

Schleichen, schießen, tricksen

Deus Ex

Warren Spectors hochspannender Verschwörungsthiller bietet aufpeitschende 3D-Action, Rollenspiel-Elemente und intelligentes Spieldesign. Wir präsentieren Ihnen anhand einer voll durchspielbaren, fast fehlerfreien Beta-Version den offiziellen Vorabtest.

Inhalt

Der Vorabtest	83
Technik-Check	88
Angriff auf Clinton Castle	90
Spector packt aus	92

Die nahe Zukunft ist apokalyptisch: In den USA bricht eine tödliche Seuche aus, nur der »Graue Tod« genannt. Die Ärzte sind ratlos. Boulevardzeitungen behaupten, dass die Regierung heimlich Vorräte eines Gegenmittels horten würde und nur an »wichtige« Leute verteilt – aber daran glaubt niemand so richtig. Die meisten Menschen halten es für eine weitere Verschwörungstheorie, schließlich schießen derzeit überall konspirative Gruppen aus dem Boden. Derweil zeigt die erstarkte UNO weltweit Präsenz und stationiert überall Soldaten, um die neuen Terroristen zu bekämpfen. Oder bilden sich die Gruppen nur als Reaktion auf die Machtfülle der UNO? Den Bürgern bleibt

vielen ungewiss, und kaum einer Information können sie wirklich trauen. Einer, der besser Bescheid weiß, ist J.C. Denton, Ihr Alter Ego in **Deus Ex**. Als Prototyp eines neuen, nanotechnisch aufgerüsteten Superagenten kämpft er gegen Rebellen. Doch auch er merkt rasch, dass er niemandem vertrauen kann. Nicht seinen Vorgesetzten, auch nicht seinen Kollegen. Vielleicht nicht einmal sich selbst.

Charakter mit Klasse

Sie übernehmen die Rolle von J.C. Denton, einem jungen Mann ohne Vergangenheit. Als Geschöpf von Wissenschaftlern kennt er nichts anderes als die Arbeit für UNATCO, die Anti-Terror-Einheit der UN. Ihn »erschaffen« Sie

zu Beginn, denn **Deus Ex** hat trotz Schwerpunkt auf 3D-Action sehr starke Rollenspieleranteile. Charakterklassen und typische Werte wie Stärke oder Charisma gibt es allerdings nicht – die gesamte Entwicklung von Denton läuft über ein überschaubares System von elf Skills. Dazu gehören Fähigkeitsfelder wie Computer und Elektronik, aber auch die Beherrschung von Waffentypen wie Gewehren oder Pistolen. Verbesserungen »kaufen« Sie mit Erfahrungspunkten, die Denton fürs Erforschen von Orten, Lösen von Aufgaben und Finden von besonderen Gegenständen bekommt. Es ist dennoch unmöglich, Spezialist in allen Gebieten zu werden – Sie müssen sich für

einige Paradedisziplinen entscheiden. Wählen zu können ist einer der zentralen Spielmechanismen: Wenn Sie in ein bewachtes Gebäude eindringen wollen und das elektronische Schloss an der Hintertür nicht aufbekommen, müssen Sie kurzerhand gewaltsam vorn eindringen. Vielleicht lässt sich aber auch jemand überreden, Ihnen einfach einen Schlüssel zu geben...

Totale Freiheit

Bei **Deus Ex** gibt es für fast jedes Problem eine Reihe von Lösungen, die Sie entsprechend der Fähigkeiten Ihres Charakters angehen können.

