

## Deus Ex: Mankind Divided

Aus der Deckung schnappt sich Jensen achtlose Wachen. Wenn er will, können das auch Polizisten sein.

# DAS GEGENTEIL VON HUMAN REVOLUTION



Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal** Termin: **23.8.2016** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Im Test zeigt Deus Ex: Mankind Divided deutlich, dass die Entwickler die Schwächen des Vorgängers ausbügeln wollen. Allerdings bleibt dabei etwas sehr Wichtiges auf der Strecke.** Von Dimitry Halley

Hach, Prag, die malerische Moldau-Metropole – so viele Social-Media-Pinnwände verdanken dieser Stadt ihre atmosphärischsten Foto-Galerien. Und genauso zahlreich fallen wahrscheinlich die peinlichen Partybilder aus, an die sich am nächsten Morgen nur Facebook und Instagram erinnern, zum Leidwesen der Feiertouristen. Prag ist ein potenzielles Paradies für je-

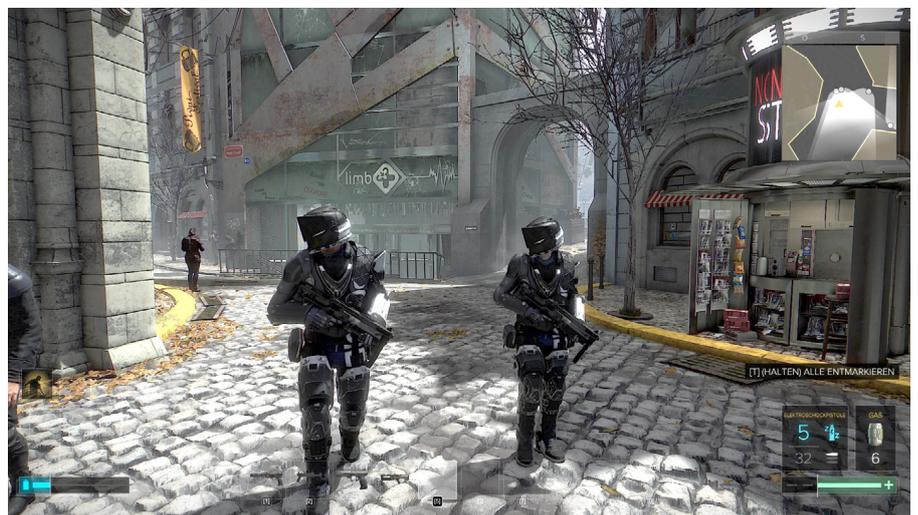
dermann. Ältere Semester genießen die historischen Sehenswürdigkeiten, Flitterwochen-Pärchen turteln vor der romantischen Alteuropa-Szenerie, Teenager feiern dort ihr Abitur mit Ein-Euro-Bier – und selbst der Kollege Obermeier paddelt gern in einem riesigen Wasserball über die Moldau (fragen Sie lieber nicht).

Nichts davon ist selbstverständlich (nicht mal der liebe Michael Obermeier beim Paddeln) und für alle Zeit garantiert. In gerade mal zehn Jahren könnten genauso gut wütende Bürger auf offener Straße gegen

schwer bewaffnete Polizisten revoltieren, Läden anzünden und die Wände mit fremdenfeindlichen Parolen besprühen. Dann werden Einwohner auf offener Straße erschossen, Terrorbomben verwüsten U-Bahn-Stationen und mysteriöse Techno-Sekten begehen öffentlichen Massensuizid. Diese düstere Zukunftsvision erschafft zumindest Deus Ex: Mankind Divided, der Nachfolger zu Human Revolution beziehungsweise vierter Teil der altgedienten Cyperpunk-Shooter-Serie, deren Erstling für viele zu den größten Meisterwerken der Spielegeschichte gehört.



Gestatten: Kollege Michael »Moldau« Obermeier beim Durchkugeln von Prag.



Prag behält seinen europäischen Charme – außer man ist augmentiert. Dann gibt's Probleme.



Geballert wird auf Wunsch auch aus Ego-Sicht mit Kimme und Korn.



