



Das Logo auf dem Boden verrät: Die **Fema**, eine US-Behörde für Katastrophenschutz, scheint ihre Finger im Spiel zu haben.

Deus Ex Human Revolution

⊕ Stärken

- + spannende Story
- + vielfältige Lösungswege
- + coole Rollenspiel-Elemente

⊖ Schwächen

- angestaubte Grafik
- Bedienungsmacken

Für dieses Spiel brauchen Sie die richtigen Bionik-Ersatzteile: einen feingetunten Story-Kompilierer, Ohren mit Elektro-Affinität, aber auch einen Grobmotorik-Animationsausgleicher und Hände mit Bedienungsmacken-Kompensator. Von Fabian Siegmund

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

GameStar.de/Quicklink/6976

Auf DVD: Topspiel-Videos

In den 70er-Jahren waren sechs Millionen Dollar noch was wert. Damals konnte man für diese Summe einem verunglückten Testpiloten zwei bionische Beine, einen Arm und ein Auge basteln. So zumindest in der amerikanischen TV-Serie **Der Sechs-Millionen-Dollar-Mann**. Für den gleichen Betrag bekommt man im Jahre 2027 wahrscheinlich nur noch einen Zigarettenanzünder-Bauchnabel. Aber Geld spielt im Falle von Adam Jensen, dem Helden des Rollenspiel-Shooters **Deus Ex: Human Revolution**, keine Rolle. Der ist 2027 der Sicherheitschef des Bionik-Konzerns Sarif Industries, und als die Firma von Terroristen überfallen und Jensen schwer verletzt wird, verpasst ihm sein Arbeitgeber kurzerhand die neusten Roboter-

gliedmaßen, die seine Forschungsabteilung hergibt – kostenlos! Dafür soll Jensen allerdings die Drahtzieher des Anschlags aufspüren. Und für das, was unser Held in seinem Abenteuer erlebt, braucht er nicht nur Cyborg-Gliedmaßen, sondern auch ein dickes Fell.

Deus Ex: Human Revolution ist die Fortsetzung, die sich Fans des ersten Teils seit Jahren gewünscht haben. Nach dem eher durchwachsenen **Deus Ex 2** setzt Teil 3 wieder ganz auf die Tugenden des Serienanfangs: ein dystopisches Zukunftsszenario (SciFi mit negativer Gesellschaftsentwicklung), große Handlungsfreiheit und eine von komplexen, aber nicht wirren Verschwörungstheorien vorangetriebene Story. Gera-

de die zeichnet das Spiel aus, entsprechend wenig wollen wir Ihnen davon verraten. Deshalb in aller Kürze: Sechs Monate nach dem Anschlag wagt sich unser Held erst-

Hier gibt es keine Spoiler!

mals mit seinen Roboter-Gliedmaßen auf die Straßen seiner Heimatstadt Detroit. Hier merkt er schnell, dass die Zukunft längst nicht so rosig ist, wie die Werbefilmchen seines Arbeitgebers behaupten: Die von Sarif Industries als Rettung der Menschheit angepriesenen (und teuer verkauften) künstlichen Organe und Gliedmaßen, die so genannten Augmentierungen, haben die Nation gespalten. In wohlhabende »Optis«,

Die Augmentierungen

Jensen erlernt im Laufe des Spiels regelmäßig neue Fähigkeiten. Vier davon stellen wir hier vor.



die maschinell verbesserten Menschen, und darbande Normalos, die sich die Gesundheit, Kraft und Überlegenheit versprechenden Augmentierungen nicht leisten können. Und wo Spaltungen entstehen, entsteht auch Extremismus: So hat eine Organisation namens Purity First der Biotechnologie und ihren Nutzern den Kampf angesagt. Stecken diese Fanatiker hinter dem Anschlag auf Sarif? Wenn ja, warum waren die Angreifer dann selbst augmentiert? Nach und nach kommt Jensen einer Verschwörung auf die Spur, die sich bis in die höchsten Regierungsetagen gefressen hat und die Zukunft der gesamten Menschheit bedroht.

Das Coole an der Geschichte von **Human Revolution** ist, dass Eidos Montreal uns die Story nicht einfach in plakativen Zwischensequenzen vor die Füße wirft. Wer stur und geradlinig durch das Spiel rennt, verpasst einen Großteil des eigentlichen Erlebnisses. Denn am Wegesrand wartet eine Fülle von liebevollen, durchdachten Details darauf, von uns aufgelesen zu werden. Lesen ist dabei ein gutes Stichwort: Neben gelegentlichen Nachrichtensendungen oder Gesprächen der NPCs bieten vor allem die zahlreichen E-Books, die hier und da herumliegen, sowie unendlich viele E-Mails auf dem eigenen und vor allem auf fremden Computern eine Unmenge von

interessanten und nützlichen Informationen zur Spielwelt, mit denen wir nach und nach ein sehr komplexes Bild von der Gesellschaft der nahen Zukunft bekommen – toll!

