Titel Luna and Freelancers Source Book
System Mutant Chronicles 3rd Edition
Autoren Chris Lites, Robert Grayson, Marc Langworthy, Gobion Rowlands, Nathan Dowdell
Verlag Modiphius Entertainment
Umfang 126 Seiten • Preis ca. 21,99
ISBN 978-1-910132-54-8



Titel Dark Symmetry Campaign Book
System Mutant Chronicles 3rd Edition
Autoren Dave Allen, Nathan Dowdell, Bill Heron, Clive Oldfield, Gunnar Roxen
Verlag Modiphius Entertainment
Umfang 218 Seiten • Preis ca. 47,99
ISBN 978-1-910132-26-5

Wir schauen uns also im folgenden mit **Luna and Freelancers** den Mond an, auf dem sich die größte und wichtigste Stadt im Sonnensystem befindet, Luna City. Hier treffen sich nicht nur Vertreter aller Megakonzerne und aller Organisationen, sondern auch der Abschaum des Sonnensystems. In **Dark Symmetry** reisen wir in die Vergangenheit und erleben die erste Invasion der Dark Legion und die schrecklichen Auswirkungen, die später als Dunkle Symmetrie in die Geschichte eingehen wird. Ein Jahrtausend später bricht die **Dark Legion** erneut in das Sonnensystem ein und die Spieler sind mittendrin dabei...

LUNA AND FREELANCERS

In **Luna and Freelancers** dreht sich alles um den Erdtrabanten, das neue Herzstück der menschlichen Zivilisation seit dem Exodus von der Erde. Hier befindet sich auch die größte Stadt im Sonnensystem, Luna City, einem Schmelztiegel der unterschiedlichsten Kulturen und Sitz der Bruderschaft und des Cartels. Aber wo Licht ist, gibt es auch Schatten und so beherbergt die Stadt auch eine gefährliche Seite...

Das Buch umfasst 126 vollfarbige Seiten, aufgeteilt in acht Kapitel und einen zweigeteilten Index. Den Anfang macht eine detaillierte, farbige Karte von Luna City, auf der die wichtigsten Orte verzeichnet und die von den Megakonzerne kontrollierten Viertel farblich hervorgehoben sind. Das erste Kapitel widmet sich der Geschichte Luna Citys, beginnend in der Zeit direkt nach Exodus, über die Zeit der dunklen Symmetrie bis in die aktuelle Zeit des zweiten Krieges gegen die Dark Legion. Neben der Geschichte wird auch auf die verschiedenen Zeiten als Setting eingegangen, gerade die Zeit vor dem Fall bietet sich als Alternative an, wobei wir im Rahmen eines der Abenteuerbände darauf nochmal eingehen werden.

Das zweite Kapitel ist der umfangreichste Teil des Bandes und geht sehr detailliert auf die einzelnen Bezirke sowie besondere Merkmale der Metropole ein.

Daneben finden sich neue Karrieren und neue NPCs. Im dritten Kapitel verlassen wir die Stadt und begeben uns jenseits der sicheren Mauer ins karge Umland. Da der Mond terraformt wurde, ist zwar ein Leben an der Oberfläche möglich, aber ungefährlich ist es nicht. Wandernde Banditen und Bestien streifen zwischen den Felsen umher, aber mit dem freien Raumhafen Freeport gibt es auch lohnenswerte Ziele.

Im vierten Kapitel reisen wir zurück nach Luna City und tauchen direkt in den Untergrund ab, die dunkle Seite der strahlenden Megastadt, die geheimnisvolle Unterstadt. Hier treffen sich Verbrecher, Konzernspione und andere fragwürdige Gestalten. Wer sich hierher wagt, sollte stets auf der Hut sein und seine Waffe in Griffweite halten. Das fünfte Kapitel richtet sich ausschließlich an den Spielleiter und wirft einen Blick auf Luna City als Setting für eine komplette Kampagne, gerade die verschiedenen Aspekte und Möglichkeiten werden hier genau beleuchtet.

