

Gaming Virgin: Deus Ex

MACHT DAS 2021 NOCH SPASS?

Die Jahrtausendwende war eine goldene Zeit für Computerspiele. Eines dieser Meisterwerke ist schlecht gealtert – kann es unseren Autor dennoch faszinieren? Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Sascha hat um die Jahrtausendwende vor allem Counter-Strike gespielt. Damals, als man Skins noch einfach so runtergeladen und nicht aus irgendwelchen Boxen gezogen oder für alles Geld der Welt eingekauft hat. Überhaupt war Online-Gaming im Zeitalter der DSL-Flatrates das höchste der Gefühle, vom gepflegten Arena-Shooter zwischendurch über Diablo 2 mit Freunden im Battle.net bis zu langen Sitzungen in Baldur's Gate, das damals durchaus auch vergleichsweise intensiv im Multiplayer gespielt wurde. Für Deus Ex blieb da einfach keine Zeit mehr – obwohl Sascha spätestens seit Shadowrun fürs Mega Drive Interesse an Cyberpunk hatte.

Normalerweise schaue ich mir für GameStar alte Spieleklassiker an, die ich damals gehasst und ganz bewusst ignoriert habe.

Gothic fand ich vor 20 Jahren schon kacke, für Echtzeitstrategie wie in Age of Empires war ich schon immer zu blöd, The Witcher hatte mich einfach nicht interessiert. Nichts davon trifft auf Deus Ex zu, das flog einfach nur unter meinem Radar. Diablo 2, Baldur's Gate 2, Icewind Dale sowie DSL-Flatrates in

Verbindung mit Counter-Strike kosteten mich bereits jede freie Minute. Und um das Jahr 2000 herum hatten wir auch noch Half-Life, diverse Arena-Shooter, bei denen ich spontan nicht weiß, ob sie noch indiziert sind, Dungeon Siege, Mech Warrior ... Wenn ihr zu diesem Zeitpunkt auch noch eine Sony PlayStation oder ein Nintendo 64 hattet, kamen außerdem tonnenweise weitere Meilensteine der Spielegeschichte hinzu.

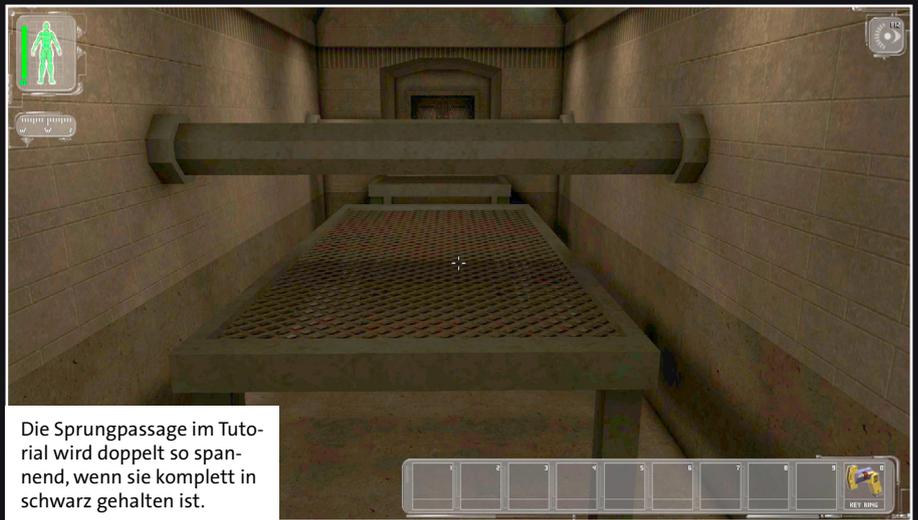
Hattet ihr stattdessen einen Sega Saturn, haben euch eure Eltern niemals geliebt.

Über Deus Ex wusste ich bis letzte Woche überhaupt nichts. Klar, ich habe am Rande die modernen Nachfolger mitbekommen, weiß auch, dass es unzählige Fans gibt und dass Warren Spector, der das Spiel verantwortet hat, wohl ein absolutes Genie und ein Meister seines Fachs sein muss. Und mit dieser Situation lebte es sich echt prima.

Irgendwas über globale Krankheiten und Regierungsverschwörungen ist jetzt genau richtig, um mich vom richtigen Leben abzulenken!



