



Renaissance einer düsteren Zukunft

Im Computerspiel „Deus Ex: Human Revolution“ kämpft der Held darum, ein Mensch zu bleiben.

VON CARSTEN GÖRIG

In der Klinik kann man Augen kaufen. Augen, mit denen man durch Wände sehen kann. Außerdem gibt es Beinprothesen, mit denen man höher springen kann, Scanner, mit denen sich die Persönlichkeitsstruktur von Menschen erkennen lässt, und Gehirnimplantate, die beim Hacken von Computern helfen. Alles, was man dafür braucht, ist Geld. Aber dieses Geld haben viele Menschen nicht, die auf der Straße leben im Detroit des Jahres 2027. Deshalb lassen sie sich einspannen in den blutigen Kampf, der in ihrer Stadt ausgebrochen ist um die Frage, was eigentlich den Menschen ausmacht. Um diesen Kampf geht es in „Deus Ex: Human Revolution“, dem wohl ambitioniertesten Videospiel des Jahres.

„Wie viel Philosophie passt in ein Spiel?“ Das sei eine entscheidende Frage, sagt Mary DeMarle. Die Amerikanerin sitzt im Eidos-Studio in der Innenstadt der kanadischen Metropole Montreal, draußen rauschen die Autos über die regennasse Fahrbahn. Der trübe Tag scheint wie gemacht für die Präsentation eines Spiels, das erst einmal durch seine düsteren Farben auffällt. DeMarle ist die Autorin von „Deus Ex: Human Revolution“, dem dritten Teil der „Deus Ex“-Reihe, und sie weiß natürlich, dass man sehr viel Philosophie in ein Spiel packen kann. Man darf es nur nicht zu offensichtlich machen.

DeMarle hat die Geschichte des Spiels geschrieben, die Dialoge entworfen, den Hintergrund, das Thema des Spiels mitentwickelt. Es geht um Transhumanismus, die Optimierung des Körpers durch

Implantate. Was nach Science-Fiction klingt, ist nicht mehr so weit entfernt. „Viele Firmen forschen bereits daran“, sagt DeMarle. „Wir haben lange recherchiert und versucht, eine realistische Vorstellung von dem zu bekommen, was 2027 bereits möglich sein könnte.“

Was ist machbar – und was ist zulässig? Wie weit kann der Mensch sich mit Hilfe von Technik weiterentwickeln, wie weit darf er der Evolution ein Schnippchen schlagen? Wann hört der Mensch auf, ein Mensch zu sein und wird zur Maschine? „Diese Fragen müssen bald entschieden werden“, sagt DeMarle – und meint die reale Welt. Der Science-Fiction-Autor Philip K. Dick hat das Thema bereits 1968 in einem Roman behandelt: „Träumen Androiden von elektrischen Schafen?“ heißt er. Aus ihm wurde Ridley Scotts legendärer Film „Blade Runner“.

„Deus Ex“ möchte es ihm nachmachen und erinnert erst einmal sehr an die Dystopie. Eine Nachwelt, wie in „Blade Runner“, unwirklich zwischen der heutigen Welt und einer unbestimmten Zukunft stehend. Die Entwickler verwenden gedeckte Farben wie auf Renaissance-Gemälden und beziehen sich auch in der Kleidung der mechanisch veränderten Menschen auf das 16. Jahrhundert. Sie haben dafür eigens eine virtuelle Modedesigner entworfen. „Wir wurden schon gefragt, wo man die Sachen kaufen kann“, sagt DeMarle mit einem Augenzwinkern.

Wie Dick in der „Blade Runner“-Vorlage verpackt die „Deus Ex“-Autorin DeMarle ihre Philosophie in eine Agentengeschichte



im Science-Fiction-Mantel. Sie gibt dem Spieler einen Protagonisten namens Adam Jensen an die Hand. Der ist Sicherheitschef bei Sarif Industries, einer Firma, die mechanische Implantate herstellt. Beim Überfall einer Söldnertruppe wird Jensen schwer verletzt, einzig die Implantate machen wieder einen vollständigen Menschen aus ihm. Jetzt trägt er optimierte Augen und einen künstlichen Arm, der ihm zusätzliche Kräfte verleihen kann, ein Chip im Gehirn hilft ihm bei seiner Aufgabe. Und seine Aufgabe ist nicht einfach: Jensen (also sein Über-Ich an der Konsole) muss herausfinden, wer für den Überfall verantwortlich ist, bei dem seine große Liebe ermordet wurde. Sind es Gegner des Transhumanismus, ein Konkurrenzkonzern oder gar die eigene Regierung? Es ist eine Intrige, der man auf die Spur kommen muss.

Die Implantate dienen dabei nicht nur der Geschichte, sondern auch dem Spiel, denn je nach zusätzlich erworbenem Implantat verändern sich Jensens Fähigkeiten und damit die Spielweise. Man kann sich mit größtmöglichem Bleieinsatz durch die Horden von Gegnern schießen oder als Hacker in Computersysteme eindringen und Alarmanlagen und Sicherheitssysteme lahmlegen oder sich als Spion leise in die Gebäude schleichen und Pheromone benutzen, um von Informanten die richtigen und wichtigen Hinweise zu bekommen. Man kann aber auch alles kombinieren, sich durch einen Raum schießen, um dort dann einen verborgenen Lüftungsschacht zu finden, der einen an ein Computer-

terminal führt, an dem sich ein Schutzsystem lahmlegen lässt. So viel Freiheit wie möglich soll der Spieler haben, das war schon die Maxime der ersten beiden „Deus Ex“-Spiele.

Sie sind bereits 2000 und 2004 erschienen, danach wurde die Reihe vorerst eingestellt, ein kommerzieller Erfolg war sie nicht, auch wenn Spieleguru Warren Spector, der Erfinder der Reihe, immer wieder darauf hinweist, dass der Hersteller Eidos mit „Deus Ex“ keinen Verlust gemacht hat. Doch keinen Verlust zu machen reicht manchmal eben nicht. Vor allem, wenn man wie die „Tomb Raider“-Firma Eidos lange ums Überleben kämpfen musste. Inzwischen ist sie vom japanischen Square-Enix-Konzern aufgekauft worden, der Wagemut zurückgekommen, zumindest in Teilen.

„Wir haben versucht, den Ursprüngen der Reihe treu zu bleiben, wollten aber gleichzeitig Neueinsteiger nicht abschrecken.“ So beschreibt DeMarle den Spagat zwischen künstlerischer Vision und wirtschaftlichen Realitäten. Und er ist gelungen. Ihr Spiel ist äußerst komplex. Nimmt man normalerweise einfach seine Knarre und schießt auf alles, was sich bewegt, muss man bei „Deus Ex“ immer wieder innehalten, nachdenken. Darüber, was der nächste Schritt sein könnte. Darüber, wie die Geschichte wohl weitergeht. Und vielleicht sogar darüber, ob man lieber Mensch oder Maschine ist.

„Deus Ex: Human Revolution“ (Eidos)