Wie lebt es sich außerhalb der Megakonzerne, in der gefährlichen Freiheit als Freelancer, darauf geht das sechste Kapitel noch einmal kurz ein. Wieder mehr bietet hier das siebte Kapitel, mit dem Luna PD wird die Polizeibehörde von Luna City vorgestellt, die gerade im Konflikt der Konzerne versucht, eine neutrale Schutzmacht darzustellen. Auch geht das Kapitel auf die Möglichkeiten ein, ein Mitglied der Luna PD zu spielen und welche Rolle sie als Gegenspieler einnehmen können.

Die Daily Chronicle ist die wichtigste Zeitung Luna Citys, und im achten Kapitel finden sich einige Artikel, die so direkt als Einstieg in ein Abenteuer genutzt werden können. Im Anschluss findet sich noch ein zweiteiliger Index, der erste widmet sich den zu Beginn auf der Karte gezeigten besonderen Orten, der zweite ist ein alphabetisches Stichwortverzeichnis.

DARK SYMMETRY

Mit **Dark Symmetry** beginnt Modiphius Entertainment eine zweiteilige Kampagne, die sich um die Dark Le-



gion dreht. Dabei beginnt das Abenteuer recht harmlos in Luna City kurz vor dem Ausbruch der als Dunkle Symmetrie in die spätere Geschichte eingehenden Katastrophe, die fast zur Auslöschung der menschlichen Zivilisation führte. Das Buch kommt in Vollfarbe und auf 218 Seiten, unterteilt in zwei einzelne Abenteuer und der Kampagne, die sich in sechs einzelne Abschnitte sowie einen Appendix unterteilt.

Den genauen Inhalt der Kampagne möchten wir aus Spoilergründen nicht ausbreiten, allerdings sollte man die spezielle Zeitperiode beachten. Zwar könnte ein Spielleiter theoretisch die Kampagne in einer anderen Zeit spielen lassen, dadurch würden dann aber viele Eigenheiten verloren gehen. Im Appendix finden sich neben einigen neuen Ausrüstungsgegenständen, auch sechs vorgefertigte Spielercharaktere, um direkt loszulegen.

DARK LEGION

Als direkte Fortsetzung zur oben besprochenen Kampagne gedacht, kommt **Dark Legion**. Die Geschichte spielt dabei in der aktuellen Zeitlinie von **Mutant Chronicles** und führt unsere Helden vom finsternen Planeten Nero zurück ins Sonnensystem, mit Abschnitten auf der Venus, dem Merkur und dem Mars. Das Buch kommt ebenfalls in Vollfarbe und bringt es auf 192 Seiten. Unterteilt wird die Kampagne dabei in fünf Abschnitte sowie einen Index. Im Gegensatz zu **Dark Symmetry** sollen die Charaktere schon eine gewisse Erfahrung er-

reicht haben, sollte man die Kampagne als Fortsetzung zur vorangegangenen spielen, ist dies aber auf jeden Fall gegeben. Aber es gibt auch Möglichkeiten, wie man mit einer komplett neuen Gruppe einsteigen, oder Spielercharaktere austauschen kann. Im Appendix finden sich auch wieder sechs vorgefertigte Spielercharaktere.

NACHBESPRECHUNG

Modiphius Entertainment legt erneut drei hochqualitative Produkte vor, die problemlos das hohe Niveau des Grundregelbuches halten können. Das Erweiterungsbuch fügt sich nahtlos in das übrige Sortiment ein und bietet sich als gelungenes Setting an, wenn man neue Spieler in die Welt von **Mutant Chronicles** führen möchte. Da sich in Luna City auch alle Megakonzerne sowie alle weiteren wichtigen Organisationen finden, hat man hier eine komprimierte Version des Sonnensystems. Bei den beiden Kampagnen legt Modiphius Entertainment ebenfalls vor und bietet hier zwei anspruchsvolle wie auch spannende Geschichten, die sehr gut den Flair von **Mutant Chronicles** einfangen.