NSF Terrorist Leader: I think the government made the plague on purpose to get rid of population growth.



Die Sprungpassage im Tutorial wird doppelt so spannend, wenn sie komplett in schwarz gehalten ist.



Wäre mein Gegner ein Elefant oder ein Reihenhaus, könnte ich ihn jetzt treffen.

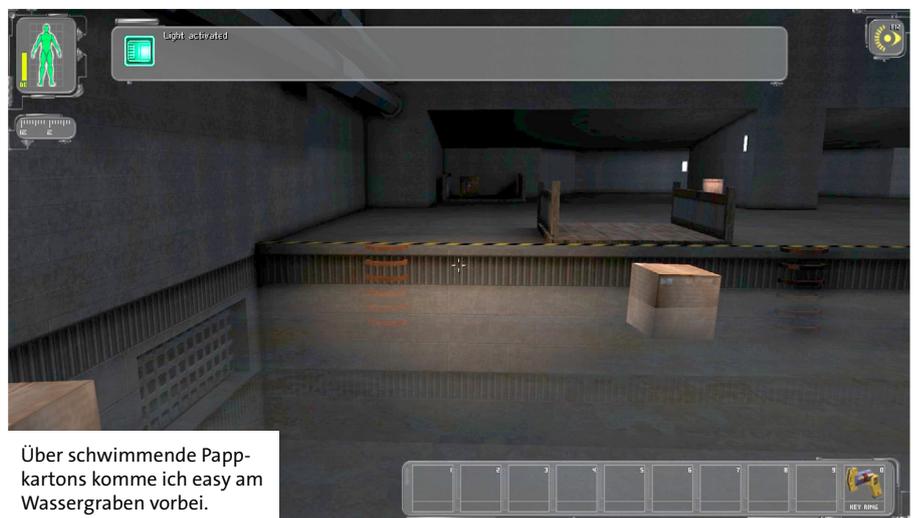
Dumm nur, dass es mein Job ist, regelmäßig alten Krepel auszugraben und zu testen. Da hilft es durchaus, auch mal proaktiv zu werden und selbst ein Spiel vorzuschlagen, bevor der Chef oder irgendein Leser ankommt und Arcania oder Elex will, oder wie auch immer der gerade aktuelle Aufguss von Gothic 2 heißen mag. So startet also mein Abenteuer als JC Kitten, bionisch aufgeworfener Supermensch im Auftrag der Regierung der Vereinigten Staaten von Amerika. Anscheinend bin ich aber auch blind und agil wie eine trüchtige Kuh.

Ich sehe schwarz

Beim ersten Spielstart sehe ich längst vergessene Firmenlogos wie Ion Storm (der Entwickler von Deus Ex) und Eidos in ebenso längst vergessenen Auflösungen wie 640x480. Passe ich die Auflösung übers Optionsmenü an, wird mir ein Teil des Bildes abgeschnitten. Ich beende das Spiel, schaue in die Ini-Datei und setze das Spiel von Hand auf 1080p. Nächster Versuch.

Ich soll doch bitte das Tutorial starten, verlangt das Spiel. Eine Stimme erklärt mir, dass ich Türen öffne, indem ich sie mit der rechten Maustaste anklicke. Ich sehe nur einen dunklen Korridor mit diesen schrecklichen Fußbodenspiegelungen der späten 90er und eine pechschwarze Wand. Im Optionsmenü finde ich einen Helligkeitsregler, der nichts bewirkt. Dafür setzt sich das Spiel nun automatisch auf 640x480 zurück.

Etwas Google-Recherche führt mich zu einem speziellen Launcher, der das Spiel im randlosen Vollbildfenster startet und das Spiel nicht mehr ganz so düster aussehen lässt. Außerdem gibt es alle möglichen



Über schwimmende Pappkartons komme ich easy am Wassergraben vorbei.

Textur-Packs, DX11-Renderer, Community-Patches und weiteres Zeug. Aber ich will doch erst mal einfach nur spielen!

Diesmal erkenne ich die Tür am Ende des Korridors und kann das Tutorial starten. Es ist immer noch alles sehr dunkel. Ich finde keine Taste zum Abnehmen der Sonnenbrille. Ich soll laufen, kriechen, klettern, springen, alles harmlose Fingerübungen, über die Gordon Freeman damals nur lachen konnte. Das ist auch gut so, denn ich kann nur gefühlte fünf Zentimeter hoch springen.

