

Verschworene Gemeinschaft

Deus Ex

Der einschlägig bekannte Kultdesigner Warren Spector ist in eine neue Software-Verschwörung verwickelt: Rollenspiel und 3D-Action sollen in einer realistischen Spielwelt verschmolzen werden.



Die **Deus Ex**-Vorführung in Austin, Texas, läuft auf Hochtouren, da landet Warren Spector bei einem seiner Lieblingsthemen: den Beschränkungen beim handelsüblichen Computerspiele-Design: »In einem Punkt liegen doch alle schief: Wenn du nicht so spielst, wie die Designer es wollen, kannst du nicht gewinnen. Dabei sollte sich das Programm dem Stil des Spielers anpassen. Das hinzukriegen, ist die große Herausforderung für uns.« Der Mann ist auf einer Mission, und es wäre nicht das erste Mal, daß ihm dabei etwas Großartiges gelingt. Von **Ultima Underworld** über **System Shock** bis **Dark Project** war Warren Spector stets dabei, wenn es um die Ausweitung von Designkonventionen ging. Sein neuester Streich **Deus Ex** soll im Frühjahr 2000 die Spielwelt erschüttern. Das Versprechen: Für jedes Problem wird es



Sobald Sie Ihren Regierungsjob aufgeben, werden die **Militärroboter** zu gefährlichen Gegnern.

mehrere Lösungswege geben, die actionlüsterne 3D-Rambos ebenso berücksichtigen wie Taktiker und Denker.

Bond meets X-Files

Deus Ex ist eine Packung Rollenspiel, eine reichhaltige Portion 3D-Action, eine Prise Adventure – so muß man sich etwa die Rezeptur vorstellen, die Warren Spector und sein Team köcheln. »James Bond meets the X-Files«, faßt der Chefdesigner das Storygefüge lapidar zusammen: »Deus Ex ist ein Verschwörungsspiel, das man sogar gewinnen kann.« Sie steuern den UNATCO-Regie-

rungsagenten J.C. Denton, der Mitte des 21. Jahrhunderts Terroristen bekämpft. In einer düsteren Welt, in der die Menschheit von einer geheimnisvollen Seuche dezimiert wurde, verwischen rasch die Gut-Böse-Grenzen. Im Spielverlauf werden Sie zum Außenseiter, der sich nicht mehr ganz sicher ist, ob die Terroristen nicht in Wirklichkeit die Guten sind. Das Leben zwischen den Fronten ist gefährlich, denn Sie enträtselfeln eine Verschwörung unheimlichen Ausmaßes, bei der es um nichts geringeres als die Weltherrschaft geht – James Bond läßt grüßen.

Jetset-Agent

Jede der 15 Missionen ist in drei bis sechs Abschnitte unterteilt. Sie besuchen Schauplätze wie New York, Paris, Washington, Hongkong und anscheinend auch den geheimnisvollen Ufo-Hangar der Area 51. Großen Wert legt Warren Spector auf wiedererkennbare, abwechslungsreiche Szenarien: »Relativ kleine, tiefgründig simulierte Maps« sind angesagt statt langweiliger Riesenkarten, in denen sich die Räume wiederholen. Auf jeden Fall geht's duster zu: Alle Einsätze finden bei Nacht statt, was sowohl der Ver-



Dicke Waffen wie dieser Raketenwerfer nehmen im **Kästchen-Inventar** besonders viel Platz weg.



In **Dialogen** haben Sie die Wahl zwischen mehreren Antworten. Die Mimik ist dabei lippensynchron.



Die bevölkerte **Spielwelt** wirkt glaubhafter als viele SF- und Fantasy-Szenarien: Wenn wir jetzt schießen, bricht eine Panik aus.

schwörungsumatmosphäre als auch der Framerate beim Berechnen der 3D-Außenwelt guttut. Deren Grundlage ist die **Unreal-Engine** von Epic.

