⊕ Stärken

+ spannende Story
+ vielfältige Lösungswege
+ coole Rollenspiel-Elemente

⊖ Schwächen

- leicht angestaubte Grafik
- KI-Schwächen

Deus Ex Human Revolution

Der PC-Version von Deus Ex 3 fehlt noch der letzte Schliff, für einen finalen Test reicht es deshalb nicht. Wir verraten Ihnen trotzdem schon jetzt, was das Cyberpunk-Rollenspiel kann. Und was nicht. Von Fabian Siegismund

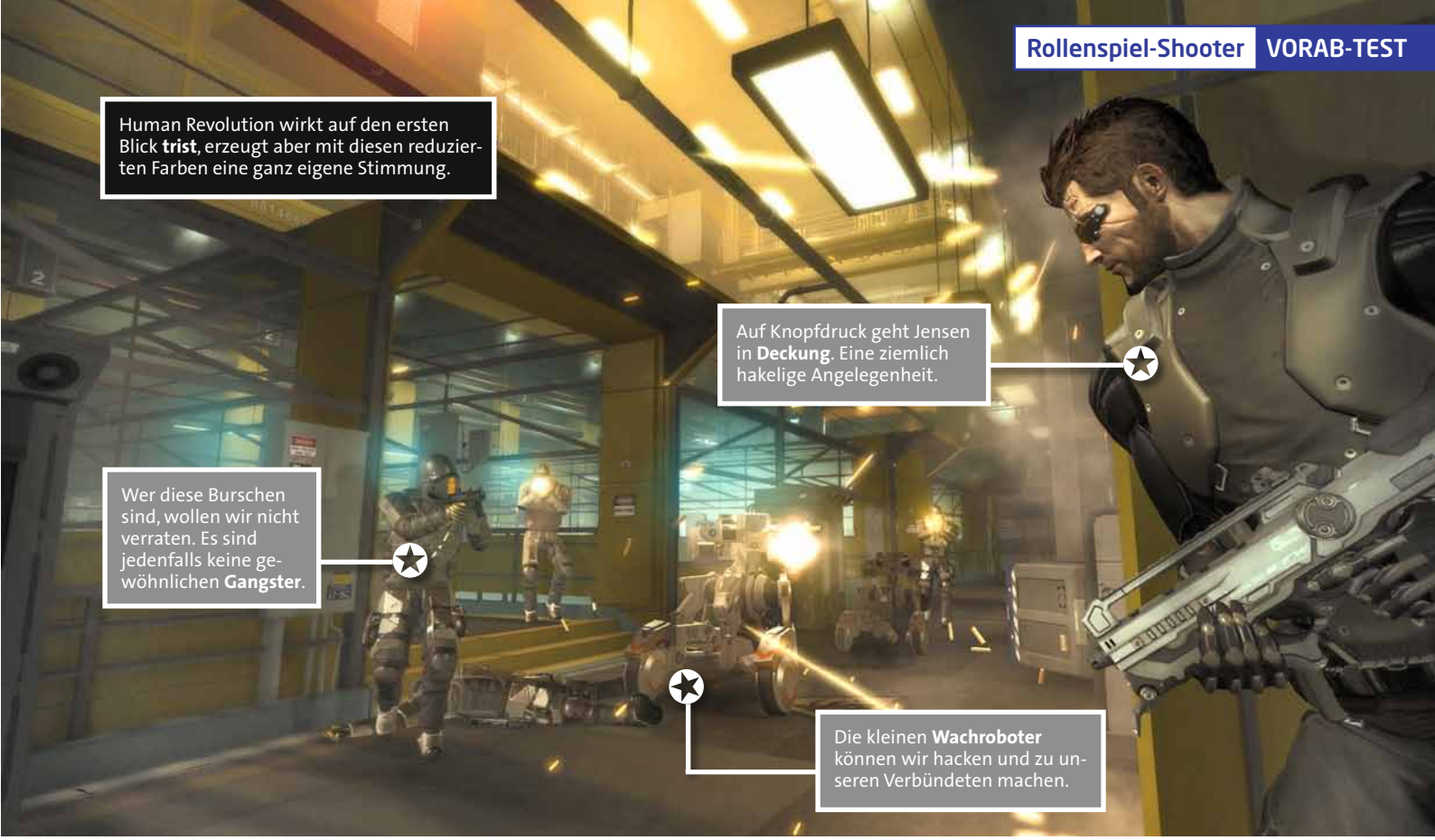
Genre: **Rollenspiel-Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal (Human Revolution ist das Erstlingswerk)**
Termin: **26. August 2011** Spieler: **1** Sprache: **deutsch, englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6976