Facts

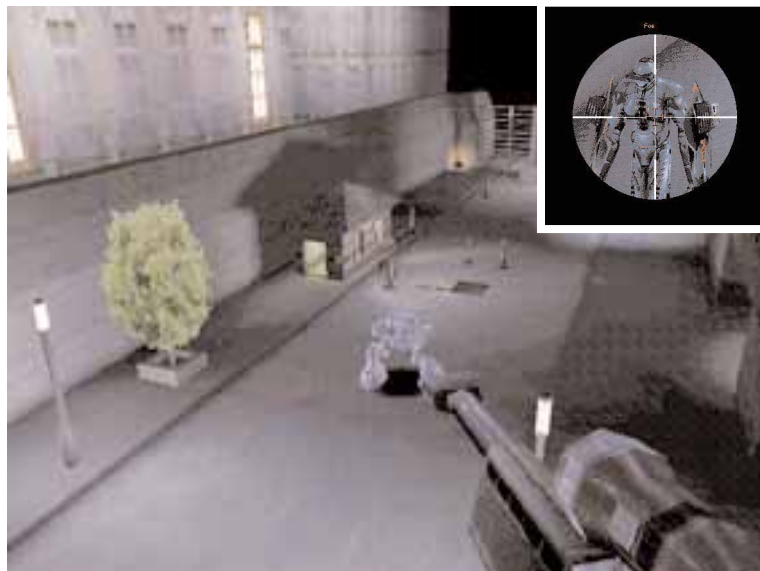
- 15 Schauplätze
- 25 modifizierbare Waffentypen
- 18 Nano-Implantate
- 3 mögliche Enden



Auf Video-CD:
exklusives
Videospecial



Mit Laserschwert gegen einen UNATCO-Commando: Diese Cyborgs sind leider immun gegen Elektroschocker und Betäubungsgifte.



Das tödliche **Scharfschützengewehr** (Zielfernrohr von uns eingeblendet) ist der beste Freund vorsichtiger Agenten – für diesen Cyborg wird die Patrouille gleich vorbei sein.

Laut Warren Spector war das Hauptziel beim Design eine überzeugende Entwicklung des Helden. Damit sich die Entscheidungen dabei auch im Spiel auswirken, sind alle Situationen so angelegt, dass

sie auf mehrere Arten angegangen werden können. Ein übermächtiger Zwischengegner lässt sich beispielsweise durch ein »Todeswort« be- zwingen – falls Sie es kennen. Haben Sie vorher nicht

die richtigen Computer ge- hackt, müssen Sie einen har- ten Kampf durchstehen.

Knacken & hacken

Wer **System Shock 2** gespielt hat, dem werden Interface und Steuerung des Action- Rollenspiels **Deus Ex** bekannt vorkommen – kein Wunder, Warren Spector hat 1994 **System Shock** produziert. Wie in einem Ego-Shooter ja- gen Sie mit Maus und Tasta- tur durch die 3D-Welt, aller- dings beschränkt sich die Interaktion mit der Umwelt nicht aufs Ballern: Sie hacken sich in Computer, knacken Schlösser, überlisten elek- tronische Alarmanlagen. Die Steuerung (inklusive Um- die- Ecke-gucken) ist etwas kom- pliziert, aber logisch. Wäh- rend Sie mit der linken Maustaste nur schießen und schlagen, dient die rechte zum Ansprechen, Aufneh-

men und Manipulieren. Wenn Sie auf Feinde treffen, ist oft konsequentes Schlei- chen wichtig. Meist können Sie sich von hinten an den arglosen Gegner heranrob- ben und ihn aus kurzer Dis- tanz mit einem Elektroscho- cker betäuben (**Dark Project** lässt grüßen). Das ist nicht nur aus humanitären Grün- den anzuraten, sondern auch sinnvoll, weil durch wildes Herumballern meist Alarm ausgelöst wird. Feuerfreudi- ge Naturen können aber auch auf den Alarm pfeifen und dennoch zur Wumme greifen – wozu gibt's denn schließlich das imposante Waffenarsenal vom Messer über das Sturmgewehr bis hin zum Raketenwerfer?

Flatteriges Fadenkreuz

Auch der Einsatz eines Scharfschützengewehrs aus



Auf dem Markt in **Hongkong** fragen wir uns nach unserem Kontaktmann durch.

großer Entfernung ist oft besser als ein offener Angriff. Geradezu genial haben Sectors Leute die Auswirkungen der Skills auf das tatsächliche Schießen simuliert: Solange Denton noch ein blutiger Anfänger ist, zittert das Fadenkreuz der Sniper Rifle beträchtlich, und Treffer sind selbst auf kurze Distanz beinahe Glückssache. Ein paar

tausend Erfahrungspunkte später gelingen auch Kunstschüsse über große Entfernungen. Durch längeres Zielen verbessern sich die Trefferchancen übrigens, das Spiel zeigt das durch ein schrumpfendes Fadenkreuz an. Außerdem lassen sich alle Charakteristika einer Waffe wie Reichweite, Rückstoß, Nachladezeit, Magazingröße

und Zielgenauigkeit durch Aufrüstbausätze upgraden. Sie dürfen sogar auf Ihre Pistole ein Zielfernrohr schrauben, wenn Sie wollen.