Talentförderung

Zu Spielbeginn basteln Sie erst einmal Ihren Agenten zusammen. Name und Aussehen lassen sich ändern, vor allem harren rund 2.000 Talentpunkte der Verteilung. Damit prägen Sie Ihren Helden und entscheiden, ob er seine Abenteuer eher als konfliktfreudiger Waffenschwenker oder als listig-leiser Hack-Künstler bestreitet. Ähnlich wie bei **System Shock 2** lassen sich die Fähigkeiten im

Spielverlauf weiter verbessern. Für das Erreichen bestimmter Missionsziele winken zusätzliche Fortbildungspunkte als Belohnung. Wenn genug beisammen sind, erreichen Sie die nächste von insgesamt vier Ausbaustufen in einem Talent – von »untrainiert« bis »Meister«. Es ist unmöglich, **Deus Ex** mit Master-Werten in allen Talentfeldern zu beenden; Spezialisierung tut Not und könnte sogar mehrmaliges Durchspielen reizvoll machen.

Außerdem dürfen Sie Ihren Körper mit mikroskopisch kleinen Nano-Robotern aufrüsten. Im Aufbesserungsmenü verwalten Sie bis zu elf

Implantate, die sich in wiederum je vier Stufen ausbauen lassen. Der Witz an der Sache: Sie müssen bei jedem Körperteil zwischen zwei verschiedenen Erweiterungen wählen, diese Entscheidung ist dann für den gesamten Spielverlauf bindend. Wollen Sie beispielsweise einen Nahkampf-Bonus haben oder lieber schwere Gegenstände heben und besser klettern können? Eins ist allen Körper-Upgrades gemeinsam: Sie verbrauchen stetig eine Art Biostrom und lassen sich deshalb ein- und ausschalten.

Waffen basteln

Bei aller Charakterpflege kommt die Actionkomponente nicht zu kurz. Für die rund 20 Waffen gibt es nicht nur verschiedene Munitionstypen, Sie können die Ballermänner obendrein erweitern – beispielsweise durch Laser-Zielerfassung oder Schalldämpfer. Die Fähigkeiten Ihres Charakters beeinflussen die Treffsicherheit: Je mehr Punkte in den entsprechenden Skill investiert wurden, desto ruhiger und treffsicherer können Sie eine Waffe bedienen. Neben rabiaten Modellen wie Maschinenpistole oder Panzerknacker gibt es auch subtile Waffen. So lässt die Pfeffer-Sprühdose einen Gegner vorübergehend erblinden. Sie können auch aus sicherer Entfernung Container mit Giftgas oder Sprengstoff beschießen, um mit einem Schlag alle Wächter in einem Raum lahmzulegen.

Ein ausgeklügeltes Trefferzonen-System verlangt Ballern mit Bedacht. Bei allen Spielfiguren wird der Körper in die Bereiche Arme, Beine, Rumpf und Kopf unterteilt. Der Kopf ist am verletzlichsten, aber ein Verfolger lässt

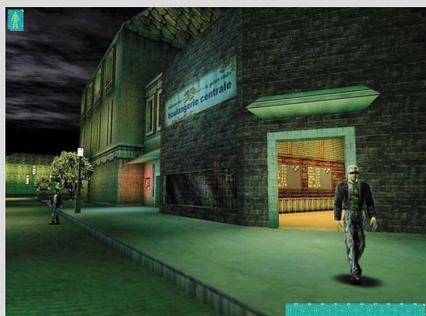


Tricksen statt kämpfen: Wir haben uns den **Overall** eines Technikers »geborgt«. Unbelästigt von den Wachen können wir nun in die unterirdische **Raketenbasis** eindringen.

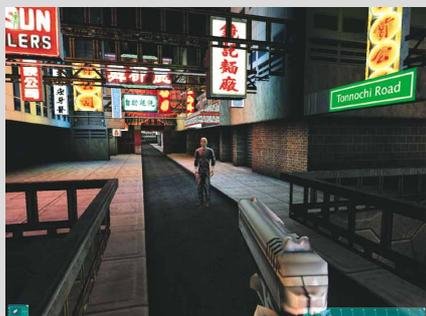
Unterwegs in Deus



New York: Hier beginnt Ihr Einsatz. Benutzung des öffentlichen Nahverkehrs auf eigene Gefahr.



Paris: Bevor er sich in die Katakomben wagt, trifft J.C. Denton einen wichtigen Informanten.