Während sich der Quellenband an Spieler und Spielleiter richtet, sind die beiden Kampagnenbände nur für den Spielleiter gedacht. Dennoch können sich alle drei Bücher für eine Gruppe lohnen, bieten doch auch die Kampagnen einiges an zusätzlichem Material, das auch weit über die eigentliche Kampagne nutzbar ist.

Nils Jannet ■

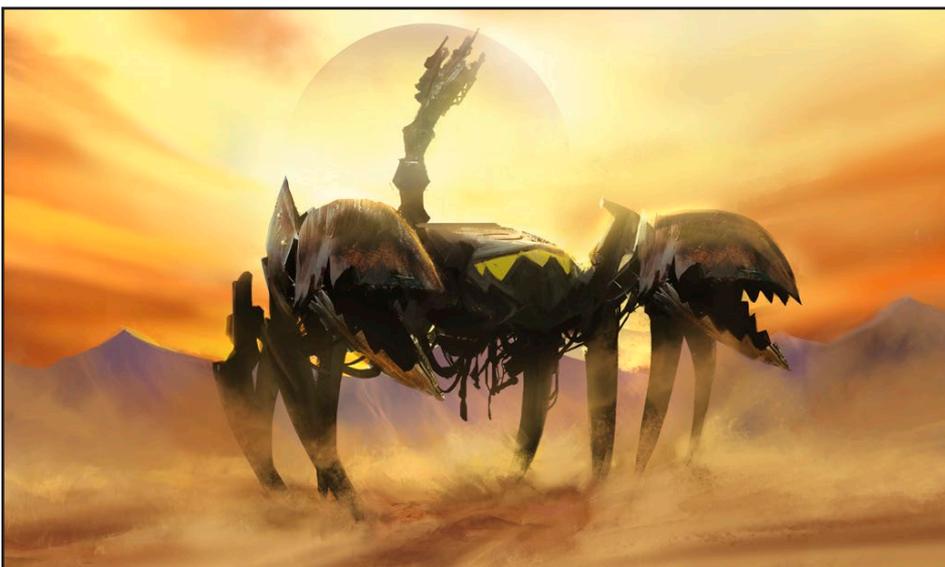


Titel Dark Legion Campaign Book
System Mutant Chronicles 3rd Edition
Autoren Dave Allen, Nathan Dowdell, Marc Langworthy, Clive Oldfield
Verlag Modiphius Entertainment
Umfang 192 Seiten • Preis ca. 47,99
ISBN 978-1-910132-23-4



MEHR INFORMATIONEN

Die Rezensionen zu den Grundregelwerken für **Fragged Empire** und **Mutant Chronicles** findet ihr in **Mephisto 61**.



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

INNERLICH ZERRISSEN

Die Welt ist aus den Fugen geraten. Zwei Jahre sind vergangen, seit beim sogenannten »Opti-Zwischenfall« alle augmentierten Menschen weltweit in eine wahnsinnige Raserei verfallen sind und Millionen starben. Obwohl Adam Jensen den Wahnsinn schließlich stoppen konnte, ist seither nichts mehr wie es war.



Überall begegnet man den technisch verbesserten Menschen mit Misstrauen oder offenem Hass; an vielen Orten werden sie abgesondert und in Ghettos gesperrt, in denen Kriminalität, Schikane und Elend an der Tagesordnung sind. Und dann explodieren am helllichten Tag gleich mehrere Bomben im belebten Hauptbahnhof von Prag. . . Die Menschheit ist gespalten wie selten zuvor, und die Stimmung wird zunehmend aggressiver. Kein leichtes Umfeld für Adam Jensen, der im Zentrum des Chaos die Schuldigen für die Anschläge sucht und dabei schon bald auf Anzeichen für eine deutlich größere Verschwörung im Hintergrund stößt.