Tiefergelegter Held

Sie können nicht nur Fähigkeiten trainieren und an der Ausrüstung herumbasteln; auch Ihr Körper lässt sich aufrüsten: mit nanotechnischen Implantaten. Was dem Mantafahrer Breitreifen und Spoiler, ist für unseren Helden die praktische Automatik-Heilung oder das Augen-Upgrade mit verbesserter Zielvorrichtung. Insgesamt passen neun Implantate in Dentons Körper; für jede Stelle (etwa die Augen) existieren zwei Varianten. Nur eine dürfen Sie wählen – was einmal drin ist, bleibt drin. Dafür sind die Dinger wie Skills in vier Stufen ausbaubar, was sich auf Effizienz und Energieverbrauch der Biochips auswirkt. Wenn der Strom zur Neige geht, kann sich Ihr Held mit Bioelektrik-Zellen wieder aufladen, beispielsweise an Reparatur-Robotern, die er sporadisch aufstöbert.

Die Lebensenergie Dentons ist auf sechs Körperregionen aufgeteilt; die Auswirkungen werden mit abnehmenden Trefferpunkten immer schlimmer. Wenn beide Beine nach einer Salve null Punkte haben, kann Denton nur noch kriechen; sind Kopf oder Torso auf Null, ist's vorbei – dann bleibt nur noch der Maus-klick auf »Spielstand laden«.

Unreal-realistisch

Deus Ex verwendet die bewährte Grafik-Engine von Un-

Jörg Langer



Göttlicher Maschinenkrieger

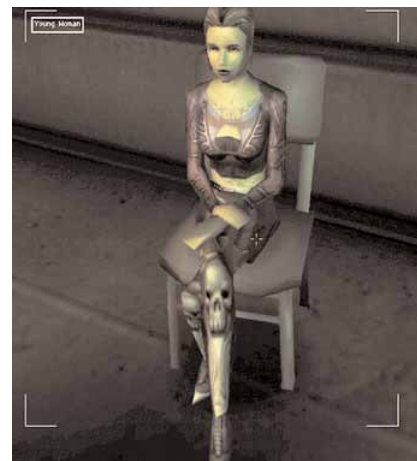
Es ist wie bei einem tollen Sciencefiction-Roman: Der künstliche

Krieger J.C. Denton wächst mir bald mehr ans Herz als 20 namenlose Schema-F-Heroen typischer Ego-Shooter. Warren Spector hat dem Deus-Ex-Helden etwas für Computerspiele sehr Seltenes eingehaucht: ein authentisches Ich. Das passt wunderbar zur allgemeinen Glaubwürdigkeit, die das Programm ausstrahlt.

Ich finde es fantastisch, dass sich das Spiel auch Kleinigkeiten merkt: Wenn ich auf dem Damenklo war, ermahnt mich etwas später mein Vorgesetzter. Und wenn ich ein Missions-Teilziel verfrüht schaffe (bei vielen anderen Spielen ein Grund zur Sorge: Kann ich den Level trotzdem beenden?), wird das nahtlos in die Handlung eingebaut. Jetzt bin ich nur noch auf die fertige, deutsche Version gespannt.



Drei der insgesamt acht Statistik-Bildschirme: das Inventar (oben), Dentons körperliche Verfassung und seine Nano-Implantate (unten).