Human Revolution funktioniert in vielen Punkten ganz ähnlich wie das erste **Deus Ex**, so auch in der Spielerführung. Anstatt uns in eine gänzlich freie Rollenspielwelt zu entlassen, setzt uns Eidos Montreal nacheinander in frei begehbaren, aber relativ kleinen Arenen ab, in denen wir dann eine Hauptmission erfüllen müssen und gleichzeitig mehrere Nebenaufgaben meistern können. Jensens Abenteuer beginnt in Detroit und führt ihn





Bei Gesprächen hilft uns der **Sozial-Optimierer**: Der analysiert unsere Gegenüber und hilft so bei der Dialogzeilenwahl.

anschließend nach Hengshan in China, Montreal in Kanada und zu weiteren Schauplätzen, die wir dem Spielerlebnis zuliebe hier nicht verraten wollen. Diese Ortswechsel sorgen für die Art Abwechslung, die auch **James Bond**-Filme immer wieder so interessant machen. Allerdings sind die dazugehörigen Levels verhältnismäßig klein, sie liegen in der Größenordnung mittlerer Shooter-Schlachtfelder. In Zeiten eines **GTA 4** wirkt ein Detroit, das nur aus einer Handvoll Straßen besteht und grade »zufällig« ringsum von Verkehrsunfällen und dergleichen Widrigkeiten vom Rest der Welt abgeriegelt wird, ziemlich künstlich.

Doch hat das Ganze auch seine Vorteile: Die Handlung kommt stramm voran, nie müssen wir uns fragen, was als Nächstes zu tun ist, und auch ewiges Suchen nach irgendwo in die offene Welt geworfene Hinterhöfe und anderes bleibt uns so erspart. Und innerhalb der Schauplätze lässt uns **Human Revolution** recht freie Hand. So gibt es für jedes Problem, dem sich Jensen stellen muss, mehrere Lösungswege. Ein Tor versperrt den Weg? Wahrscheinlich können wir den beiden Punks, die davor herumlungern, den Zugangscode entlocken. Oder wir prügeln ihnen die Informationen aus dem Leib. Oder wir stapeln ein paar Kisten übereinander und klettern über den

Steam-Pflicht!

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

Zaun. Oder wir nutzen Jensens zahllose Augmentierungen, um einen alternativen Weg zu finden. Der Roboterkörper unseres Helden lernt nämlich im Laufe des Spiels immer neue Tricks: Mit einem Armkraftverstärker wuchten wir sogar schwere Müllcontainer aus dem Weg, verbesserte Sprunggelenke lassen uns bis zu drei Meter in die Luft schnellen (der Sechs-Millionen-Dollar-Mann hätte seine Freude daran!) und mittels Tarnmodus spazieren wir einfach ungesehen an Wachen vorbei. Theoretisch ergeben sich damit wahnsinnig viele Lösungswege, in der Praxis müssen wir die Augmentierungen aber nur sehr gezielt anwenden. Wir können uns zum Beispiel mit der Spezialfähigkeit »Wand durchschlagen« nicht einfach nach Belieben einen Weg durch das Level bahnen, stattdessen funktioniert dieser Trick immer nur an ein oder zwei Stellen pro Abschnitt. Das lässt das Leveldesign streckenweise ziemlich konstruiert wirken. Und dann ist da natürlich noch der Klassiker: die Lüftungsschächte. Seit dem ersten

Technik-Check Deus Ex Human Revolution

Technik-Tipps

- Bis zu 20 Prozent Leistung gewinnen Sie durch das Reduzieren der Auflösung. Allerdings sollten Sie 16:9-Auflösungen vorziehen, um keinen Bildinhalt zu verlieren.
- Als nächsten Schritt reduzieren Sie die Umgebungsverdeckung SSAO. Die Unterschiede zwischen »Hoch« und »Niedrig« sind optisch marginal, aber Sie gewinnen fünf Prozent Leistung.

- Kantenglättung sollten Sie nur als letzte Möglichkeit deaktivieren. Deus Ex leidet ansonsten unter unschönen Pixeltreppen und starkem Kantenflimmern.
- Um Nachladeruckler zu vermeiden, sollten mindestens 2,0 GByte Arbeitsspeicher in Ihrem System stecken.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 8,5 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte (ab Geforce 6 oder Radeon 1000)
- DirectX 9.0c

So läuft Deus Ex Human Revolution auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Tabelle. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikarte ausschlaggebend.