Oder man schießt direkt aus der Deckung in Verfolgeransicht. Man behält den Überblick, opfert aber Präzision.

Für den Test haben wir uns ins Prag des Jahres 2029 aufgemacht, sind als Adam Jensen durch die Kampagne geschlichen und konnten den brandneuen Breach-Modus ausführlich ausprobieren. Diesen Artikel halten wir natürlich spoiler-frei, allerdings wollen wir trotzdem einen Teil unseres Fazits vorwegnehmen: Deus Ex: Mankind Divided ist in unseren Augen das genaue Gegenteil von Human Revolution. Das gibt dem Spiel das Potenzial, eine 90er-Wertung zu kriegen – und verbaut gleichzeitig den Weg dorthin.

### Die Totalverbesserung

Deus Ex ist eine Serie über mysteriöse Verschwörungen. Und deshalb geben wir uns hier passend dazu auch mal ganz geheimnisvoll: Wir stellen die Bewertung der Story von Mankind Divided – mit das Wichtigste an einem Deus Ex – diesmal hinten an, ohne zu verraten, warum. Vertrauen Sie uns, am Ende wird sich alles klären (oder Sie leisten Widerstand und springen frech zur entsprechenden Zwischenüberschrift, bei GameStar gibt's echte Entscheidungsfreiheit). Reden wir stattdessen über die fantastische Spielmechanik.

Mankind Divided macht spielerisch alles besser als Human Revolution. Wirklich alles. Klar, auf den ersten Blick bleibt das Spiel nah am Erfolgsrezept der eigenen Serie: Aus der

Ego-Sicht von Adam Jensen haben wir die Wahl, ob wir schleichen, ballern oder hacken, wir können in bester Rollenspiel-Tradition Haupt- und Nebenquests in umfangreichen urbanen Hub-Welten erledigen, Fähigkeiten verbessern, die Spielwelt nach Geheimnissen durchwühlen, Dialoge führen – und am Ende des Tages auch mit jeder Menge Feinden fertig werden, welche die Sicherheit der Welt bedrohen. Zu den neueren Entwicklungen aus Human Revolution gehört das Deckungssystem, im Wesentlichen behält Mankind Divided aber die langjährige Trias aus Kampf, Rollenspiel und Erkundung bei.

Aber wenn man genauer hinschaut, entpuppt sich das Spiel als grandiose Rundumverbesserung all dieser Kerntugenden, die in puncto Gameplay wahrscheinlich nur um Haaresbreite vom Ur-Deus-Ex geschlagen wird. In Human Revolution war das Schleichen der alleinige Königsweg, weil das Schießen lange nicht so viel Spaß gemacht hat. Deshalb blieben auch viele Skills im Rollenspielbereich überflüssig, man hat Unmengen nutzloser Waffen gefunden, die man eh nicht benutzte. Kurz: Human Revolution hatte zwar spielerische Freiheit, allerdings waren nicht alle Wege gleich gut. Mankind Divided ändert das massiv, zum Beispiel bei den Schießereien.

### Endlich gute Ballereien

Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden (es gibt vier, der höchste hat Permadeath) sind die Ballereien gegen gepanzerte Söldner, augmentierte Terroristen, Roboter und Co. ziemlich fordernd. Vorbereitung lohnt sich. Wer will, kann sich bis ins kleinste Detail die perfekte Strategie für jeden Gagnetypen zurechtlegen und wird dafür belohnt. Wir können uns beispielsweise eine normale Pistole nehmen und sie mit gefundenen Ersatzteilen so umrüsten, dass sie vollautomatisch EMP-Kugeln verschießt, die Robo-Fieslinge im Handumdrehen zu Schrott verarbeiten. Weil dieser hinzugeschraubte Burst-Modus extrem viel Munition frisst, erweitern wir zusätzlich das Magazin. Hinter diesem Upgrade-System verbergen sich spannende Abwägungen, denn jeder Vorteil bringt gleichzeitig Nachteile mit sich.