Dieser hübschen Dame begegnet Denton in Paris. Beachten Sie die schicken Stiefel und das Tattoo.

real Tournament, sieht allerdings nicht ganz so gut aus. Viele Gegenden sind in düsterem Grau gehalten, meist ist es Nacht. Wenn man sich aber an den Stil gewöhnt hat, bietet Deus Ex doch einiges: viele sehr unterschiedliche Figuren, realistische Texturen und teilweise sehr schöne Architektur. Jedes Gebäude wirkt echt – wenn man die Eingangshalle der Firma VersaLife betritt, könnte man den-

Gunnar Lott



Herzschlag-Beschleuniger

Wie im Rausch haben drei Redakteure das hochspannende Deus

Ex gespielt und sich dabei ständig über ihre Fortschritte unterhalten. Das Ergebnis: Fast keine Situation im Spiel haben alle auf die gleiche Weise gelöst. Jörg sprengt schon mal den halben Level in die Luft, während Petra eher dazu neigt, durch Lüftungsschächte krabbelnd ihr Ziel zu erreichen – und ich habe meist die hochgezüchteten Computerfähigkeiten meines Helden eingesetzt, um etwa elektronisch verriegelte Türen zu öffnen.

Wie in der Wirklichkeit

Alles im Spiel fühlt sich »echt« an: Die realen Schauplätze wie New York oder Paris, die Entscheidungsfreiheit, die logischen Aufgaben, die spannende Geschichte. Stets steckt hinter einem gelösten Geheimnis ein neues, noch größeres. Nie habe ich das Gefühl, nur ein Spiel zu spielen, stattdessen erlebe ich ein aufregendes Abenteuer. Mein Charakter J.C. Denton wird niemals zu einer simplen Actionfigur. Die Entscheidungen, die ich für ihn treffe, wirken sich logisch aus – überall im Spiel begegnet man klug entworfenen Situationen.

Deus Ex ist leider etwas kompliziert zu bedienen und anfangs etwas spröde. Wer sich davon allerdings abschrecken lässt, verpasst eines der besten Spiele dieses Jahres. Ich jedenfalls werde es noch mal durchspielen – und alles anders machen.



Die Antworten in den zahlreichen Dialogen sind entscheidend für den weiteren Spielverlauf.

ken, man sei im Hauptquartier von Daimler-Chrysler. Leider gibt es fast keine Zwischensequenzen. Zusätzliches Flair schafft Deus Ex durch Texte; überall liegen Zeitungen herum, die Sie nicht lesen müssen – dennoch verrät die Lektüre viel über die Welt. Ähnlich verhält es sich mit privaten E-Mails, die Sie oft auf den Computern finden, in die Sie sich auf Hinweissuche einhacken.

Zum Sound: Das Niveau der brillanten Soundregie von System Shock 2 hat Ion Storm nicht ganz hinbekommen,

aber dennoch das Klassenziel gut erreicht. Alle Geräusche passen zur Stimmung. Besonders die gut hörbaren Schritte der Feinde werden Sie erschauern lassen, wenn sie an Ihrem Versteck vorbeitapen. Die Gespräche sind gut vertont, und die teils sehr schöne Musik wechselt vorbildlich je nach Situation. Im Kampfbeschleunigen treibende Rhythmen den Pulsschlag.

Harte Action

Wenn Sie jetzt meinen, Deus Ex sei ein wenig kompliziert – das stimmt. Obwohl »kom-

plex« das bessere Wort wäre: Nach einer kurzen Gewöhnungsphase kommt man gut zurecht. Auch die Story verliert man nie aus den Augen, da jeder Hinweis und jedes Gespräch protokolliert werden. Zudem ist jeder Abschnitt in Teilaufgaben eingeteilt.

Da wir noch nicht die finale Version von Deus Ex testen und die Story nur einmal durchspielen konnten, geben wir bei Spieltiefe und Spielspaß noch keine endgültige Wertung. Die Spieltiefe tendiert allerdings deutlich zur Höchstnote »Sehr gut«. **GUN**



Die Freiheitsstatue heute und in Zukunft – Lady Liberty, was haben sie dir angetan?

Deus Ex

Genre: Action-Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: Nicht vorhanden
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Ion Storm
Festplatte: ca. 700 MByte
Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium III/450 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium III/550 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
Grafik	Gut	
Sound	Gut	
Bedienung	Sehr gut	
Spieltiefe	Noch nicht bewertbar	Noch keine Wertung, da dem Vorabtest eine Beta-Version zugrunde liegt.
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Perfekt designte Mischung aus Action und Rollenspiel.