1	GRAFIKKARTE	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX								
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285			GTX 295				
		Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580			
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2						
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850			HD 5870		HD 5970		
		Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970			HD 6990	
2	PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640						
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T			
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600				
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650				
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960		
		Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600		
3		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192		
4	LEGENDE	technisch unmöglich											
		ruckelt stark											
		läuft so flüssig:											
		1680x1050, DirectX 9 Kein AA, SSAO: Niedrige Qualität Tessellation: an											
		läuft so flüssig:											
		1680x1050, DirectX 9 Edge AA, SSAO: Hohe Qualität Tessellation: an											
		läuft so flüssig:											
		1920x1080, DirectX 11 MLAA, SSAO: Hohe Qualität Tessellation: an											



1920x1080, DIRECTX 11, MAXIMALE DETAILS, MLAA

Unter DirectX 11 und mit maximalen Details bietet Deus Ex atmosphärische Schatten **1** und schöne »MLAA«-Kantenglättung **2**.

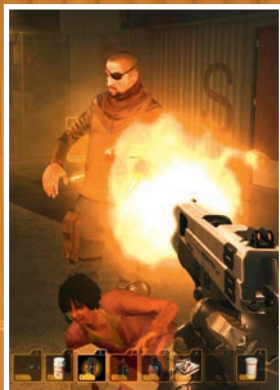


1680x1050, DIRECTX 9, MINIMALE DETAILS, KANTENGLÄTTUNG AUS

Unter DX 9 mit minimalen Details wirkt die Grafik wegen fehlender Schatten **1** und Kantenglättung **2** wesentlich gröber.

Wortgefechte

Human Revolution bringt uns oft in Gesprächssituationen, in denen wir uns entscheiden müssen. Hier hat der Gangster Zeke Sanders die Sarif-Mitarbeiterin Josie als Geisel genommen. Von unseren Entscheidungen hängt ab, wer den Raum lebend verlässt.



Kämpfen

Die Option »Mit Zeke kämpfen« ist nicht so simpel, wie sie klingt: Hier haben wir nur kurz Zeit, den Schuft zu erledigen, bevor er die Geisel tötet.



Befreien

Wollen wir Josie befreien, müssen wir Zeke mit der richtigen Wortwahl davon überzeugen, sie gehen zu lassen. Gelingt uns das, gibt's am meisten Punkte, außerdem wird uns Sanders später helfen.



Laufen lassen

Wenn wir Zeke laufen lassen, spaziert er geradezu in die Arme der Polizei. Er entkommt, doch Josie stirbt im Kugelhagel – das ungünstigste Ende dieses Konflikts.

ZEKE LAUFEN LASSEN

JOSIE BEFREIEN

MIT ZEKE KÄMPFEN

Keine Chance. Die Sache endet hier.

Deus Ex hat es wohl kein Spiel mehr gegeben, wo derart viele derart unlogische Kriechgänge immer zufällig genau da zur Verfügung stehen, wo unser Held gerade mal nicht weiter weiß. Aber welches Spiel gehorcht schon komplett logischen Mustern – und wer wollte das überhaupt? Doch dass eine Straße mit einer Nebenstraße per Lüftungsschacht verbunden ist, ist dann doch ein bisschen zu offensichtlich absurd: Was bitte schön sollte denn da gelüftet werden?

Am deutlichsten fällt die Design-Trickserei bei Jensens Nahkampffähigkeiten auf. Er kann zwar ein oder zwei Gegner auf Knopfdruck in einer spektakulären Mini-Zwischensequenz blitzschnell ausschalten, aber nur, solange seine internen Batterien voll sind. Sind die leer, ist der gute Mann ohne Waffen völlig wehrlos, er kann noch nicht einmal schubsen. Spielmechanisch ergibt das Sinn: Die Ent-

wickler wollen nicht, dass Sie sich durchs ganze Spiel kloppen, denn das wäre viel zu einfach. Doch innerhalb des **Deus Ex**-Universums erscheint das unlogisch, wenigstens ein paar einfache Boxhiebe sollten auch für einen Cyborg immer möglich sein. Trotzdem machen die Augmentierungen Spaß, besonders weil sie sich kombinieren lassen. Die Wanddurchschlagerei wird gepaart mit dem Röntgenblick noch wirkungsvoller, und wer Hochleistungslungen besitzt, kann seine Gegner mit Gasgranaten eindecken und sie anschließend gefahrlos verprügeln.