Ein Schalldämpfer sorgt zwar für leises Feuer, reduziert aber auch den Schaden massiv. Wir müssen also Parade-Kopftreffer landen, wenn wir damit überhaupt was reißen wollen. Panzerbrechende Munition ertönt lauter als Thors Hammer, hilft gut gegen gerüstete Söldner, verschwendet an Weichzielen aber Energie. Hinzu kommen noch diverse Upgrades, die wir auf den Lauf schrauben können und vieles mehr.



Kein Deus Ex ohne Rotlichtviertel. In einem zwielichtigen Prager Bordell legen wir uns mit der örtlichen Unterwelt an.



Miller ist Jensens Boss in der Task Force, allerdings ermitteln wir heimlich, auf welcher Seite er eigentlich wirklich steht.

Der Witz an der Sache: Man kann diese komplette Mechanik auch einfach übersehen, wenn man beispielsweise das Schießtraining aussetzt und sich nicht in die Menüs reinarbeitet, weil man auf Schleichen oder Hacken setzt. Mankind Divided bietet angenehm viel Komplexität, die Tüfter meistern können.

### So geht's, Ubisoft und EA

Auch die anderen kampfbezogenen Mechaniken laufen rund. Das Deckungssystem funktioniert, das Schussgefühl wirkt deutlich »echter« als in Human Revolution. Zugegeben, das Springen und Schießen erreicht noch immer nicht die Meisterklasse einiger reiner Ego-Shooter, aber nach ein bisschen Eingewöhnung geht trotzdem alles flott von der Hand. Und dann zeigt das meisterhafte Rollenspielsystem der kompletten Konkurrenz mit ihren aufgesetzten Upgrade-Bäumchen (Mirror's Edge, Assassin's Creed Syndicate, Far Cry Primal und Co.), dass er alte König des Shooter-Rollenspiels auch heute noch die Hosen anhat. Bis auf eine einzige Ausnahme (Schutz vor Blendgranaten) haben wir im Test wirklich jede einzelne Fähigkeit von Adam Jensen als sinnvoll empfunden. Mehr noch: Wir haben uns wie kleine Robo-Kinder über jedes neue Praxis-Kit gefreut.

Ja, viele der Fertigkeiten kennen wir schon aus Human Revolution, aber zusätzlich zu den komplett neuen Skills wurden alle Upgrades generalüberholt. Und diese Rechnung geht auf: Egal, ob man schleicht oder schießt, man findet immer einen sinnvollen Platz für neue Skillpunkte. Jensens Energiehaushalt wurde gegenüber Human Revolution so überarbeitet, dass wir häufiger auf



Wir bauen Adams Skills aus und setzen dabei auf Stealth, Hacking oder schwere Geschütze. Aber auch Allround-Charaktere sind möglich.

Spezialfähigkeiten zugreifen können, Schleicher setzen voll auf Hacking, Camouflage, leise Stiefel und lautlose Sondermanöver. Wer niemanden töten möchte, kann aus seinem Handgelenk zig Starkstromprojekte verschießen, die mit einigen Upgrades vier Feinde gleichzeitig auf die Bretter schicken. Oder man aktiviert beim Taifun-Rundum-Schuss einfach nicht-tödliche Projektile. Geht auch.

Veteranen werden sich vielleicht an das Hochgefühl erinnern, beim ersten Deus Ex als voll ausgebildeter Schleich-Build unsichtbar durch einen Hochsicherheitskomplex zu spazieren und dabei komplett lautlos im Vorbeilaufen mit einem Handwink Kameras zu hacken. Genau das geht auch in Mankind Divided wieder. Per Remote Hack werden wir später zum Albtraum jeder Verteidigung, flitzen von Deckung zu Deckung,

sorgen dafür, dass Sicherheitssysteme verrückt spielen, Geschütztürme auf Wachen schießen. Wir schlagen zwei Feinde gleichzeitig per Takedown zu Boden, ohne dass unsere Camouflage auch nur flackert. Außerdem belohnt das Spiel jetzt tatsächlich fast alle Aktionen: Ob wir eine Tür hacken oder durch fleißige Erkundung den Code eintippen, für beides ernten wir Erfahrungspunkte. Ein klarer Fortschritt zu Human Revolution. So viele Spielweisen sind möglich dank einem der besten Rollenspielsysteme, die wir in modernen Shootern je gesehen haben. Und jetzt zum großen »Aber«.