Wenn der Theaterschriftsteller der Antike nicht weiß, wie es weitergehen soll, erfindet er einfach eine neue Figur, die dann wie aus dem Nichts als eine Art Gott ins Spiel kommt, um mal eben alle Probleme zu lösen. Der wird dann schon mal mit einem Seilzug auf die Bühne herabgelassen. Das Ganze nennt sich »Deus ex Machina« (Gott aus der Maschine) und ist ein dramaturgisches Stilmittel. Wenn der Detektiv der Zukunft nicht weiß, wie es weitergehen soll, setzt er einfach seinen Maschinenkörper ein, sucht sich einen alternativen Weg oder ballert sich die Bahn frei, um mal eben alle Probleme zu lösen. Das Ganze nennt sich **Deus Ex: Human Revolution** und ist ein dramatischer Rollenspiel-Shooter. Dessen Konsolenfassung ist bereits fertig, doch die PC-Version liegt noch in den letzten Zügen der Entwicklung. Eine endgültige Wertung verkneifen wir uns deshalb, viele Stärken und Schwächen des Spiels können wir aber bereits beurteilen.

Die Geschichte von **Deus Ex: Human Revolution** mit einem antiken Drama gleichzusetzen wäre dann doch ein wenig übertrieben. Aber in einem Medium, in dem »Erschieße 1.000 Terroristen, um am Ende den Oberboss aus seinem Hubschrauber zu ballern« noch immer als valide Story gilt, ragt **Human Revolution** wie ein Leuchtturm der Dramaturgie aus dem grauen Ozean der Plattitüden heraus. Erzählt wird die Geschichte von Adam Jensen, der im Jahre 2027 als Sicherheitschef der Biotechnologie-Firma Sarif Industries arbeitet. Die entwickelt künstliche Gliedmaßen und Organe und präsentiert sich entsprechend in der Öffentlichkeit gerne als Heilsbringer, doch schnell wird klar: Hinter der Hochglanz-Fassade von Sarif stinkt es. Denn wer sich einen schicken Roboterarm leistet, muss auch die massiven Nebenwirkungen in Kauf nehmen. Diese so genannten Augmentierungen werden nämlich vom menschlichen Organismus abgestoßen, das einzige Gegenmittel ist ein teures Medikament. Und das wird, oh Wunder, ebenfalls von Sarif produziert. Ist David Sarif, der namensgebende Firmenboss, womöglich gar kein Heiland, sondern nur ein cleverer Geschäftsmann?

Obwohl Deus ex Machina ein lateinischer Begriff ist, stammt das Stilmittel aus dem griechischen Theater.



Steam-Pflicht

Deus Ex: Human Revolution ist an Valves Online-Plattform Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte Disk-Versionen müssen online bei Steam aktiviert und an ein Konto geknüpft werden. Ein Weiterverkauf wird damit unmöglich.