Hongkong: Schußwaffen sind hier geächtet – wollen Sie wirklich soviel Aufmerksamkeit erregen?

sich ebenso durch einen Schuß ins Bein abhängen. Das Treffersystem gilt auch für Ihren Charakter. Werden Sie beispielsweise an der Hand verletzt, können Sie das Scharfschützen-Gewehr nicht mehr vernünftig bedienen.

Belebte Spielwelt

Ein wesentlicher Unterschied zum Klassiker **System Shock**: Die Welt von **Deus Ex** ist nicht menschenleer, sondern von anderen Personen bevölkert. Zivilisten reagieren ebenso realistisch auf Ihr

Verhalten wie Gegner. Wenn Sie etwa in einer Menschentraube Schüsse abfeuern, bricht eine Panik aus. Wächter lassen sich durch eine in die Ecke geworfene Flasche ablenken. Die Simulation der Spielwelt ist so ausgefeilt, daß von der Decke hängende Gegenstände bei Berührung realistisch schwingen. Anhand eines pendelnden Objekts können Sie erkennen, daß kurz vorher eine andere Person im Raum gewesen sein muß.

Aussprache mit Auswirkung

Freundlich gesonnene Personen können angesprochen werden. Sie haben die Wahl zwischen mehreren Antworten, die zwar nicht in Sackgassen führen, aber durchaus den Spielverlauf beeinflussen können. Beim Auftaktschwätzchen in der ersten Mission erhält man beispielsweise je nach gewählter Äußerung eine andere Waffe. Manchmal müssen Sie einen NPC auch davon überzeugen, sich mit Ihnen zu verbünden. Alle Dialoge werden automatisch gespeichert und lassen sich später wieder abrufen. Auch die primären und sekundären Ziele für die aktuelle Mission sind jederzeit einsehbar. Warren Spector ist ein großer Fan von klaren Verhältnissen: »Wir sagen dem Spieler nur, was er eigentlich tun soll. Herauszufinden, wie man die Aufgabe dann löst, ist doch das, was Spaß macht.«

Hack und klau

Die spielerischen Möglichkeiten im List- und Tücke-Bereich dürften alle begeistern, denen schon das Schleichen in **Dark Project** gefallen hat. In **Deus Ex** lassen sich dunkle Ecken zum Verstecken nutzen und außerdem Com-



Die modifizierte **Unreal-Engine** sorgt für dynamische Lichteffekte.

putersysteme hemmungslos manipulieren. Je besser Ihr Hacking-Talent ist, desto länger können Sie in fremden Datenbeständen schnüffeln, bevor der Alarm ausgelöst wird. Am Anfang reicht das gerade mal, um ein paar E-Mails hastig querzulesen. Mit einem Diplom im Hacken haben Sie hingegen genug Muße, um Überwachungskameras zu kontrollieren und dadurch wertvolle Informationen über die nächsten Räume zu erhalten. Äußerst spannend, wenn die Wache jeden Moment um die Ecke marschieren kann...

Spezialisten-Kampf

Ursprünglich war **Deus Ex** als reines Solospiel ausgelegt, aber inzwischen rührt sich einiges im Mehrspieler-Bereich: Der Deathmatch-Modus bringt durch die unterschiedlich talentierten Spielfiguren erstaunlich viel Tak-

tit ins Geballer. Über einen kooperativen Multiplayer-Modus à la **Team Fortress** wird nachgedacht, doch Warren Spector gibt sich noch unverbindlich: »Unser Fokus ist auf den Solospieler-Missionen, aber wenn wir am Ende die Zeit haben, lassen wir uns noch etwas für Multiplayer einfallen.« Nach der Veröffentlichung von **Deus Ex** könnte eine Fortsetzung folgen, außerdem brütet Spector gerade über einem neuen Fantasy-Geheimprojekt. **HL**



»Grrr... Rache für den Taubendreck!« – Links unten wird genau aufgeschlüsselt, wie stark und wo der anvisierte Gegner **verwundet** ist.

Deus Ex

Genre: Action-Rollenspiel **Hersteller:** Ion Storm
Termin: 2. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Der Mix aus 3D-Action und Rollenspiel erinnert an System Shock 2. Deus Ex könnte sogar noch besser werden, denn eine abwechslungsreiche Spielwelt, mehr NPC-Interaktion und verschiedene Lösungswege dürften die Motivation maximieren.«