### Hier geht's um die Story!

Die Story von Mankind Divided ist nicht gut. Ja, richtig gelesen, eine der größten Stärken der Deus-Ex-Serie fällt im neuesten Teil fast völlig unter den Tisch – wir erwähnen das



Einige Schauplätze wie hier die Schweiz protzen mit tollen Szenarien. Allerdings gibt's viel zu wenige Locations.



Langsam wird Jensen besser. Mit Icarus-Sprung können wir aus jeder Höhe fallen – und bei der Landung eine Druckwelle entfesseln.



Außerdem dürfen wir bestimmte Wände kaputthauen, um neue Durchgänge zu schaffen. Das fällt aber in die Kategorie »Laut«.

deshalb so spät, damit Sie zumindest in Versuchung geführt werden, dem tollen Gameplay trotzdem eine Chance zu geben. Aber die Wahrheit ist: Auch in puncto Plot zeigt sich Mankind Divided als Gegenteil von Human Revolution. Der Vorgänger hat es nämlich ziemlich gut hinbekommen, eine glaubwürdige Geschichte aufzutischen. Die in Mankind Divided erzählte Geschichte ist nicht in dem Sinn schlecht, dass sie unter Logiklöchern leidet, doofe Plot Points auf den Weg bringt oder Adam Jensen nach dem Tutorial durch einen blonden Weichekks ersetzt (ja, wir meinen dich, Metal Gear Solid 2). Die Geschichte von Mankind Divided stolpert, weil sie sich auf halber Strecke als völlig belanglos entpuppt.

Nach einem dramatischen Zwischenfall in Human Revolution hat sich die weltweite Technik-Euphorie in panische Angst verwandelt, die einst so gefeierten Augmentierten werden in Ghettos gesteckt, misshandelt, diskriminiert. Prag, der Schauplatz des Spiels, verkörpert all diese globalen Spannungen perfekt – Adam Jensen wird in eine hochtechnisierte Welt geworfen, die auf sozialer Ebene teils brutaler daherkommt als die Folterkeller im Mittelalter. Sein Auftrag:

Als Mitglied einer UN-Sondertruppe einen besonders üblen Fall von Terrorismus knacken.

Sein eigentlicher Auftrag: Als Doppelagent für eine mysteriöse Hackergruppe herausfinden, inwieweit all das – die Sondertruppe, die Anschläge, die politischen Spannungen – mit den Illuminaten zusammenhängen. Ein toller Ansatz, den Sack macht Mankind Divided aber an keiner Stelle wieder zu, denn das Spiel konzentriert sich zu wenig auf die spannende Prämisse.

#### Was eine Fortsetzung leisten muss

Ein Human Revolution darf als Quasi-Neustart der Serie in einem modernen Zeitalter gerne auf »Street Level« bleiben und sich die Zeit nehmen, in düsteren Details eine neue Welt zu etablieren. Von einer Fortsetzung erwarten wir allerdings mehr: In der Deus-Ex-Reihe geht es um globale Verschwörungen. Wenn der Vorgänger diese nur andeutet und sich stattdessen auf die Auswirkungen konzentriert, muss der Nachfolger näher an die Wurzel des Übels heran. Und in der Ausgangssituation verkauft Mankind Divided dem Spieler das ja auch: Adam Jensen weiß von den Illuminaten, macht seinen Job ja sogar eigentlich nur, um näher

an die Fieslinge ranzukommen. Nur entpuppt sich das in der Story als völlige Nebensächlichkei, die sich im Nichts verliert. Wir entdecken beispielsweise versteckte Augmentierungen in unserem Körper und forschen nach, nur damit uns David Sarif am Ende der Quest ohne Scherz sagt: »Tja, manche Fragen kann man jetzt einfach nicht beantworten. Vielleicht später irgendwann.« Wir ergänzen in Gedanken: »Ja, vielleicht in einem DLC oder einer Fortsetzung.« Alle spannenden Handlungsstränge werden auf spätere Teile vertagt, das ist ein Storydesign-Übding.