Megan Reed will von solchen Mutmaßungen nichts wissen. Die schöne Leiterin der Forschungsabteilung von Sarif und zugleich Ex-Freundin von Adam Jensen hält ihren Boss für einen guten Menschen, außerdem steht sie kurz vor einer entscheidenden Entdeckung, aus der Sarif noch ein großes Geheimnis macht. Doch bevor es so dazu kommt, bricht eine Bande bewaffneter Gangster in die Labors ein, verwüstet das Interieur und metzelt die Belegschaft nieder. In den Flammen stirbt auch Megan, nur Jensen überlebt schwer verletzt. Und weil der nach seiner Genesung die Hintergründe des Angriffs schnellstmöglich aufdecken soll, lässt ihm sein Boss die neuesten und coolsten Augmentierungen einbauen, die Sarif Industries zu bieten hat, inklusive Robotergliedmaßen. Im wahrsten Sinne des Wortes »gestählt« macht sich Adam wenige Monate später daran, Megans Mörder und die Drahtzieher des Überfalls zur Strecke zu bringen.

Jensens Arbeitstag beginnt ganz klassisch in seinem Büro. Statt uns wie in einem Shooter durch einen Level nach dem anderen zu schicken, setzt uns **Human Revolution** zu Beginn in der Zentrale von Sarif Industries ab. Die Firma und die Stadt Detroit, in der sie liegt, dienen als relativ offene Knotenpunkte für die Handlung, von denen aus wir dann zu jeweils abgeschlossenen Einsätzen weiterreisen. Hier kann Jensen außerdem mit Kollegen reden oder E-Mails lesen und sich so ein besseres Bild von den Gegebenheiten und Zusammenhängen machen. Denn was zunächst wie eine klassische Rachestory anmutet, nimmt an jeder zweiten Ecke überraschende Wendungen: Menschenfreund Sarif erscheint uns von Anfang an nicht so ganz koscher, die Attentäter sollen fanatische Augmentierungs-Gegner gewesen sein, tragen aber selbst künstliche Gliedmaßen, und dann steht da plötzlich Megans Mutter in der Tür und fragt sich, ob ihre Tochter denn überhaupt tot sei, immerhin habe niemand die Leiche gesehen. Eine derart fesselnde, durchdachte Geschichte wie in **Human Revolution** haben wir schon lange nicht mehr in einem Spiel erlebt.
Die an sich schon tolle Story von **Human Revolution** wird durch die subtile Erzählweise des Spiels zudem mit maximaler Raffinesse Stück für Stück zelebriert. Statt uns die Details der Geschichte haarklein in Zwischensequenzen vorzukauen, verstreut Eidos

Ein Leuchtturm der Dramaturgie

Montreal überall zusätzliche Informations- und Stimmungshäppchen, die sich nach und nach zu einem komplexen Gefüge verdichten. So weist uns zum Beispiel der Concierge in Jensens Apartement-Gebäude bei unserer Ankunft darauf hin, dass das kleine Malheur in unserem Badezimmer demnächst von der Hausverwaltung gerichtet werde. Was meint der Typ? Als wir wenig später besagten Waschraum betreten, finden wir den Spiegel in Scherben vor. Ein Faustabdruck auf Schulterhöhe, aber kein Blut. Daneben eine zerbrochene Whiskey-

Lesertest in der GameStar-Redaktion

Zum Vorabtest von Deus Ex: Human Revolution haben wir sechs unserer Leser in die Redaktion nach München eingeladen, um gemeinsam mit ihnen die neueste Fassung das Spiels auszuprobieren. Die wertvolle Vorab-Version wurde von einem Square-Enix-Mitarbeiter scharf bewacht. Die sechs durften trotzdem jeweils drei Stunden lang als Adam Jensen im Detroit des Jahres 2027 Unfug anstellen. Für ein abschließendes Urteil reicht das natürlich noch nicht, doch für Ersteinschätzungen und eine frühe Bauchgefühl-Wertung allemal. Die lesen Sie auf den nächsten Seiten.

Während Petra Schmitz unflätige Lieder trällert, versuchen sich **Julian Heimpel** (links) und Simon Bellhäuser auf das Spiel zu konzentrieren.