Wie viele Augmentierungen wir nach und nach freischalten können, entscheidet unser Erfahrungspunktestand, und der hängt wiederum von unserem jeweiligen Lösungsweg ab. Hier macht **Human Revolution** keinen Hehl daraus, dass die lohnendste Variante stets das Schleichen ist, bei der zudem mög-

lichst niemand sterben sollte (also auch kein Schurke). Ein getöteter Gegner etwa ist zehn Erfahrungspunkte wert, knocken wir den Kerl einfach nur aus, gibt's gleich 50. Kommen wir obendrein durchs Level, ohne dass jemand

Story von morgen – Grafik teils von gestern

Alarm auslöst, gibt's einen mächtigen Bonus obendrauf. Bei näherer Betrachtung ist's mit der Handlungsfreiheit in **Human Revolution** also doch nicht allzu weit her. Ballerpuristen werden hier nicht auf ihre Kosten kommen, insbesondere weil die Schießereien mitunter schwieriger sind als die Schleich-und-Prügel-Lösung. Das liegt vor allem am gewöhnungsbedürftigen Waffenverhalten und dem hakeiligen Deckungssystem. Freunde der leisen



Jensen kann seine Gegner im **Nahkampf** k.o. schlagen oder töten. Letzteres bringt weniger Punkte.



Ein großes Spiel!

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Deus Ex war im Jahr 2000 meine bis dahin beeindruckendste Erfahrung in Sachen Handlungsfreiheit in PC-Spielen. Die Illusion, ich könne im Grunde tun, was ich wollte, war trotz nicht ganz zeitgemäßer Optik fast perfekt, die Atmosphäre atemberaubend. Ich habe aber auch nicht die ganze Zeit zwanghaft nach Logik-Fehlerchen und ähnlichem gesucht, sondern habe einfach das Spiel genossen. **Deus Ex: Human Revolution** lässt **Deus Ex** wieder auferstehen, dieses Spiel liefert eine absolut faszinierende Spielerfahrung – wenn man es lässt.



Ein Spiel für die Guten

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Human Revolution kommt meiner Spielweise voll entgegen: Ich schleiche gern, lese mit Hingabe jedes noch so nebensächliche E-Book und verschone wann immer möglich menschliches (virtuelles) Leben. Trotzdem nervt es mich, dass die Erfahrungspunkte-Balance derart schief hängt: Wenn ich doch mal Alarm auslöse, muss ich zwangsläufig neu laden (was ewig dauert!), denn mit der dann automatisch aufgedrängten Ballerlösung gehen mir massiv Punkte und damit wichtige Upgrades verloren. Wofür schleppe ich einen riesigen Raketenwerfer mit mir herum, wenn ich ihn nicht sinnvoll einsetzen kann?! Die Handlungsfreiheit ist also Augenschmerz, Human Revolution ist ein reiner Schleich-Shooter, nichts für Ballermänner. Aber das ist ja auch mal wieder schön.

Schleicherei dagegen haben umso mehr Spaß an den reichhaltigen Belohnungen für ihre Lieblingsspielweise.

So futuristisch die Geschichte von **Human Revolution** ist, so veraltet wirkt an vielen Stellen die Grafik. Beleuchtung und Farbstimmung geben dem Spiel zwar einen unverwechselbaren Charakter, ein Atmosphäre-Bremser sind jedoch die lieblos gestalteten NPC-Gesichter der Nebenfiguren. Die sehen nicht nur

Reinste Deus-Ex-DNA

aus, als seien sie aus Gummi, es gibt oben-drin auch nur eine Handvoll unterschiedlicher Visagen. So empfängt uns zum Beispiel gleich in der ersten Mission ein Polizeibeamter, dessen zehn Zwillingbrüder zwei Räume weiter auf Seiten der Gangster kämpfen oder etwas später in dunklen Gassen Drogen verkaufen. Bei den Gesichtern und vor allem den Klamotten der Hauptfiguren hat sich Eidos Montreal wesentlich mehr Mühe gegeben, wobei wir die Animationen auch dort bestenfalls als bemüht bezeichnen können. Kein Vergleich also mit der lebensechten Mimik ei-

nes **L.A. Noire**, und sogar Alyx aus **Half-Life 2** wirkt da um Längen glaubwürdiger – und das Spiel ist sieben Jahre alt! Letztlich wirkt nur Adam Jensen halbwegs menschlich, trotz seiner Implantate. Und, wer hätte das gedacht, Jensens deutsche Stimme ist tatsächlich besser als das englische Original. Bei den Waffensounds hat sich Eidos Montreal keine übertriebenen Mühen gemacht, die Sprecher und die Musik des Spiels sind jedoch durchweg großartig. Der kanadische Komponist Michael McCann hat hier einen ungemein eindringlich-atmosphärischen Elektro-Klangteppich gewoben, der stark an Vangelis' Soundtrack zum Science-Fiction-Filmklassiker **Blade Runner** erinnert. Gänsehaut!

