

Kampf um die Macht

Deus Ex

Deftige Action, Rollenspiel-Elemente und eine groß angelegte Verschwörung: Das nächste Werk von Warren Spector mausert sich immer mehr zum potentiellen Kultspiel.



Stimmungsvolle Grafiken gibt's dank Unreal-Grundgerüst.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Ein unbeabsichtigter Klick mit der Maus, zufällig ist gerade die stärkste Waffe geladen, und schon hat Warren Spector das Rudel Rottweiler in die Luft gejagt, das ihn auf dem Bildschirm mißtrauisch beäugt hatte. »O Gott, wenn das meine Frau gesehen hätte!« Der oberste Designer des Action-Rollenspiels **Deus Ex**

hat es nicht so mit großkalibrigen Kampfgeräten. »Ich bin der Typ, der den Dieb spielt und sich durchschleicht. Die harte Action überlasse ich anderen«, gesteht Spector. In seinem kommenden 3D-Hoffnungsträger hat er die Wahl. Dank umfangreichem Waffenarsenal bietet es die Möglichkeit zu knallhar-

ten Schießereien, aber auch auf weniger rabiate Art und Weise sollen Sie die Welt vor dem Bösen retten können. Daß **Deus Ex** dabei Elemente aus der Langfinger-Simulation **Dark Project** (Looking Glass) klaut, erstaunt uns nicht – schließlich war Spector an dessen Entwicklung maßgeblich beteiligt.

3D-Verschwörung

Das Schicksal der Nationalstaaten bestimmen bekanntlich gewählte Volksvertreter. Auf den ersten Blick ist auch die Welt von **Deus Ex** so eingerichtet. Auf den zweiten sieht die Sache anders aus. Warum beschießt eine staatliche Antiterror-Einheit nicht



Ballern pur:
Gemeinsam mit
Regierungssol-
daten stürmen
Sie ein Gang-
stergebäude in
New York.

etwa die Terroristen, sondern hat es auf die Geiseln abgesehen? Was hat es mit einer mysteriösen Seuche auf sich? In welche dunklen Geschäfte sind hohe Regierungsstellen verwickelt, wer reißt hinter den Kulissen immer mehr Macht an sich? Spector dazu: »Im Internet gibt es Tausende von Web-Seiten zum Thema Verschwörung. Ich finde das ungeheuer spannend. Bei Sciencefiction-Stories oder Fantasy-Szenarios weiß jeder, daß sie erfunden sind. Bei der klassischen Verschwörung gibt's diesen Kitzel: Vielleicht ist ja doch was dran.« **Deus Ex** soll möglichst glaubwürdig sein. Sie werden keinem Außerirdischen begegnen, alle Gegner – vom Wachroboter bis zum Cyborg – könnten in der nahen Zukunft, in der das Programm spielt, tatsächlich existieren.



Per **Tränengas** schalten Sie einen Gegner geräuschlos aus.



Wer ist hier gut, und wer ist böse? Bei einer **Geiselnahme** kommt schon mal Überraschendes ans Licht.

Gefangen im Freiheitssymbol

Sie steuern in 3D einen US-Geheimagenten. Gleich in der ersten Mission geht es zur Sache: Unbekannte Bösewichte haben in der Freiheitsstatue in New York alle Besucher unter ihre Kontrolle gebracht. Ihr Job ist es, die Zivilisten zu befreien. Dabei lernen Sie gleich eines der wichtigsten Elemente ken-

nen: In jedem der 14 Einsätze gibt es mehrere Wege, die Aufgaben zu bewältigen. Sei es, daß Sie in der Lady Liberty zur Waffe greifen und sich nach Schwarzenegger-Manier durchballern, oder sich leise in die Touristenattraktion schleichen und die Geiselnahmer der Reihe nach per Elektroschock-Gerät niederstrecken. Als technisch versierter Agent manipulieren Sie die Sicherheitssysteme

und murksen die Ganoven per ferngesteuerter Kanone ab, friedlichere Naturen bewegen den Verbrecher-Boß per Multiple-Choice-Dialog zur Aufgabe.