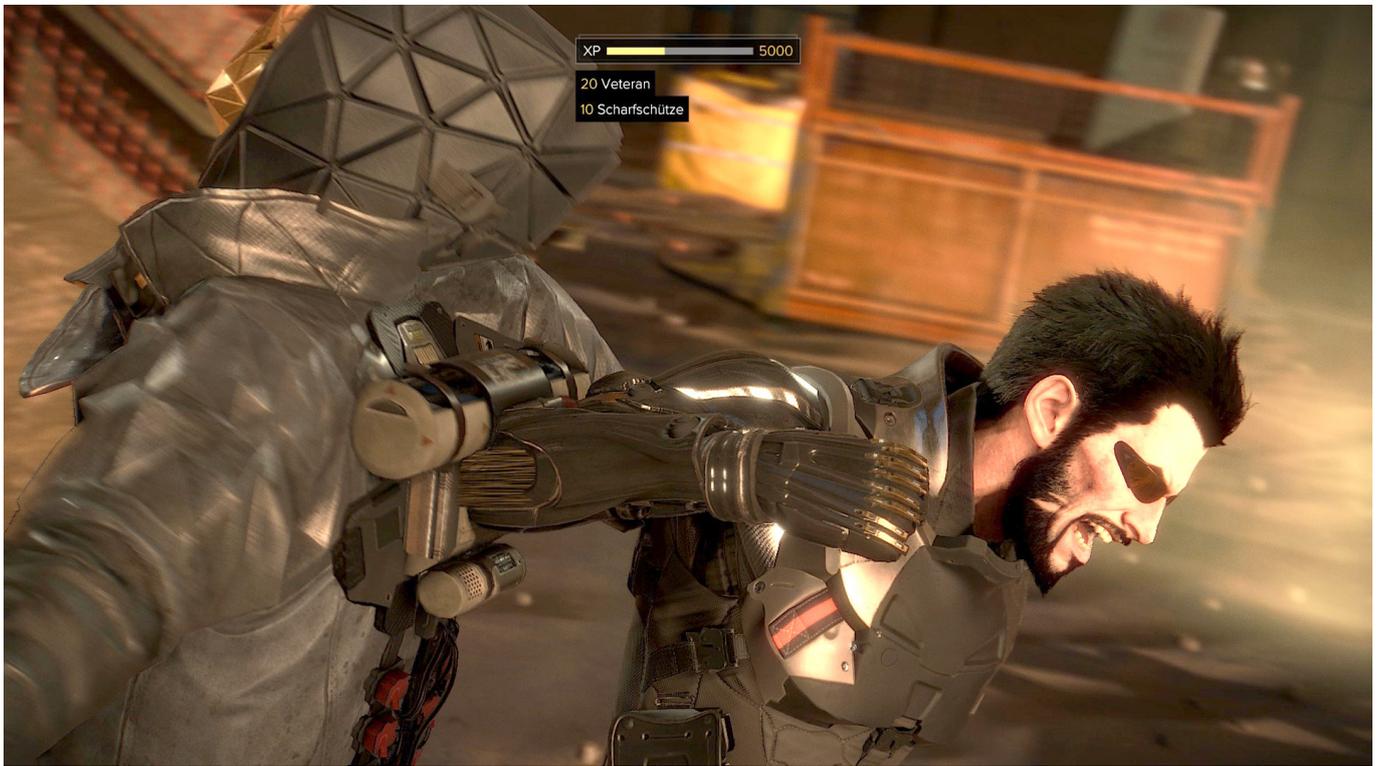
Am Ende bleibt mit Prag eine einzige echte Hub-Welt, in der wir obendrein drei Viertel der Kampagne damit verbringen, Nebenaufgaben zu erledigen. Darüber hinaus gibt es vier Missionen, die nicht in Prag spielen: das Tutorial in Dubai, ein etwa 15-minütiger Ausflug in die grafisch beeindruckenden Schweizer Alpen, ein großer Auftrag in einem Ghetto (Vorort von Prag) und das Finale, das wir hier nicht spoilern wollen. Zum Vergleich: Deus Ex 1 hatte Hell's Kitchen, Liberty Island, geheime Forschungseinrichtungen, Hong Kong, Paris, Area 51, die Vandenberg-Basis und, und, und.