Die **Deus Ex**-Reihe gehört zu den großen Klassikern der PC Games. Der erste Teil aus dem Jahr 2000 gilt immer noch als eines der besten Spiele aller Zeiten, auch wenn die Grafik heutzutage selbst mit allen verfügbaren Mods bestenfalls als zweckmäßig bezeichnet werden kann. Eine packende Story voller Wendungen, enorme Handlungsfreiheit, zahllose Locations, verschiedene Lösungswege für die meisten Herausforderungen und drei mögliche Enden machten das Spiel zu einem absoluten Meisterwerk. Die Fortsetzung **The Invisible War** aus dem Jahr 2004 konnte die dementsprechend hohen Erwartungen der Fans leider auf nahezu keiner Ebene erfüllen und ging als große Enttäuschung in die Spielegeschichte ein – kein Wunder, dass es danach erst einmal still um **Deus Ex** wurde.

SCHWERES ERBE

Erst im Jahr 2011 folgte mit **Human Revolution** ein Neustart der Serie. Das als Prequel konzipierte Spiel versetzte den Spieler erstmals in die Rolle des unfreiwillig augmentierten Agenten Adam Jensen, der als Sicherheitschef der Agumentierungsfirma Sarif Industries einen Überfall auf seinen Konzern und die damit verbundene Ermordung seiner Freundin aufklären musste.

Aller Skepsis zum Trotz gelang dem Entwicklerstudio Eidos Montreal ein echter Überraschungserfolg. **Human Revolution** glänzte endlich wieder mit einer span-

nenden Story, die an jeder Ecke mit Wendungen und neuen Perspektiven aufwarten konnte. Zahlreiche Locations wie Detroit, Montreal oder die auf zwei Ebenen erbaute chinesische Metropole Hengsha sorgten für Abwechslung, und das packende Finale mit gleich vier möglichen Enden rundeten ein tolles Gesamtpaket ab.

Bei aller Begeisterung gab es allerdings auch Kritik. So war die Grafik zwar durchaus stimmungsvoll und das Design der Spielwelt enorm liebevoll, aber Texturen, Gesichtsanimationen und vor allem die Lippenbewegungen der Charaktere waren mitunter kaum zeitgemäß. Auch die Tatsache, dass die Spieler zwar stets die Wahl zwischen einem gewalttätigen und einem gewaltlosen Weg hatten, für den gewaltfreien Weg aber mit deutlich mehr Erfahrungspunkten belohnt wurden, was ihre Handlungsfreiheit in gewissem Maße zu einer Illusion machte, sorgte für Kritik.

Der Nachfolger **Mankind Divided** musste also einerseits die Stärken des Vorgängers erhalten, gleichzeitig aber die vorhandenen Schwächen ausmerzen – was leider nicht in allen Punkten gelungen ist.

RECHERCHE IN PRAG

Nach einer Tutorialmission, die Jensen ins nach dem Opti-Zwischenfall verlassene Dubai führt, landet der Spieler zunächst in Prag, wo er direkt von einem verheerenden Bombenanschlag überrascht wird. Die Detonation bringt nicht nur jede Menge Ermittlungsaufwand mit sich, sie wirbelt außerdem Adams Augmentierungen durcheinander. Während man in Dubai noch auf einen nahezu vollständig hochgerüsteten Jensen zurückgreifen konnte, muss man nun erst einmal mit den Werkseinstellungen zurechtkommen.

Ein Besuch beim Mechaniker des Vertrauens enthüllt zwei Dinge: Zum einen waren in Adams System gleich mehrere experimentelle Augmentierungen versteckt, von denen angeblich niemand wusste, und zum anderen führte ihre plötzliche Schock-Aktivierung zu einem totalen Systemversagen, so dass alle bereits frei-

geschalteten Augmentierungen aus dem ersten Teil erstmal wieder futsch sind. Dankenswerterweise erhält man nach der erfolgreichen Reparatur gleich mehrere PRAXIS-Kits, mit denen man sich einige Startaugmentierungen nach Wahl zusammenstellen kann und somit nicht als völliger Anfänger loslegen muss. Schon hier haben die Spieler somit eine erste Chance, sich ihr ganz persönliches Startpaket zusammenzustellen und Jensen ihren Spielvorlieben anzupassen – eine schöne und stimmige Lösung.