Dann folgt diese Schießbudensektion. Wow. Mein Fadenkreuz ist ungefähr so groß

wie Bochum. »Halte die Pistole ruhig, bis sich das Fadenkreuz zusammenzieht«, erklärt der Tutorial-Onkel. Schon klar. Allerdings kriecht das Ding so lahmarschig über den Bildschirm, dass ich mich umgehend an die afrikanische Riesenschnecke meiner Freundin erinnert fühle. Sie züchtet die Viecher tatsächlich in ihrer Tierhandlung. Mein mit Nanotechnologie aufgemotzter Superagent benötigt gefühlt 30 Sekunden, um die Knarre einigermaßen ruhig zu halten und damit halbwegs gerade auf die Zielscheibe direkt vor seiner Nase zu schießen. Na, das geht ja wirklich super los!



Ich bin ja großer Verfechter der Unisex-Toiletten.

Joseph Manderley: By the way, Denton, stay out of the ladies restroom. That kind of activity embarrasses the agency more than it does you.



Zehn Minuten stillhalten, damit sich das Fadenkreuz schließt. Und dann verursacht die Schrotflinte auf Distanz keinen Schaden.

vorbereit zu sein. Am Ende entdecke ich noch meine geheime Superkraft. Ich soll mich an einem Roboter vorbeischieben (bäh, schon wieder!) und einen Wassergraben überqueren. Der Roboter ist schön doof, an dem komme ich locker vorbei. Wahrscheinlich ist der einfach nur genauso blind wie ich. Nur wie komme ich jetzt übers Wasser? Rings um mich herum stehen alle möglichen Pappkartons. Tatsächlich sieht das Trainingsgelände aus wie eine typische Lagerhalle von Amazon, nur mit mehr bewaffneten Wachen und weniger Pinkelflaschen. Als ich hinter einer der Kisten in Deckung gehe, schiebe ich sie versehentlich in den Wassergraben, wo sie nun lustig vor sich hin schwimmt. Das finde ich toll, also werfe ich noch ein paar Kisten hinterher, dann springe ich drauf – und tatsächlich: Ich kann auf den Pappkartons herumlaufen, die auf der Wasseroberfläche treiben. So beende ich jetzt ganz locker den letzten Test im Tutorial und bin bereit für meinen ersten Einsatz. Videospieldynamik ist super!

Quasi-Jesus

Ich bin mir des Alters dieses Spiels bewusst, aber meine Fresse, das Waffenhandling hätte ich auch vor 21 Jahren scheiße gefunden. Selbst mit voll zusammengeschrumpftem Fadenkreuz ist jeder zweite Schuss Glückssache, weil sämtliche Knarren noch mal zusätzlich eine eingebaute Wertung für Treffsicherheit haben. Hervorragend! Ich bin halb blind, kann kaum springen und auch nicht richtig schießen.

Vielleicht spielt sich diese ganze abgefahrene Superagenten-Story mit der Nanotechnologie nur in meinem Kopf ab? Zwischendrin muss ich auch mal Sprengstoff benutzen oder entschärfen und an irgendwelchen Soldaten vorbeischieben. In den meisten Spielen bringe ich mich mit Granaten am ehesten selbst um, und zum Schleichen fehlt mir grundsätzlich die Geduld, aber ich beiße mich durch das komplette Tutorial, um gut auf das Hauptspiel