Dieser Mafioso kann wichtig für die Story sein. Außer wir meucheln ihn einfach ab. Diese spielerische Freiheit ist prima.



Mankind Divided hat sehr viele Dialoge. Die Gesprächspartner wie hier unsere Psychologin sind toll vertont, auch im Deutschen.



Die Takedowns sind brutal inszeniert, wahlweise können wir aber auch nicht-tödlich zuschlagen.

### Üppige Spielzeit, spärliche Dramaturgie

Wer den ersten Trailer zu Mankind Divided gesehen hat, kennt bereits den Schurken der Story. Der Kerl bleibt noch blasser als Namir in Human Revolution, das Spiel gibt uns auch keine zusätzlichen Strippenzieher wie im Vorgänger. Zu Beginn der Kampagne waren wir uns so sicher, dass Mankind Divided ein neues Meisterwerk wird: Der Auftakt in Dubai ist toll inszeniert, macht Lust auf mehr, die Prämisse mit Doppelagent Jensen klingt spannend, und unsere ersten Ausflüge nach Prag beeindruckten uns, denn eine so detaillierte und umfangreiche Hub-Welt gab es noch nie in einem Deus Ex. Als wir dann nach 17 Stunden Spielzeit immer noch nicht aus dieser ersten Hub-Welt raus waren, begannen die ersten Zweifel. Und sie wurden bis zum abrupten Finale nur noch größer. Insgesamt haben wir für die Kampagne knapp 21 Stunden gebraucht, vier davon verbrachten wir in neuen Schauplätzen, den Rest beim Erkunden und Infiltrieren diverser Locations in Prag.

Das alles entpuppt sich als großer Bruch mit der serientypischen Struktur, die in erster Linie die Hauptstory als Motivation des Spielers inszeniert – und Nebenquests links und rechts dranpappt. Mankind Divided macht das umgekehrt. Prinzipiell spricht nichts gegen frischen Wind, allerdings erreicht es erzählerisch einfach nicht das Niveau der Vorgänger. Es gibt keine wirklichen Höhepunkte, keine Überraschungen oder Wendungen. Und nur einen einzigen Bosskampf. Eigentlich schade, wenn man bedenkt, wie atmosphärisch und lebendig Prag inszeniert wird. An allen Ecken und Enden passieren interessante Dinge: Wir erkunden die Stadt, stoßen beispielsweise in der Kanalisation auf einige Drohnen, die

Unschuldige erschießen. Beim Durchstöbern der Leichen entdecken wir einen NPC mit Namen, laden neu, versuchen in Windeseile, die Leute zu retten. Und siehe da: Wenn uns das gelingt, belohnt uns das Spiel tatsächlich mit einem Dialog. Wir hätten das alles aber genauso gut verpassen können. Aufmerksamkeit bringt was.

Man merkt, dass die Nebenquests von einem anderen Autor geschrieben wurden als die Hauptstory. Denn die optionalen Missionen sind viel besser. Ohne zu spoilern: Hier werden die ganzen Themen rund um Transhumanismus, Augmentierung und Diskriminierung in wirklich spannende, neue Richtungen gedacht. So muss das sein! Hätte die eigentliche Geschichte doch nur mehr davon abbekommen. Deus Ex: Mankind Divided ist übrigens auch das erste Deus Ex, in dem es kaum diskutabile Enden gibt. Schade.