Während die Städte in **Deus Ex 3** teilweise noch als etwas beengt empfunden wurden, wartet Prag mit einem beeindruckend großen Stadtplan voller interessanter Orte auf. Das Rotlichtviertel oder die geheimnisvolle Palisade Bank beschäftigen den Spieler im Alleingang über mehrere Stunden, und wer sich die Zeit nimmt, jeden Hinterhof und jedes sorglos offen stehende Fenster zu untersuchen, kann weitere Stunden damit verbringen, sich in den liebevoll verstreuten Details der Stadt zu verlieren.

Dutzende kleiner Nebenaufträge und Script-Ereignisse runden das Bild ab und erzeugen eine extrem dichte Atmosphäre. Dummerweise hat diese Fokussierung auf Prag ihren Preis. Nach dem kurzen Start in Dubai verbringt man Stunde um Stunde in der tschechischen Hauptstadt, und irgendwann wird selbst eine so toll inszenierte Location etwas eintönig. Auch ein ausgedehnter Ausflug in das Augmentiertenghetto Golem City (fantastisch bedrückend inszeniert!) und ein kurzer Abstecher in die Schweiz ändern nichts daran, dass die Handlungsorte von **Mankind Divided** in Sachen Vielfalt keinesfalls mit **Human Revolution** oder gar dem legendären ersten Teil mithalten können.

STETIGE EVOLUTION

Technisch hat **Mankind Divided** hingegen gleich an mehreren Stellen Boden gut gemacht und zahlreiche Kritikpunkte des Vorgängers ausgemerzt. Alle Lösungswege sind nun gleichberechtigt, und wer sich seinen Weg durch Prag freiballern und -prügeln will, kann das tun – auch wenn er sich damit natürlich kaum Freunde macht. Die Steuerung wurde ebenfalls noch einmal verbessert, gerade das aktualisierte Deckungssystem ist nach kurzer Eingewöhnung intuitiv und komfortabel. Gerade bei der Auswahl von Gesprächsoptionen und in den verschiedenen Menüs merkt man dem Spiel seine Konsolenoptimierung zwar an, insgesamt spielt sich **Mankind Divided** aber sehr entspannt und flott.

Auch grafisch ist das Spiel hübscher als der Vorgänger, was nicht zuletzt auch daran liegt, dass Jensen nun endlich auch bei Tag seine Runden drehen kann. Die Texturen sind zwar immer noch weit von den aktuellen Spitzentiteln entfernt, aber im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert worden, was die gesamte Spielwelt ein Stück glaubwürdiger wirken lässt.

Etwas schlechter sieht es bei den Gesichtsanimationen aus. Adam und seine diversen Gesprächspartner wirken mitunter immer noch wie schlechte Bauchredner, was durch die Tatsache, dass es auf unserem Testcomputer immer einen leichten Versatz zwischen Ani-

mation und Sprachausgabe gab, noch schlimmer wurde (oft gestikuliert der Charakter noch, nachdem er längst mit Reden fertig war).

WIE JETZT, DAS WAR'S?

Bis zu diesem Punkt könnte man **Mankind Divided** dennoch als nahezu rundum gelungenen Nachfolger des ohnehin großartigen **Human Revolution** bezeichnen, doch leider schwächelt das Spiel ausgerechnet bei der größten Stärke seines Vorgängers – der Story. Während **Human Revolution** technische Mängel durch eine grandiose Geschichte kompensieren konnte, ist **Mankind Divided** zwar technisch besser, die Handlung erlaubt sich aber gleich mehrere böse Schnitzer.

Zum einen ist bereits ab der Hälfte des Spiels klar, wer die wahren Drahtzieher hinter den Anschlägen von Prag sind, und zum anderen endet das Spiel mit einem Cliffhanger, der zahllose Fragen ungeklärt lässt. Wo kommen Adams geheimnisvolle Augmentierungen her? Was planen die Hintermänner, die überall in der Welt Chaos stiften, wirklich? All das muss erst einmal warten, entweder auf einen kostenpflichtigen DLC oder schlimmstenfalls auf Teil 5. Trotz aller Nebenaufträge und Fortschritte, bleibt somit am Ende das Gefühl, erst an der Oberfläche der Verschwörung gekratzt zu haben, und dem wahren Problem kaum näher gekommen zu sein. **Human Revolution** und **Deus Ex 1** hatten das bereits vor 5 bzw. 16 Jahren viel besser gelöst!