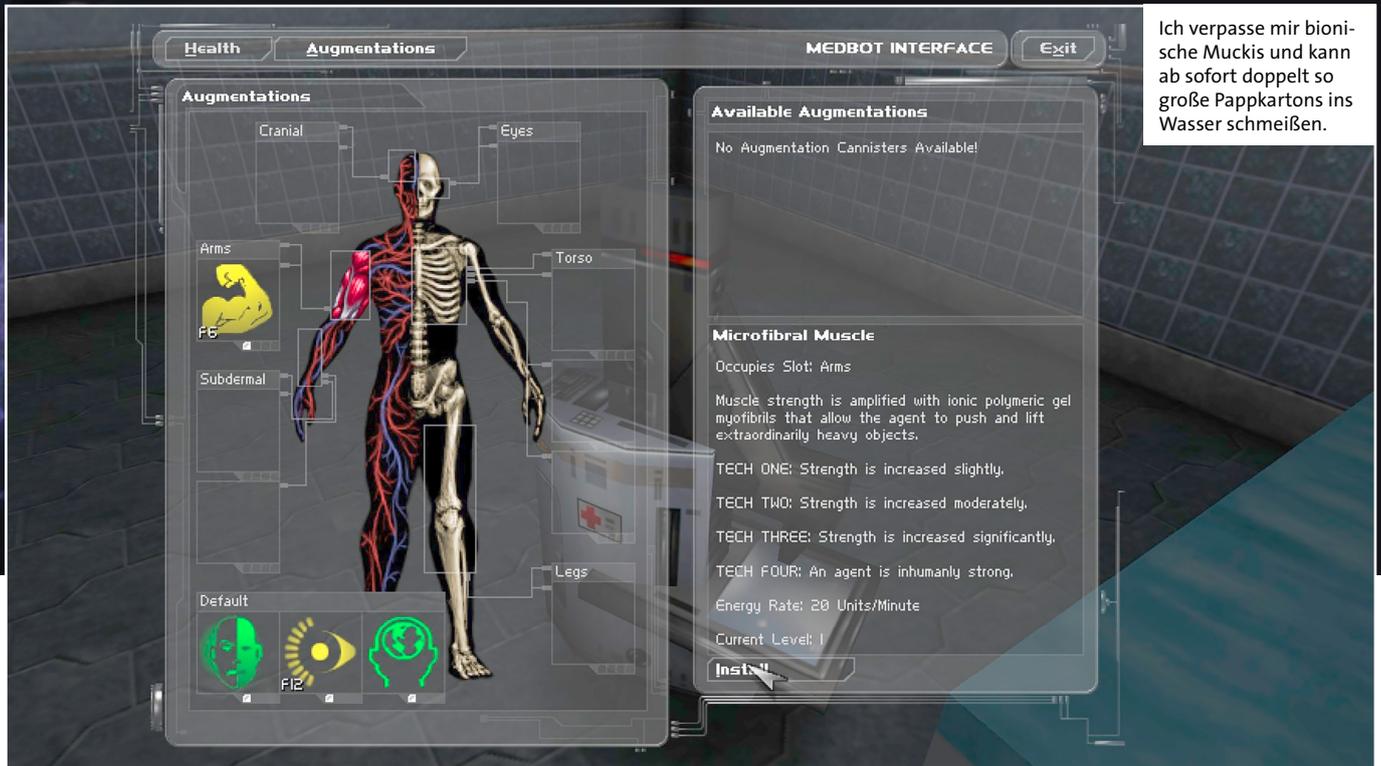
Ninja wider Willen

Endlich geht es los! Intro. Ich bin der Typ aus dem YouTube-Kommentarbereich. Haufen-

Der Ex-Soldat an der Munitionsausgabe gibt mir nichts mehr, weil ich zu viele Gegner abknalle. Na toll, ab jetzt muss ich sie alle erwürgen!



Sam Carter: In my day international peacekeepers were citizens first and soldiers second. You can forget about that extra ammo. I'm only going to give you the multitools; I think you should concentrate more on mission objectives and less on the enemy body count.



weise Menschen sterben weltweit an einer unheimlichen Krankheit, es gibt jede Menge Drama um den viel zu knappen Impfstoff, während Verschwörungstheorien die Runde machen, die besagen, dass alles nur ein abgekartetes Spiel der Regierung ... blablabla ... wie kommen Spieleautoren immer auf so völlig abstruse Geschichten? Egal! Ich schaue im Büro kurz in den Damentoiletten vorbei und werde gemeldet, dann hole ich mir meinen ersten Job ab: Ich soll die Freiheitsstatue stürmen, ein paar Terroristen plätten, einen gefangenen Agenten befreien und eine Ladung von irgendeinem Impfstoff sichern.

Und ich ziehe los mit einer Pistole, einem Elektroknüppel und einer Armbrust, weil es das Spiel null interessiert, dass ich auf Gewehrexperte geskilt bin. Das Briefing erhalte ich von meinem Bruder. Mal gespannt, wie viele Missionen es dauert, bis der stirbt! Mit dem Taser-Prügel knacke ich ein paar Holzkisten und finde ein Medipack.