### Die Technik hinter dem Techno-Thriller

Auch wenn es mit Prag nur eine Hub-Welt gibt, fühlt sich Deus Ex: Mankind Divided nicht zu kurz an. In der Stadt gibt's wie gesagt Unmengen von Mails, Quests und Details zu entdecken, auch im Lauf der Hauptstory erledigt man hier in alten Theatern, Appartement-Gebäuden oder Banken Aufträge. Zusätzlich gibt es mit Breach noch einen zweiten Spielmodus, in dem wir ganz abseits der Kampagne als anonymen Hacker Cyberspace-Aufträge erledigen, die auf dasselbe Gameplay-Gerüst wie das Hauptspiel setzen. Hier gibt's dann auch Leaderboards und einen mittlerweile obligatorischen Echtgeld-Shop für schnelle Boosts. Das ist allerdings alles nicht wirklich notwendig, der Breach-Modus funktioniert als nette Ergänzung für alle die, die sich nach der Story noch ein bisschen spie-



Das Hacking-Minispiel ähnelt dem von Human Revolution, alternativ craften wir uns ein Multitool und umgehen das ganze Gehacke.



**Dimitry Halley**  
@dimihalley

Ich mache kein Geheimnis draus: Das erste Deus Ex ist für mich persönlich neben Monkey Island wahrscheinlich das beste Spiel aller Zeiten. Oder zumindest das erste, das mir als Kind offenbarte, wozu Spiele als Medium fähig sind. Kaum ein Spiel nimmt in meinem Herzen einen so hohen Platz ein.

Mankind Divided hinterlässt in mir ein merkwürdiges Gefühl. Spielerisch hatte ich eine Bombenzeit. Meinen Schleicher-Jensen hochzuleveln und im weiteren Spielverlauf die Feinde komplett zu überfordern mit Remote Hacking, Camouflage und Stealth-Superschocker-Implantat, herrje, hat sich das toll gespielt. Ich habe erst beim Spielen gemerkt, wie sehr ich mir anscheinend mal wieder einen Shooter mit wirklich guten Rollenspielelementen gewünscht habe. Auch die Nebenquests mit ihren tollen Dialogen und spannenden Enthüllungen halten mich begeistert im Geschehen.

Umso ernüchterter bin ich von der eigentlichen Story. Was saß ich im Abspann enttäuscht vor dem Bildschirm. Mankind Divided gibt mir all die spannenden Namen, die ich mir als Serienveteran wünsche, und lässt sie erzählerisch blöd im Raum rumstehen. Ich habe vier (!) Jahre auf eine Fortführung der spannenden Erzählstränge in Human Revolution gewartet! Man kann selten den Finger so klar auf die Wunde legen: Wenn Mankind Divided ein besseres Drehbuch hätte, wäre es für mich ein klarer 90er-Kandidat – und das beste Deus Ex seit Teil 1. So ist es »nur« ein sehr gutes Schleich-Actionspiel. Immerhin.

lerisch austoben wollen. Alternativ gibt's auch ein New Game Plus.

Technisch macht das Spiel in der Theorie eine sehr gute Figur. Die Charaktermodelle sehen fantastisch aus (okay, einige Klon-



Ein Profi-Hacker legt problemlos aus sicherer Distanz einen Wachroboter lahm. Alternativ hetzen wir den Blechkumpel auf Feinde, um dann freie Bahn zu haben.

NPCs stören), die Animationen wirken rund, der Soundtrack fällt serientypisch erstklassig aus, und das Artdesign bleibt wie auch in Human Revolution markant und stilsicher. In der Praxis wurde unsere Testversion allerdings noch von diversen Bugs geplagt, besonders mit aktivierter DirectX-12-Optimierung kam es zu zahlreichen Abstürzen. Laut Pressemitteilung weiß Square das, es werden Patches und Fixes versprochen. Aber auch ohne DX12 stolpern wir über diverse technische Ungereimtheiten: Wenn wir hinter einer Deckung speichern, neu laden und mit Leertaste den Ladebildschirm beenden, springt Jensen automatisch über die Deckung. Das nervt. Wir sehen Grafikfehler, mal fehlt ein Dialog, am häufigsten sind allerdings Abstürze. Nach dem Neustart funktioniert es allerdings in der Regel. Diese Bugs nerven, werden dem ansonsten technisch tollen Spiel jedoch nicht zum Verhängnis.