Technik-Check

Deus Ex

Warren Spectors Action-Rollenspiel

basiert komplett auf der

Unreal-Tournament-Engine.

Grafik-Check:

- ① 640x480, hohe Detailstufe
- ② 640x480, niedrige Detailstufe
- ③ 1024x768, hohe Detailstufe
- ④ 1280x1024, hohe Detailstufe



Die Auflösung hat nur geringen Einfluss auf die Bildqualität.

Die gesamte Palette an Grafikschnittstellen unterstützt **Deus Ex**. Neben Direct 3D und Glide kommt das Spiel auch mit Open GL klar, dessen Unterstützung ist allerdings noch im experimentellen Stadium. Zwar ist die Bildqualität unter Open GL bereits sehr gut, die Performance lässt jedoch zu wünschen übrig. Nur mit neuesten Treibern (Detonator 5.16) konnten wir einer Geforce unter Open GL ein spielbares Ergebnis entlocken. Problemloser und schneller zeigt sich **Deus Ex** dagegen unter Direct 3D, das mit praktisch allen modernen Grafikkarten gut harmoniert. Mit einer Voodoo 3 im PC sollten Sie auf jeden Fall Glide als

Schnittstelle bevorzugen, das läuft etwas geschmeidiger als D3D. Bei den Voodoo-2-Zusatzkarten merkt man deutlich, dass ihre Zeit bald abgelaufen ist. Fast jede aktuelle Kombikarte kann da mittlerweile mithalten.

Die Ansprüche an den Prozessor entsprechen denen anderer moderner 3D-Shooter. Mit einem Pentium III/500 sind Sie auf der sicheren Seite, kombiniert man den mit mindestens 64 MByte RAM, steht dem spannenden Spielvergnügen nichts mehr im Weg. Ab 128 MByte Hauptspeicher muss **Deus Ex** deutlich weniger Texturen von der Festplatte nachladen, der Spielfluss profitiert davon spürbar. **WR**

Die Performance-Tabelle

Legende	
□	nicht möglich
■	stark ruckelnd, wenig Spielspaß
■	mäßig ruckelnd, aber spielbar
■	flüssiges Spielen möglich
gemessen mit: 128 MByte, volle Details	

	Voodoo 1	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2	Geforce 256	Matrox G400	Rage 128
P200 MMX 640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
PII/300 / AMD K6-2/450 800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	□	□	■	■	■	■	■	■
PIII/500 / Athlon 500 800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	□	□	■	■	■	■	■	■
PIII/700 / Athlon 700 800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
1024x786	□	□	■	■	■	■	■	■

Tuning-Tipps

TIPP 1: Die Unreal-Tournament-Engine bietet nur wenige Einstellmöglichkeiten, die zudem geringen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit haben. Trotzdem lässt sich noch das eine oder andere Frame herauskitzeln, wenn Sie die Texturdetails auf »Low« schalten. Allerdings sind die Gesichter der Akteure dann fast nicht mehr zu erkennen.

TIPP 2: Setzen Sie die Farbtiefe auf 16 Bit. Deus Ex spielt größtenteils nachts, leuchtende Farben sind deshalb sowieso sel-

ten zu sehen. Der 32-Bit-Modus sieht lediglich unerheblich besser aus, drückt aber spürbar auf die Performance.

TIPP 3: Den größten Geschwindigkeits-Gewinn erzielen Sie durch Reduzieren der Auflösung. Selbst bei 640 mal 480 Bildpunkten sieht Deus Ex noch sehr gut aus.

TIPP 4: Bauen Sie Ihren Speicher auf 128 MByte RAM aus. So ein Upgrade bringt nicht nur Schwung in speicherhungrige Spiele, sondern beschleunigt auch Windows-Anwendungen.