Entweder gibt es keine Karte oder ich bin zu dumm, den Hotkey dafür zu finden. Aber

so schwer kann so eine Freiheitsstatue ja nicht zu finden sein, also laufe ich motiviert los und begegne kurze Zeit später meinem ersten Terroristen. Ich ziehe die Knarre und versuche erst gar nicht, den Abzug zu betätigen, weil der Bösewicht leider ein ganzes Stück kleiner ist als Bochum. Ich schleiche mich an den Typen ran, zücke den E-Knüppel und klicke wie bescheuert auf der linken Maustaste herum, weil ich in diesem Augenblick nicht weiß, dass meine Waffe bei jedem Angriff Ladung verliert und ich diese im Kampf gegen die Holzkisten bereits vollends aufgebraucht habe. Also wechsele ich auf die Handknarre, während mich der Terrorist durchlöchert wie ein Sieb, und strecke ihn mit drei oder vier Treffern nieder, was überhaupt nur funktioniert, weil ich ihn quasi schon berühre und unmöglich noch verfehlen kann. Zum Dank hinterlässt er mir ein Messer. Damit schleiche ich mich an den nächsten Gegner, weil Schießen sowieso nichts bringt, und steche aus dem Hinterhalt zu. Ein Treffer, zwei, drei, vier, nebenher

schlucke ich tonnenweise Blei, weil es sich bei meiner Nahkampfwaffe offenbar um eine Attrappe handelt. Hätte ich mal lieber Punkte in Nahkampf oder Pistolen investiert. Zum Glück habe ich mein Medipack.

Running Gag

Als ich schließlich die Statue erreiche, werde ich direkt von einem Rudel Terroristen begrüßt. Die kommen überwiegend aus den oberen Stockwerken, also beschließe ich, mich erst mal in deren Richtung vorzukämpfen, bevor ich den Kollegen im Keller befreie. Das ist super – ich kann nicht geradeaus schießen, brauche mindestens das gesamte Wochenende zum Nachladen und verursache mit meinem Messer so geringen Schaden, dass ich auch gleich einen rostigen Teelöffel als Waffe verwenden könnte.

Mit viel Anstrengung und noch viel größerem Blutverlust kämpfe ich mich Stockwerk um Stockwerk durch. Mein Medipack ist längst aufgebraucht, also ziehe ich mir zwischendurch hundert Schokoriegel, drei Dutzend Limodosen und sämtliche Bierflaschen rein, die geöffnet und halbvoll in irgendwelchen Ecken stehen. Bis mein Agent ganz oben beim Terrorchef ankommt, hat er Diabetes und braucht eine neue Leber, aber irgendwie habe ich überlebt.

Der Terrorist erzählt mir, dass die gefährliche Krankheit von der Regierung entwickelt wurde, um die Überbevölkerung zu stoppen. Nebenher erhalte ich die Meldung, dass der Agent, den ich aus dem Keller befreien sollte, sich inzwischen selbst gerettet hat. Ich renne sicherheitshalber trotzdem nochmal runter, aber tatsächlich: Sämtliche Gegner sind tot (und geplündert!), die Zellentür ist offen, hier hat jemand ordentlich aufgeräumt. Wie cool, dass das vom Spiel auch direkt so dargestellt wird!



Weniger cool ist, dass mir dieses Detail fortan bis in alle Ewigkeit unter die Nase gerieben wird, angefangen mit der Abschlussbesprechung beim Chef der Agentur: »Sie werden verstehen, dass ich Ihnen den Bonus für Gunther Hermanns Rettung nicht auszahle.« Dann werde ich noch für meinen Aufenthalt in der Damentoilette angemotzt und soll mich darauf mit meinen Mitstreitern für die zweite Mission treffen. Einer davon ist Gunther Hermann, der mir ans Herz legt, doch bitte einen guten Job zu machen und am Ende nicht womöglich irgendwelche Gefangenen in einem Keller zu vergessen. Hättest du Penner halt noch fünf Minuten abgewartet, wäre ich schon noch in den verdammten Keller gegangen, aber okay, dieser eine Fehler wird mir dann halt eines Tages in den Grabstein gemeißelt!

Verstehen Sie SPAS?