Durchblick oder Info

Warren Spector war an einigen der besten PC-Rollenspiele beteiligt, unter anderem an der **Ultima**-Reihe. Kein Wunder also, daß entsprechende Elemente auch in

Verschwörungstheorien

Ob Akte X oder Deus Ex – Verschwörungen sind »in«. Dabei gibt es die Geschichten um Geheimbünde und großangelegte Täuschungsmanöver schon länger. GameStar stellt ein paar der interessantesten und verrücktesten vor.

Roswell: Irgend etwas stürzte 1947 nahe dem amerikanischen Örtchen Roswell ab. Das US-Militär meldete zuerst, ein außerirdisches UFO gefunden zu haben, später war von einem Wetterballon die Rede. Ein 1995 veröffentlichter Film mit der Autopsie eines angeblichen Aliens ist inzwischen als Fälschung entlarvt.

Mondlandung: Waren die Amerikaner 1969 wirklich auf dem Mond? Es gibt Leute, die das bestreiten. Auf einigen

Bildern sollen Schatten nicht zueinander passen, die Sprünge der Astronauten hätten nach wissenschaftlichen Berechnungen angeblich viel höher sein müssen. In »Wirklichkeit« sei die gesamte Mission auf einer Filmkulisse in Nevada gedreht worden.



Mondlandung: Warum glitzert die Goldfolie, obwohl sie im Schatten ist?

Freimaurer: Diese verschworene Gemeinschaft stammt angeblich von den Tempelrittern ab und soll seit dem Mittelalter die Welt beherrschen. Eine entfernte Unterform der Freimaurer sind die Illuminaten, eine eigentlich bayerische Sekte aus dem 18. Jahrhundert, deren Symbol (Auge in Pyramide) es sein soll, das beispielsweise auf dem US-Dollar prangt.

Bielefeld: Waren Sie schon mal in Bielefeld, oder kennen Sie jemanden von dort? Seltsam, wir auch nicht. Es gibt im Internet ein paar Leute, die behaupten, die Stadt existiere gar nicht. Auslöser für diese Spekulationen waren wegen Bauarbeiten abgesperrte Ausfahrten auf Autobahnen – oder steckt vielleicht doch mehr dahinter...?



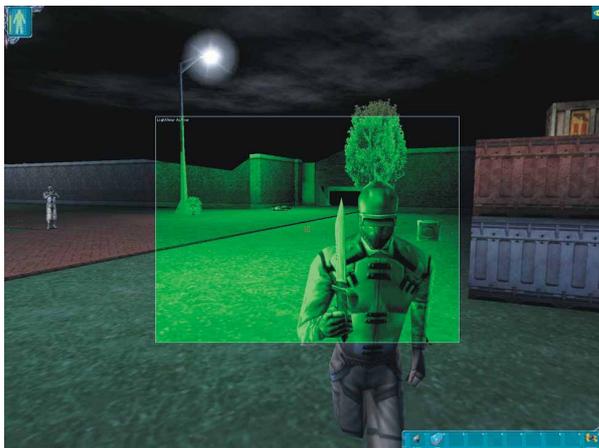
Echte Gegner statt gemeiner Aliens: Im Spielverlauf begegnen Sie erst normalen **Menschen**, dann immer weiter hochgerüsteten **Cyborgs** und **Robotern**.