Zerstörbare Umgebung gibt's nur in Ausnahmefällen, diese Kiste schützt uns sogar vor den Raketen eines furchterregenden Kampfroboters.

flasche. Uns wird klar: Der äußerlich so abgebrühte Jensen hat hier, im Schutz seiner eigenen Wohnung, die Haltung verloren, hat vor Wut in die Glasscheibe geboxt, vermutlich aus Verzweiflung über Megans Tod

Ein Blick hinter die Fassade unseres Helden

und Abscheu über seinen durch die Maschinenteile entmenschlichten Körper. So manch anderes Spiel hätte uns die Szene in einem plakativen Video präsentiert, **Human Revolution** hingegen lässt uns die Geschehnisse und damit die Gefühlslage unserer Hauptfigur selbst ergründen. Das schafft Nähe und Identifikation. Und darüberhinaus bekommen wir das Gefühl, in einem unbemerkten Moment einen verstohlenen Blick hinter die Fassade unseres stolzen Alter Egos geworfen zu haben. Grundsätzlich gilt: Wer mit offenen Augen durch die Welt von **Human Revolution** läuft, wird am Wegesrand viel entdecken, was das Spiel zu einem noch dichteren Erlebnis macht. Wie schon im ersten **Deus Ex** können wir nahezu jeden Computer, den Jensen findet, durchstöbern und ihm teils nötige, teils bereichernde Informationen entlocken. So erfahren wir zum Beispiel, dass längst nicht alle Sarif-Mitarbeiter mit der Firmenpolitik einverstanden sind. Ein Laborant beliefert sogar einen örtlichen Drogendealer mit dem abstoßungshemmenden Medikament. Warum, das können wir in einer optionalen Nebenquest herausfinden. Mit dieser Fülle an Details tröstet uns **Human Revolution** darüber hinweg, dass Detroit dann doch recht klein ist. Der begehbare Bereich ist gerade mal so groß wie ein durchschnittlicher Shooter-Level und wirkt beizeiten ähnlich schlauchig. Nun gut, die Welt des ersten **Deus Ex** war auch nicht größer, aber heutzutage sind grade Rollenspiel-Fans mehr gewohnt.

Was ein Rollenspiel braucht, sind variable Lösungswege. Und mit denen kann auch **Human Revolution** dienen. So sollen wir zum Beispiel in unserer ersten Mission Geiseln in einer Fabrik aus den Klauen von Terroristen befreien. Auf dem Flug zum Einsatzort bekommen wir zunächst die Wahl der Waffen: Tödlich oder nicht tödlich? Wir entscheiden uns für Letzteres. Zweite Entscheidung: Nahkampf oder Fernkampf? Wir wollen was zum Schießen, und so ziehen wir mit einem Betäubungsgewehr los. Auf dem Gelände der Anlage patrouillieren Spitzbuben herum. Die können wir nun entweder frontal attackieren oder schleichend umgehen. Wenn wir dabei einen der Lümmel im Nahkampf erledigen müssen, dürfen wir ihn ohnmächtig prügeln oder mit unseren tödlichen Unterarm-Minischwertern

Außen pfui, innen hui

Simon Bellhäuser
Student

Man könnte sich bei Deus Ex: Human Revolution darüber beschweren, was das doch für eine altbackene, unzeitgemäße Grafik ist. Denn ja, die Optik ist nicht das Nonplus-Ultra und einige Texturen sind matschig. Aber dafür bietet das Spiel eine großartige Atmosphäre, fast alle Quests lassen sich auf unterschiedliche Arten lösen, und richtig lang ist das Spiel auch. Wer sich Deus Ex zudem als Shooter erhofft hat, wird enttäuscht werden, denn vorsichtiges und gewaltloses Vorgehen ist teils deutlich spannender und wird auch noch mit mehr Erfahrungspunkten belohnt. Aber wer Splinter Cell oder Thief mag und nicht die neueste Grafik braucht, wird an Human Revolution seine Freude haben.