Das schwache Ende dürfte Fans der Serie auch deshalb verärgern, weil Eidos bis zu diesem Zeitpunkt Fanservice vom Feinsten aufstischen. Überall finden sich Hinweise auf Charaktere, die man aus dem ersten Teil kennt. Wenn in einer frühen Zwischensequenz vier Dunkelmänner und eine Frau geheimnisvolle Pläne schmieden, können Veteranen jeden einzelnen benennen und mit Erinnerungen verknüpfen. Aus dieser Steilvorlage hätte man einfach mehr machen müssen.

FAZIT

Doch so ärgerlich dieser Schnitzer am Ende auch sein mag, er ändert letztendlich nichts daran, dass **Mankind Divided** ein mehr als würdiger Teil der Serie ist. Gerade Spieler, die gerne jeden noch so kleinen Winkel untersuchen und die Haupthandlung auch einfach mal links liegen lassen, werden in Prag fantastische Stunden voller Action und dramatischer Entscheidungen verbringen. Das Spiel zeichnet auf beeindruckende Weise eine ebenso überzeugende wie düstere Zukunftsvision, deren Konsequenzen dem Spieler an jeder Ecke vor Augen geführt werden.

Für Fans der Serie ist das Spiel somit nicht nur wegen der vielen Anknüpfungspunkte zum legendären Erstling ein Pflichtkauf, auch Spieler, die anspruchsvolle Schleich-Action in einer toll inszenierten offenen Spielwelt suchen, kommen auf ihre Kosten.

Und jetzt muss ich zurück nach Prag, beim ersten Trip habe ich bestimmt irgendwo etwas übersehen!

Christian Schlumberger ■



Titel Deus Ex: Mankind Divided
Entwickler Eidos Montreal/Square Enix
Plattform PC, PS4, Xbox One • Preis ca. 50,00

EINSATZBEREIT: UNSER STARTPAKET FÜR ADAM

Welche Augmentierungen man sich zu Beginn des Spiels aussucht, hat deutliche Auswirkungen auf die Spielweise und die späteren Optionen. Wir haben uns für einen Forscher und Schleicher entschieden, und deshalb erst einmal folgende Dinge in den Mittelpunkt gerückt:

- **Smart Vision:** Durch Wände sehen? Einfach zu gut, um es nicht zu nehmen!
- **Pathfinder-Radar:** Gerade für Spieler, die Gegner gerne überraschen und umgehen, ist das Radar unverzichtbar. Hier haben wir ordentlich investiert, um einen möglichst großen Radius sowie die Blickfelder der Gegner zu sehen.
- **Hacken/Übernehmen und Hacken tarnen:** Höherstufige Geräte hacken zu können und dabei nicht sofort entdeckt zu werden, öffnet enorm viele Türen. Auch hier lohnen sich direkt zu Anfang ein paar Punkte. »Hacken verstärken« ist hingegen verzichtbar.
- **Klippspringer:** Sobald ihr eure Beine für weitere Sprünge verbessert habt, stehen euch auf einen Schlag völlig neue Wege offen. Damit ihr bei einem kleinen Sprungunfall nicht sofort neu laden müsst, empfehlen wir außerdem das
- **Icarus Landesystem:** Aus jeder Höhe herabspringen /fallen können, ohne Schaden zu nehmen? Super!

Ebenfalls hilfreich sind die folgenden Augs, die euch noch einmal weitere Wege öffnen:

- **Verbesserte Stärke:** Schwache Wände oder Lüftungsgitter einfach einzuschlagen, ersetzt oft lange Debatten über Zugangsberechtigungen.
- **Atmungsaugmentierung:** Erstaunlich viele Gänge in Prag sind voller Giftgas. Mit dieser Augmentierung sind sie kein Problem mehr – und Tränengasgranaten auch nicht.

8
3
9
2
1
1
4