In der zweiten Mission versuche ich krampfhaft, mit den anderen Cyber-Agenten Schritt zu halten, die ich in der Dunkelheit kaum erkennen kann. Ja, ich habe eine eingebaute Scheinwerferaugumentierung, die aber mehr Strom verbraucht als jede handelsübliche Taschenlampe. Irgendwie ist das mit der Nanotechnologie alles noch nicht so überzeugend. Die Kollegen rotzen sämtliche Terroristen mühelos weg, ich renne hinterher und plünder die Leichen. Ein Terrorist hinterlässt mir seine Schrotflinte! Jawoll! Jetzt wird endlich alles besser, denn Schrotflinten werden im Spiel als Gewehre geführt, und in die habe ich schließlich sämtliche Punkte investiert.

Tatsächlich: Mein Fadenkreuz zieht sich immer noch im Schneckentempo zusammen, ich treffe nichts, was mehr als drei Meter von mir entfernt ist, und zum Nachladen benötige ich gut fünf Sekunden. Immerhin rennen die Terroristen jetzt nach dem ersten Volltreffer weg, wenn sie schon nicht den



Girl: Actually, it's my friend. Johnny took her into the alley west of here, across the street.

Ich habe fortgeschrittenes Training mit Gewehren, vom ach so rapiden Nachladen bemerke ich trotzdem nichts.



Anstand besitzen, tot umzufallen. Das Belkloppte ist: Ich habe total Spaß! Ja, das Kampfsystem ist katastrophal fummelig, Munition und Heilkram sind extrem knapp, jede Auseinandersetzung muss ich mir vorher dreimal sorgfältig überlegen. Vor allem genieße ich aber die völlige Freiheit beim

Spielen dieser Mission. Ich latsche keinen linearen Schlauch ab wie in den meisten modernen Shootern, habe aber auch kein riesiges Labyrinth mit unzähligen Keycards vor mir wie in vielen klassischen Spielen dieser Art. Stattdessen erforsche ich ein verdrehtes, heruntergekommenes Stadtviertel auf eigene Faust. In einer Ecke wird ein Obdachloser von ein paar Gangstern zusammengeschlagen. Als ich ihm helfe, erzählt er mir, dass die örtliche Gang vor allem über die Kanalisation agiert. Wenig später quatsche ich die Besucher in einem verruchten Nachtclub an. Eine Prostituierte macht sich Sorgen um ihre Freundin, die mit ihrem fiesen Zuhälter verschwunden ist. Den erwische ich kurze Zeit später dabei, wie er der Dame das Leben zur Hölle macht, und halte ihm darauf freundlich die Schrotflinte vors Gesicht. Ein Glück, dass er nicht weiß, dass ich damit nicht umgehen kann, denn als er verängstigt abzieht, erklärt mir seine Angestellte, dass sich die Gangster, die ich suche, in einer Lagerhalle verschanzt haben.

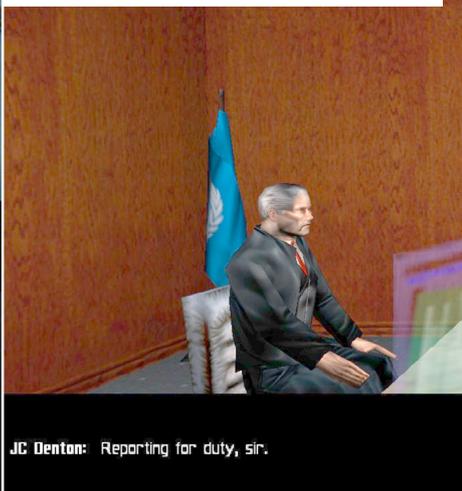
Hässlich und beeindruckend

Ich beende eine Geiselnahme in einem Hotel und plünder ein paar Ausrüstungsgegenstände aus dem Zimmer meines Bruders, die er dort für mich hinterlassen hat. Draußen motzen Soldaten darüber, dass mein Bruder ihnen nur Tränengas und keine tödlichen Waffen mitgebracht hat. Scheint



Das Inventar ist besser als in Resident Evil. Nicht viel besser, aber immerhin.

Es ist nicht super sexy gealtert, der Art-Style von Deus Ex gefällt mir aber auch heute noch.



JC Denton: Reporting for duty, sir.



Das Spiel deutet immer wieder an, dass Bruder Paul ein eher friedfertiger Zeitgenosse ist. Vielleicht bin ich ja adoptiert.

ein guter Kerl zu sein. Alles sieht aus wie in einem Spiel, das mehr als zwei Jahrzehnte auf dem Buckel hat, doch die Welt zieht mich komplett in ihren Bann. Ich kann alles und jeden anquatschen, komme in jedes Gebäude und auf jedes Hausdach. Die Leute, denen ich helfe, sind nicht einfach nur generische Nebenmissions-Honks, die ein paar Erfahrungspunkte oder Patronen fallen lassen. Jeder bietet mir neue Lösungsansätze für meine eigentliche Mission.