Unterm Strich hängt es vom Spieler ab, ob Mankind Divided für ihn eine gelungene Fortsetzung ist. Wer Lust auf ein spannendes Action-Rollenspiel mit tollen Spielmechaniken hat, hat auch durch die Bank Grund zur Freude. Wer eine solide Anti-Terror-Story will und damit klarkommt, dass

Mankind Divided kein einziges loses Ende des Vorgängers sinnvoll weiterverfolgt, der kann auch mit dem toll inszenierten Prag seine Freude haben. Viele Hardcore-Fans werden hingegen nach dem Abspann ernüchtert zurückbleiben und sich fragen, warum das Spiel nichts Spannendes mit seinen an sich interessanten Figuren anzufangen weiß. Und sich darüber wundern, warum auch 16 Jahre nach dem ersten Deus Ex immer noch kein Spiel an dessen Rundum-Meisterklasse herankommt. ★

## DEUS EX MANKIND DIVIDED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Intel Core i5 2500K  
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870  
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 3770 / FX-8350  
Geforce GTX 770 / Radeon R9 290  
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- + tolle Charaktermodelle
- + stilssicheres Cyberpunk-Artdesign
- + erstklassiger Soundtrack
- + gelungene Vertonation (deutsch und englisch)
- nervige Bugs

### SPIELDESIGN



- + großartiges Rollenspielsystem
- + spannendes Schleichen
- + stets mehrere Lösungswege
- + griffiges Kampfsystem
- Entscheidungen haben wenig Konsequenzen

### BALANCE



- + toller Mix aus Ballern, Schleichen und Erkunden
- + gut erklärter Einstieg
- + ausgewogene Skills
- + vier Schwierigkeitsgrade
- + Jensen wird am Ende angenehm mächtig

### ATMOSPHÄRE / STORY



- + atmosphärisches Prag
- + spannende Nebenmissionen
- + faszinierende Cyberpunk-Welt
- lahme Hauptgeschichte
- blasse Schurken

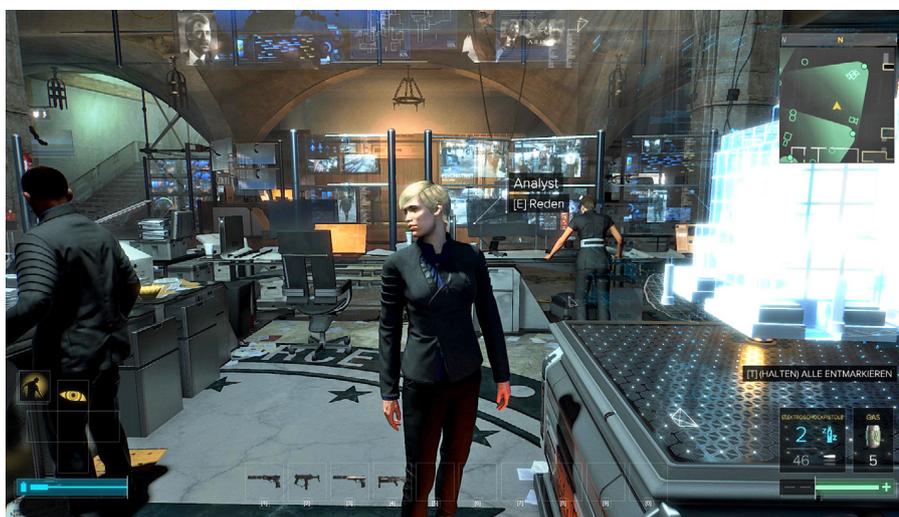
### UMFANG



- + New Game Plus erhöht Wiederspielwert
- + zusätzlicher Breach-Modus
- + Unmengen Details zu entdecken
- + umfangreiche Spieldauer
- wenige Schauplätze

### FAZIT

Das spielerische beste Deus Ex seit dem Original, tolle Action, tolles Rollenspiel – aber ausgerechnet die Story wird zur größten Schwäche.



Das Task-Force-Büro erinnert an das alte Unatco-Hauptquartier aus Deus Ex 1, allerdings mit weniger düsteren Geheimnissen und besserer Beleuchtung.