Deus Ex trifft Metal Gear

Bässem Salem
Student

Human Revolution wartet mit einer enorm dichten Film-Noir-Atmosphäre auf. Die Charaktere passen da perfekt rein. Dabei beweisen die Entwickler viel Liebe zum Detail, oft ertappte ich mich bei kindlicher Freude über Anspielungen auf die Vorgänger. Die hervorragende musikalische Untermalung trägt ihren Teil dazu bei, genau wie die ausgezeichnete (englischen) Sprecher. Die Stärken liegen in der packenden Handlung und dichten Atmosphäre, doch die Schwächen sind leider nicht zu übersehen: Alte Grafik und ein hakeliges Deckungssystem können Konsolenzugeständnisse nicht verheimlichen. Fans des ersten Deus Ex sollten sich diesen Leckerbissen dennoch nicht entgehen lassen!

Spiele ich gleich nochmal

Marcel Lasaj
Abiturient

Für jede Aufgabe gibt es mindestens zwei Lösungswege, behauptet Square Enix. Das ist ja schon mal ein ziemlich fettes Versprechen. Doch wenn das ein Spiel dieses Jahr erfüllen kann, dann ist es Human Revolution. Okay, die Grafik wird keinen Meilenstein setzen, besonders die Gesichter leiden an erheblicher Detailarmut. Aber nicht die Grafik macht die Faszination dieses Spiels aus, sondern die Story, die mithilfe der exzellenten Zwischensequenzen packend inszeniert ist. Die serientypische Verschwörungsgeschichte mit Gut und Böse und die unterschiedlichen Lösungswege verleihen dem neuen Deus Ex einen unglaublich hohen Wiederspielwert – und damit auch einen hohen Gegenwert für den Spielpreis.

Bei der Befreiungsaktion läuft ein verdeckter Countdown. Ist der Spieler zu lahm, gehen die Geiseln drauf.

Im **Nahkampf** können wir unsere Gegner töten oder bewusstlos schlagen. Letztes bringt mehr Punkte.

Zu Beginn ist **Adam Jensen** noch nicht augmentier

Nur manche **Gesichter** sind gut ausgestaltet.

durchbohren. An der nächsten Ecke versperrt ein verriegeltes Tor unseren Weg. Durch den Lüftungsschacht klettern? Das Schloss knacken? Per Hand (knifflig) oder mit einem Tool (teuer)? Theoretisch können wir also jedes Problem auf zwei oder drei Arten lösen. In der Praxis beeinflusst jedoch vor allem eins unsere Wahl: Wofür bekomme ich am meisten Punkte? Denn wie in Rollenspielen üblich verdient Jensen mit jeder erfolgreichen Aktion Erfahrungspunkte, die er dann in seine Augmentierungen investieren kann. So wird er je nach Wahl zu einem stärkeren Nahkämpfer, besseren Hacker, zielsichereren Schützen oder dergleichen. In **Human Revolution** ist allerdings stets die Schleichvariante ohne Todesopfer der beste Punktelieferant. Ein niedergeschossener Gegner zum Beispiel bringt 10 Punkte ein, wenn wir den Burschen lautlos verkloppen und am Leben lassen, gibt's 50. Damit wird **Human Revolution** letztlich zum Schleichspiel à la **Splinter Cell**. Wer so nicht spielen will, verpasst Erfahrungspunkte und damit Upgrades, die ihm später fehlen werden. Denn im Gegensatz zu etwa **Fallout 3** können wir in **Human Revolution** im Laufe der Story längst nicht alle Talente voll ausbauen, wir müssen also Prioritäten setzen – da kommt es auf jeden Punkt an.