Gänsehaut der anderen Art gibt's bei den Ladeseiten: Die sind grauenhaft lang. Je nach Größe des Levels kann es schon mal eine gute Minute dauern, bis es weitergeht, auch beim Wechsel von einer Spielzone zur nächsten. Überraschenderweise hat Eidos Montreal einige Komfortfunktionen seit der letzten Preview-Version von **Human Revolution** wieder entfernt. So dürfen wir jetzt die Levelkarten nicht mehr mit den Pfeiltasten scrollen, sondern nur noch durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste. Hier und da fehlen außerdem wichtige Schnell Tasten, etwa beim Plündern besiegter Gegner oder beim Hacking-Minispiel. Das nervt. Immerhin: Das Hacken ist komplex, ohne kompliziert zu sein, und ist selbst beim hundertsten Mal noch spannend.

Human Revolution hat Macken, die nicht von der Hand zu weisen sind, aber gleichzeitig auch eine Stimmung und eine Spieliefe, die ihresgleichen sucht. Und mit der einzigartigen Cyberpunk-Agenten-Verschwörungsgeschichte ragt das neue **Deus Ex** ohnehin aus der Menge heraus. Reinrassige Shooter-Fans mit gehobenen Grafik-, aber nur geringen Rollenspielsprüchen warten lieber auf **Rage**, aber wer bereit ist, über grafische Schwächen hinwegzusehen, in Actionspielen ohnehin der Schleicher-Typ ist, liebend gern Stunden nur damit verbringen kann, in die Büros seiner Kollegen einzubrechen und deren E-Mails zu lesen (natürlich nur im Spiel!), der wird mit **Human Revolution** seine Erfül-

lung finden, denn dahingehend ist das Spiel nicht zu schlagen. Wobei auch der Sechs-Millionen-Dollar-Mann noch getoppt wurde: von der Sieben-Millionen-Dollar-Frau. **FAB**

TERMIN: 26.8.2011 PREIS: 45 Euro USK: ab 18 Jahren

Deus Ex: Human Revolution

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

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK Action



GRAFIK

coole Licht- und Farbstimmung + teils extrem knackige Texturen (DX 11) + tolle Hauptfigur + hakenlose Animationen
leiblose Gesichter + keine dynamische Beleuchtung

8/10

SOUND

großartiger Cyberpunk-Soundtrack + sehr gute Sprecher, Jensens deutsche Stimme sogar besser als das Original
mittelmäßige Audiopositionierung

9/10

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade, im Spiel änderbar
Tutorial-Videos + Schleich-Spielweise klar ertragreicher als andere + nervige, übermächtige Bossgegner

8/10

ATMOSPHÄRE

tolle Cyberpunk-Stimmung + detailreiche Spielwelt
leicht künstliches Gesamtbild
Sprecher nicht lippsynchron

9/10

BEDIENUNG

eingängige Shooter-Steuerung + freies Speichern
hakeliges Deckungssystem + lange Ladezeiten
fehlende Schnell Tasten

7/10

UMFANG

massenhaft E-Mails und E-Books + variable Lösungswege
fünf interessante Haupt-Schauplätze
variable Ereignisausgänge

9/10

LEVELDESIGN

abwechslungsreiche Schauplätze
viele alternative Routen... + die sehr konstruiert wirken
beengte Spielwelt + viele Versatzstücke

8/10

KI

Gegner schießen treffsicher und reagieren auf verwundete Kollegen + ohnmächtige Feinde kommen wieder zu sich
keine Flankenangriffe + Deckungsverhalten

8/10

WAFFEN & EXTRAS

aufrüstbare Waffen + coole Augmentierungen
deutlicher Schwerpunkt auf Schleich-Fähigkeiten
überschaubares Waffenarsenal

9/10

STORY

fesselnde Geschichte + viele Wendungen
Anspielungen auf die Vorgänger + Nebenquests sind Teil der Haupthandlung + unterschiedliche Enden

10/10



Die gelegentlichen **Bosskämpfe** verlangen nicht nach Taktik, sondern einfach nur nach viel, viel Munition.