Ein Ziel – viele Wege

Angriff auf Clinton

Grundsätzlich können Sie in Deus Ex jede Mission mit unterschiedlichen Taktiken bestehen. In unserem Beispiel sollen Sie einen gut bewachten Behälter sicherstellen, der sich in den Kellergewölben der Festung Clinton Castle verbirgt. Wir zeigen Ihnen vier der Vorgehensweisen, die Sie wählen könnten.

Auf die harte Tour

Wir wählen den direkten Weg und stürmen mit unserer Partnerin und den Soldaten das Castle. Die Wachen haben keine Chance gegen unsere geballte Feuerkraft.



Auch in den Kellern gehen wir nicht zimperlich vor und schalten jeden Gegner, der uns in den Weg kommt, mit ein paar gezielten Schüssen aus.

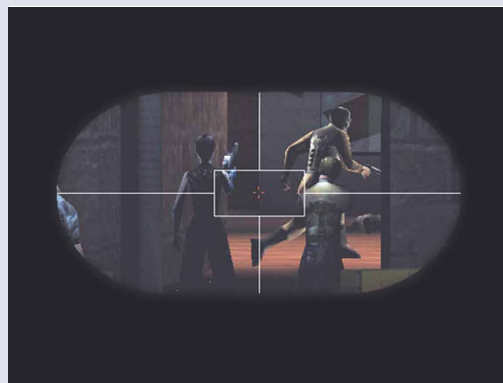


Ein paar Schritte vor dem Ziel hält uns noch eine Wache auf. Unbeindruckt von ihrer Waffe erledigen wir sie, bevor sie den Alarm aktivieren kann.



Mit Köpfchen

Wir gehen zwar wieder den direkten Weg, doch diesmal lassen wir Anna und die Soldaten allein in den Innenhof des Castles stürmen und schauen aus sicherer Distanz durchs Fernglas zu.



Wenn die Lage geklärt ist, vermeiden wir alle weiteren Konfrontationen, erkunden erst einmal die oberen Stockwerke des Kellers und finden diesen Computerraum.



Wir hacken ein Terminal und können nun die Überwachungskameras deaktivieren – auch die letzte vor dem Ziel (ganz links). Der gelbe Balken zeigt die zum hacken verbleibende Zeit an.



Castle

Auf leisen Sohlen

Zu Beginn der Mission treffen wir diesen Jungen. Als wir ihm etwas zu essen anbieten, verrät er uns, dass sich hinter dem Automaten ein Geheimgang verbirgt und den Zahlencode, der ihn öffnet.



Wenn wir es geschickt anstellen, können wir – von den Wachen unbemerkt – durch die Belüftungsschächte des Kellers dem Ziel entgegenkrabbeln.



Am Ende der Schächte lassen wir die patrouillierenden Wachen in Ruhe passieren und springen dann ins Wasser. Nachdem wir unter einem Tor durchgetaucht sind, erreichen wir ungesehen das Ziel.



Auf die sanfte Tour

Auch diesmal sind wir durch den Geheimeingang hinter dem Automaten eingedrungen, schalten die Gegner jetzt aber auf sanfte Art aus – hier mit einem Betäubungspfeil.



Als weitere Methode bietet sich der Elektroschocker an, der die Feinde kräftig durchschüttelt und sie dann in die Knie gehen lässt.



Kurz vor dem Ziel aktivieren wir unsere Gaspistole, um den letzten Gegner auszuschalten. Doch Vorsicht – das Gas kann auch uns betäuben.





»Es geht doch um ein Spiel, oder?«

Spector packt aus

Warren Spector ist einer der erfolgreichsten Spiele-Designer. GameStar hat sich mit dem Schöpfer von Deus Ex über sein jüngstes Werk unterhalten.

Warrens Meilensteine

Warren Spector macht nicht nur tolle Spiele, er ist auch fleißig; in den letzten zehn Jahren war er an fast einem Dutzend Programmen beteiligt. GameStar hat ihn gebeten, seine wichtigsten Werke zu kommentieren.



Ultima Underworld 1 (3D-Rollenspiel, 1992): Dieses Spiel hat mein Leben verändert. Die Arbeit mit dem Projektleiter Doug Church war toll, und es hat die Welt der Spiele ein Stückchen weitergebracht.