Jensen kann im Laufe des Spiels bis zu 21 Fähigkeiten freischalten und ausbauen. So kann er zum Beispiel seine Beine derart verstärken, dass er auch Stürze aus beträchtlicher Höhe unbeschadet übersteht oder große Hindernisse im Sprung überwindet. Seine Arme erlernen auf Wunsch die Fähigkeit, Stahlkugeln zu verschießen oder brüchige Mauern einzureißen, was sich besonders gut mit der Röntgenblick-Augmentierung kombinieren lässt: So erspähen wir Gegner durch Wände und boxen dann einfach durch die Tapete. Aufbauend auf diesen Fähigkeiten bietet **Human Revolution** immer wieder unterschiedliche Lösungswege: Um zu Punkt A zu gelangen, können wir zum Beispiel durch ein Rohr mit giftigem Gas kriechen (dafür brauchen wir eine Lungen-Augmentierung) oder wir hacken ein Zugangstor, was wiederum nach einem anderen Upgrade verlangt. Allerdings wirken viele dieser Wege sehr konstruiert. Sie scheinen in erster Linie dazu zu dienen, den weniger sinnvollen Augmentierungen eine Existenzberechtigung zu verschaffen. Nur wenige Upgrades wie das Hacken oder Prügeln sind wirklich kriegsentscheidend. So cool Jensens Nahkampfattacken auch inszeniert sind, das Konzept hat Eidos Montreal nicht ganz durchdacht.

Alternative Lösungswege? Theoretisch!

Kein Shooter, sondern Deus Ex

Andy Reuter
Maschinenversorger

Deus Ex: Human Revolution ist sicher nicht auf dem Stand der Zeit, grafisch gesehen. Das erkennt man schon auf den ersten Blick. Aber alles andere macht Human Revolution richtig: eine fesselnde Story, Levels, die mit ihren vielen Lösungswegen gut kaschieren, wie schlauchig sie sind, ein Rollenspielsystem, das man in manchen »echten« Rollenspielen vergebens sucht und Charaktere, die nicht nur zum Wegballern dienen, sondern Interesse wecken. Deus Ex: Human Revolution wird ein Spiel für Leute, die auch über Grafik im Kaliber eines Crysis, Battlefield 3 oder Rage hinwegsehen können und stattdessen den Kern eines Spiels erkennen. Nämlich seine Geschichte und die Freiheit, die Wahl zu haben.

Gut, aber es ginge besser

Florian Wanke
Student

Das neue Deus Ex ist auf einem guten Weg, der Serie wieder zu ihrem alten Glanz zu verhelfen. Der Mix aus Rollenspiel und Ego-Shooter scheint erneut zu funktionieren, die Lösungswege, Vorgehensweisen und Fähigkeiten machen wieder einen Großteil der Faszination aus – wenn auch wahrscheinlich nur für Fans der Serie. Denn das altbackene Leveldesign und die fast schon antiquierte Grafik werden Neueinsteiger vielleicht abschrecken. Auch einige Unstimmigkeiten in der Spielewelt und bei deren Einwohnern sind nicht zu übersehen. Als Deus-Ex-Veteran freue ich mich trotzdem darauf, ich werde aber in jedem Fall den Test abwarten, um zu sehen, ob Eidos noch an den nötigen Stellen gefeilt hat.

Ein großes Puzzle

Julian Heimpel
Student

Die Wahrheit liegt irgendwo da draußen. So habe ich mich als Adam Jensen in Human Revolution gefühlt, nachdem mich das Spiel aus dem spannenden, aber mehr Fragen als Antworten aufwerfendem Tutorial in die Spielwelt entlassen hat. Die entpuppt sich dann als offener als das schlauchige Intro-Level, auch wenn man die künstlichen Begrenzungen Detroits natürlich deutlich spürt. Aber Human Revolution setzt auch nicht auf weitläufige Breite, sondern auf atmosphärische Tiefe. Die Welt ist ein großes Puzzle, das sich langsam aus vielen stimmungsvollen Details zusammenfügt. Was ich aus diesen Teilen mache, kann ich selbst entscheiden. Und so finde ich meinen eigenen Weg zur Wahrheit.

Julian Heimpel wohnt nur zehn Minuten von der GameStar-Redaktion entfernt. Der Arme.