Ich kann durch die Kanalisation, kann mich mit Lösungswörtern und Codes, die ich von geretteten Geiseln und NPCs erhalte, an Alarmsystemen und Geschützen vorbeimogeln. Jemand deutet einen versteckten Weg durch den Park an. Am Ende schleiche ich mich aber über die Dächer, schalte aus sicherer Höhe einen Wachtposten nach dem anderen aus, während ich die gesuchte Lagerhalle ausspähe und schließlich infiltriere.

Im Hintergrund spielt dabei dieser unglaublich coole, futuristische 16-Kilobit-Soundtrack, der auch nicht besser gealtert ist als der Look des Spiels. Nichts davon stört mich. Ja, Deus Ex ist im Jahr 2021 veraltet. Aber es ist stimmig, der Grafikstil ist klasse, die Musik lade ich mir für meine Sammlung runter. Vor allem habe ich gerade eine komplette Mission intuitiv, völlig frei und ohne irgendwelche Markierungen, Wegweiser oder geskriptete Events gespielt und jage nun ein komplettes Lagerhaus in die Luft.

Am Ende erhalte ich die volle Belohnung plus einen Bonus für gerettete Geiseln. Nebenher erwische ich einen Regierungsbeamten, der einen gefangenen Terroristen verhört und dabei dessen gesamte Familie bedroht, und erhalte eine E-Mail von meinem Bruder. Ich soll niemandem trauen. Als ich kurze Zeit später den Rechner des Chefs mit dessen Passwort checke, finde ich dort eine Nachricht, die besagt, dass man sich wohl von meinem Bruder trennen und nun sämtliche Hoffnungen auf mich setzen möchte. Was ist denn da los? Schlimmer noch: In einer älteren E-Mail motzt der Chef über meinen ersten Einsatz und ist enttäuscht davon, dass ich Gunther Hermann



Anna Navarre: You are not afraid to kill, I am pleased. The last thing I would expect from the brother of Paul.

nicht aus dem Kell... Heilandsack ey, es war mein verdammter erster Tag, verdammt!

Ich mache weiter

Die Geizknochen aus der Redaktion bezahlen immer nur bis zu einer bestimmten Seitenzahl, und die habe ich jetzt erreicht. Theoretisch ist der Job damit erledigt, und ich kann mit Deus Ex wieder aufhören. Will ich aber nicht. Ich habe das Gefühl, dass ich storymäßig nur an der Oberfläche gekratzt habe und es jetzt erst richtig losgeht. Ich hasse das Waffen-Handling und hätte gerne einen funktionierenden Helligkeitsregler, ansonsten gefällt mir das Spiel aber auch aus heutiger Sicht hervorragend.

Das geht los mit der Spielwelt, in der ich so ziemlich jedes Gebäude betreten, mit sämtlichen NPCs interagieren und aus jeder Interaktion wichtige Informationen und Fort-

schritte ziehen kann. Nicht wie in gewissen anderen Cyberpunk-Spielen, in denen große Teile der Spielwelt nicht mehr als (zugegeben wunderschöne) bloße Fassade sind. Vor allem reagiert Deus Ex glaubhaft und natürlich auf alles, was ich so anstelle: von Gunther im Keller über die Ausflüge ins Damenklo bis zum angefressenen Ex-General an der Munitionsausgabe, der sich weigert, mir eine fettere Wumme zu geben, weil ich so viele Terroristen einfach wegblase, statt die Missionen intelligent zu lösen. Und hey – wo inzwischen eh jeder Scheiß ein Remaster bekommt, sobald er auch nur fünf Jahre alt ist, wär's da nicht mal an der Zeit für ein aufgehübschtes Deus Ex? Nichts gegen die Textur-Mods aus der Community, aber ein Laden wie Square Enix, dem die Marke inzwischen gehört, kann doch sicher noch mehr aus dem alten Spiel rausholen. ★



Ich mag ja Clubs, die nicht nur Fassade sind, sondern eine funktionierende Tür und ein Innenleben haben, so wie dieser hier.