Ultima Underworld 2 (3D-Rollenspiel, 1993): Dafür haben wir weniger als ein Jahr benötigt. Ich kann mich noch gut an Doug erinnern, wie er in seinem Stuhl sitzt und ohne Pause wie ein Wahnsinniger arbeitet.



Ultima 7, Teil 2 (Rollenspiel, 1993): Nach der Veröffentlichung hatte ich furchtbare Angst, dass wir jeden Bug übersehen hätten, aber dann hat sich das glücklicherweise als unbegründet herausgestellt.

System Shock (3D-Rollenspiel, 1994): Einerseits hat es Spaß gemacht, wieder mit Doug Church zu arbeiten. Andererseits waren wir frustriert, weil wir kein ordentliches Dialog-System hingekriegt haben.



Dark Project 1 (Rollenspiel, 1998): Daran war ich nur etwa ein Jahr lang beteiligt. Das wichtigste, was ich daraus gelernt habe, war, dass es eben doch möglich ist, ein Spiel nur ums Schleichen herum zu machen.

Lange Jahre hat Warren Spector bei Origin zusammen mit Leuten wie Richard Garriott und Chris Roberts gearbeitet, bevor er sich 1996 Looking Glass anschloss. Bereits ein Jahr später zog er weiter, diesmal zu Ion Storm, und arbeitet seit 1998 in Austin/Texas an Deus Ex.

GameStar Wie bist du eigentlich auf die Idee zu Deus Ex gekommen?

Warren Spector Vor ein paar Jahren hatte ich keine Lust mehr, an Spielen in Fantasy- oder Sciencefiction-Umgebungen zu arbeiten. Also habe ich ein Konzept für ein Spiel in einer »echten« Umgebung geschrieben, das dann aber erst mal ein paar Jahre in Schränken verstaubt ist. Bis ich immer öfter auf Web-Seiten mit Verschwörungstheorien gestossen bin, und mich meine Frau während Akte X ständig ignoriert hat. Da wusste ich, es ist Zeit für Deus Ex.

GameStar Deus Ex hat ja eine ungewöhnlich aufwendige Handlung, die aber ohne allzu viele Zwischensequenzen auskommt.

Warren Spector Ja, ich mag solche Filmchen einfach nicht. Es geht doch um ein Spiel, oder? Der Tag, an dem wir ohne Intros und Endsequenzen auskommen, wird wahrscheinlich der Schönste in meinem Leben.

GameStar Es ist ja manchmal schwierig, in Rollenspielen zu unterscheiden, ob man gerade etwas falsch

macht, oder ob man schon viel früher eine Fehlentscheidung getroffen hat.

Warren Spector Stimmt, man macht man da oft das Speicher-Ausprobieren-Laden-Spielchen. Für Designer ist es schwierig, das zu verhindern. Wir haben darum viel Arbeit investiert, um dem Spieler klarzumachen: Diese Aufgabe kann man auf unterschiedlichste Arten lösen. Und sie machen alle Spaß!

GameStar Glaubst du, dass unkomplizierte Ego-Shooter wie Quake eine Zukunft haben werden?

Warren Spector Klar, ich möchte sie aber nicht entwickeln. Es gibt wohl kaum ei-

nen PC-Spieler, der nicht gerne mal ein Stündchen nur ein bisschen ballern mag. Außerdem sind diese Programme ausgezeichnete Möglichkeiten, neue Technologien aus-

zuprobieren.

GameStar Wie steht es um einen Nachfolger?

Warren Spector Hoffentlich ist Deus Ex erfolgreich genug, um einen zu rechtfertigen. Mal abwarten, außerdem bin ich kein großer Freund von Fortsetzungen.

Das Spiel hat ja mehrere Endsequenzen, und eine davon bietet sich richtig an, dass man die Geschichte weiterstrickt. Abgesehen davon – eigentlich hätte ich jetzt wieder mal Lust auf ein Fantasy-Spiel.

PS

»Eines der
Finale bie-
tet sich
richtig für
eine
Fortsetzung
an«



Warren Spector: »Der Tag, an dem wir ohne Intros und Endsequenzen auskommen, wird wahrscheinlich der schönste in meinem Leben.«