Die Länge ist entscheidend
Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Jetzt haben unsere sechs Lesertester mal am eigenen Leib erfahren können, dass dieser Job nicht nur angenehme Seiten hat. Wenn nämlich nach drei Stunden plötzlich einer vor den Monitor hechtet und ruft: »Bis hierher und nicht weiter!«, wo man doch gerade so schön in die Spielwelt eingetaucht ist, dann ist das echt gemein. Daran ändert sich auch nichts, wenn man schon 20 Stunden von Human Revolution gesehen hat, im Gegenteil. Ich will endlich wissen, wie's weitergeht! Nach so einer Spielzeit sieht man über die grafischen Schwächen ohnehin schon lange hinweg.

Die Prügeleinsätze verbrauchen nämlich die begrenzte Energie von Jensens Körper, anfangs stehen uns also nur zwei solcher Angriffe zur Verfügung. Wir können zwar die maximale Ladekapazität erhöhen, was uns

Upgrades mit beschränktem Nutzen

mehr »Prügelmunition« verschafft, außerdem lädt Jensens internes Kraftwerk eine der Energiezellen immer wieder so weit auf, dass nach rund einer Minute doch wieder ein Angriff möglich ist, aber im schlimmsten Fall, also mit leerer Batterie und leeren Magazinen, ist Jensen in dieser Minute absolut wehrlos – Roboterarme hin oder her. Er muss seine Gegner ja nicht gleich durch Wände treten, aber wir hätten dann doch erwartet, dass zumindest für einen normalen Boxschlag immer genug Saft da ist. Jensen muss ja auch nicht ans Ladekabel, wenn er nur mal feste in der Nase bohrt. Eidos' Idee dahinter ist klar: Wir sollen uns nicht unbegrenzt durch Gegnerhorden kloppen können, denn das wäre viel leichter als die anfangs recht kniffligen Schießereien und würde die Spielmechanik aushebeln.

Nichtsdestotrotz wirkt es einfach albern, wenn unser Superdetektiv ohne volle Akkus nicht einmal schubsen kann.

Bei den Bosskämpfen kann Jensen das Gekloppe wohl gleich vergessen, denn die reagieren nach dem, was wir bislang vom Spiel gesehen haben, vermutlich nur auf Schusswaffen. In Anbetracht der vielen Abwechslung, die **Human Revolution** ansonsten bietet, ist das natürlich enttäuschend. Unterschiedliche Lösungswege gibt's hier nämlich nicht, schlimmer noch: Die Bosse erfordern überhaupt keine Taktik. Als wir etwa auf einen der Schurken stoßen, die zu Beginn des Spiels die Sarif-Labors zerlegt haben, klappt der ein dickes MG aus seinem ebenso dicken Roboter-Unterarm und beharkt uns damit ohne Unterlass, während uns das Spiel in einen kleinen Raum mit ihm sperrt. Nachdem der Lümmel auf Schüsse ins Gesicht nur mit einem stoischen Lächeln reagiert, suchen wir verzweifelt nach dem genreüblichen Trick, nach der Schwachstelle, die wir erst aktivieren müssen. Aber nein, es gibt keine: Der Typ hat einfach nur eine Bazillionen Lebenspunkte, und die müssen wir ihm nach und nach wegballern – langweilig und einfallslos! Wesentlich cooler sind da die gelegentlichen Wortduelle mit storyrelevanten Personen. Nur wer da die richtigen Sätze aus dem Dialogmenü wählt, bekommt, was er will.

Als der MG-Knilch schließlich zu Boden geht, werden wir mit einer der vielen schicken Zwischensequenzen belohnt. Die erinnern durch ihre spezielle Farb- und Lichtstimmung an den Film **Blade Runner** und verbreiten damit eine tolle Atmosphäre, allerdings stehen sie im starken Kontrast zur eigentlichen Spielgrafik. Die hat nämlich offensichtlich schon ein paar Jahre auf dem Buckel, insbesondere die nicht handlungsrelevanten NPCs sind regelrecht hässlich. Und trotz dieser hardwareschonenden Grafik sind die Ladezeiten von **Human Revolution** quälend lang. Wir hoffen sehr, dass das Spiel bis zum Verkaufsstart zumindest dahingehend noch optimiert wird. Und jetzt warten wir darauf, dass ein Vertreter von Square Enix bei uns einschwebt, um uns die finale Fassung von **Deus Ex: Human Revolution** zu überreichen. Der kann auch gerne einen Seilzug dafür benutzen. FAB

Natürlich können Sie sich auch ihren Weg **freiballern**. Allerdings hält Jensen nur sehr wenig aus.