Deus Ex vorkommen. »Ich möchte, daß der Spieler sich immer wieder entscheiden muß, welche Rolle er spielen möchte.« Gleich zu Beginn verteilen Sie die ersten Erfahrungspunkte und entscheiden sich, etwa schneller rennen oder genauer schießen zu können. In den Dialogen setzt sich das fort – je nachdem, welche Antwort Sie im ersten Einsatz gegenüber Ihrem Auftraggeber wählen,

gibt der Ihnen entweder Tips zum Umgang mit Waffen oder dem Dietrich. Im weiteren Spielverlauf sind die Möglichkeiten noch größer: Beispielsweise finden Sie auf einem Markt cybernetisch aufgepeppte Augäpfel. Sie können nur einen einsetzen: Nehmen Sie (als vorsichtiger Mensch) den, mit dem Sie durch Wände gucken können, oder (als kämpferischer Held) einen, der Ihnen Infos



Die **Im-Spiel-Dialoge** werden noch mit Sprachausgabe unterlegt.



Per Hightech-Sichtgerät erkennen Sie Feinde auch im Dunklen.

über Feinde anzeigt? Im Gegenzug gibt sich das Programm aber längst nicht so strikt wie vergleichbare Titel. Anders als etwa in **System Shock 2** werden Sie eine Knarre auch dann benutzen können, wenn Ihr »Pistol«-Wert bei Null liegt.

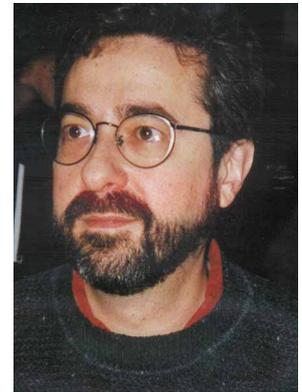
Virtuelle Weltreise

Sie jagen die bösen Verschwörer ausschließlich an realen Einsatzorten, etwa in den düsteren Katakomben von Paris. Im dank viel Nebel wunderbar stimmungsvollen Hong-Kong söhnen Sie verfeindete Gangstergruppen aus. Außerdem erforschen Sie einen Raketenbunker in der Wüste von Nevada, oder liefern sich in Washington heiße Verfolgungsjagden mit der Mafia. Daß die Städte in all ihrer Weite glaubwürdig wirken, verdankt das Programm der **Unreal Tournament-Engine**. Das Animationssystem und die KI wurden überarbeitet, »an der eigentlichen Grafik-Engine mußten wir so gut wie nichts verändern«, so Spector. Obwohl uns die Optik bei der Präsentation gut gefallen hat: Der Staun-Faktor ist eher niedrig angesiedelt. Grund dafür ist vor allem, daß Sie ausschließlich bei Nacht unterwegs sind.

Wer wird erster?

Inzwischen nähert sich das Programm dermaßen schnell der Fertigstellung, daß Hersteller Ion Storm allmählich ein Problem bekommt: Mit

ein bißchen Pech erscheint das Programm noch vor dem legendär verspäteten 3D-Actionspiel **Daikatana**. Für dessen Designer John Romero wäre das peinlich, schließlich ist **Deus Ex** um einiges komplexer. Einen dezenten Seitenhieb kann sich Warren Spector nicht verfeifen: »Wenn wir merken, daß der Schwierigkeitsgrad nicht stimmt, können wir nicht schnell ein Monster entfernen oder dazustellen. Bei reinrassigen Ego-Shootern



Warren Spector: »Ich finde Verschwörungen ungeheuer spannend. Da gibt's diesen Kitzel: Vielleicht ist ja doch was dran.«

geht das meist ganz flott, in **Deus Ex** müssen wir richtig an der Spielbalance feilen.«

Inzwischen sind alle Levels fertig, die Feinde plaziert. Was noch fehlt, sind die Sprachaufnahmen. »Wir haben gut 150.000 Zeilen Text. Zum Glück müssen wir die Gesichter in den Dialogen nicht per Hand animieren. Unsere Software sorgt automatisch für korrekt sprechende Münder.« **PS**

Deus Ex

Genre: Action-Rollenspiel **Hersteller:** Ion Storm
Termin: Mai 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Flotte 3D-Action, spielerische Freiheit und eine intelligente Handlung – Deus Ex entwickelt sich prächtig. Besonders angetan hat es mir das Verschwörungsambiente, Nachrichten über Politik sehe ich künftig wohl mit anderen Augen.«