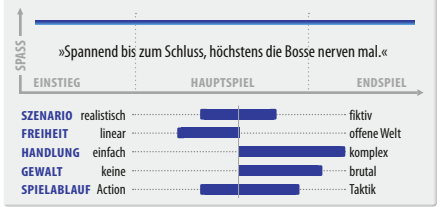
TERMIN 26.8.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Deus Ex: Human Revolution

Rollenspiel-Shooter

Publisher	Square Enix
Entwickler	Eidos Montreal
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK 7/10
+ coole Licht- und Farbstimmung + eigener Stil
− hakelige Animationen − teils hässliche Spielfiguren
− keine dynamische Beleuchtung

SOUND 8/10
+ großartiger Cyberpunk-Soundtrack + sehr gute (englische) Sprecher + Jensens deutsche Stimme sogar noch besser
− mittelmäßige Audiopositionierung − NPCs mau

BALANCE 8/10
+ drei Schwierigkeitsgrade, im Spiel änderbar + Tutorial-Videos
− Schleich-Spielweise klar ertragreicher als andere
− nerviger, übermächtiger Bossgegner

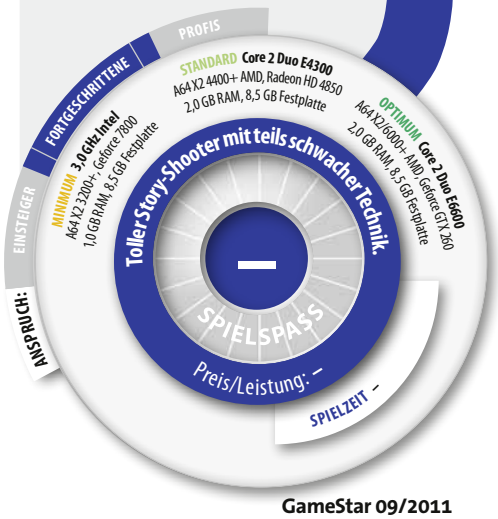
ATMOSPHÄRE –/10
+ tolle Cyberpunk-Stimmung + detailreiche Spielwelt
− leicht künstliches Gesamtbild
? Behebt Eidos noch die letzten Bugs?

BEDIENUNG –/10
+ eingängige Shooter-Steuerung + freies Speichern
− hakeliges Deckungssystem
? Ladezeiten optimiert?

UMFANG –/10
+ massenhaft E-Mails und Ebooks
+ variable Lösungswege + unzählige Dialogpartner
? Wie steht es um die Gesamtspielzeit?

LEVELDESIGN –/10
+ halbwegs glaubwürdige Sarif-Büros − Detroit wirkt sehr komprimiert − auffällig konstruierte alternative Routen
? Wie sehen die anderen Schauplätze aus?

KI 7/10
+ Gegner schießen treffsicher und reagieren auf verwundete Kollegen + ohnmächtige Feinde kommen wieder zu sich − keine Flankenangriffe − Deckungsverhalten leicht zu durchschauen

WAFFEN & EXTRAS –/10
+ aufrüstbare Waffen + coole Augmentierungen …
− … die nicht alle gleich nützlich sind
? Welche Ausrüstung bekommt Jensen noch im Laufe des Spiels?

STORY –/10
+ fesselnde Geschichte + viele Wendungen + Anspielungen auf die Vorgänger + Nebenquests sind Teil der Haupthandlung
? Hält das Ende, was der Anfang verspricht?