

Antiterror-Rollenspiel

Deus Ex

Abenteuer in der ganzen Welt und eine ausgeklügelte Handlung sollen im nächsten Werk von Warren Spector für Furore sorgen.



Schlecht riechende Orks, ungewaschene Skelettkrieger und bärtige alte Magier: Sind das die Kontrahenten, mit denen Sie sich wirklich in Rollenspielen anlegen wollen? Warren Spector, einst Produzent hinter einigen der besten Fantasy-Wer-

schreibt die Hintergrundgeschichte als »Akte X ohne Außerirdische«.

Schleichen und schießen

Die Entwickler wollen viel Wert auf größtmögliche Handlungsfreiheit legen. Sie

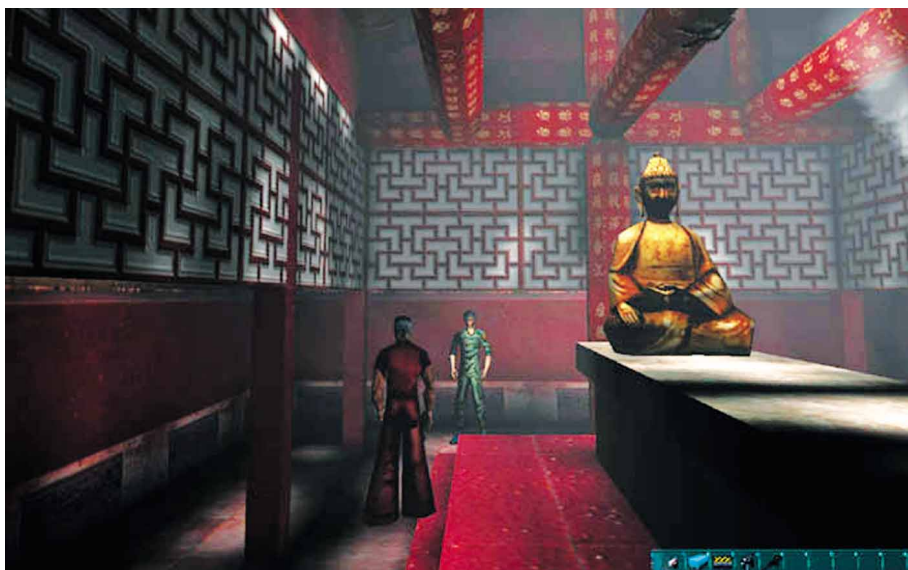
springen Sie höher, rennen schneller oder sehen näherkommende Gegner schon aus größerer Entfernung.

Wie in typischen Rollenspielen gewinnen Sie durch erfolgreiche Aktionen Erfahrungspunkte. Je mehr Sie haben, desto kräftigere Na-

springen Sie höher, rennen schneller oder sehen näherkommende Gegner schon aus größerer Entfernung.

Globale Einsätze

In **Deus Ex** lernen Sie einige der schönsten Orte der Welt am heimischen PC kennen. Wir konnten schon durch eine beeindruckende Straße in Hong Kong spazieren: Zwischen alten Pagoden, Restaurants und Tempeln wuseln Chinesen herum, richtig zur Sache geht es dann in den Gebäuden. Auch das Weiße Haus haben die Programmierer anhand der Original-Grundrisse nachgebaut, allerdings wird der US-Präsidentensitz um erfundene Bunkeranlagen erweitert. Auf dem Plan stehen außerdem Kapitel in Paris, sogar auf den Eiffelturm sollen Sie klettern können. New York ist inklusive der Freiheitsstatue vorhanden, London mitsamt U-Bahn, und in Indien erkunden Sie das Taj Mahal. **PS**



Die **Unreal-Engine** sorgt in Hong Kong für beinahe photorealistische Lichteffekte und Innenräume.

ke (**Ultima 7**, **Ultima Underworld**), bastelt derzeit an einem Alternativprogramm. **Deus Ex** (sprich: Deh-us eks) spielt in der nahen Zukunft. Im Jahr 2052 erledigen Sie als Antiterror-Spezialist J.C. Denton Aufträge für eine Sicherheitsfirma und kommen dabei unversehens Verschwörungen von Regierungen und Großkonzernen auf die Schliche. Spector be-

können sich wie bei **Dark Project** in schwer bewachte Gebäude schleichen, indem Sie Licht und Schatten geschickt ausnutzen. Wahlweise bestechen Sie einen Sicherheitsbeamten und steigen als Wache ein, oder Sie greifen kurzerhand zum Raketenwerfer und legen alles in Schutt und Asche. **Deus Ex** spielen Sie grundsätzlich aus der Ich-Perspek-

noteknick-Geräte können Sie sich unter die Heldenhaut pflanzen lassen. Dadurch

Deus Ex

Genre: 3D-Rollenspiel **Hersteller:** Ion Storm
Termin: 4. Quartal '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet
Peter Steinlechner: »Ich weiß gar nicht recht, was mich bei Deus Ex am meisten fasziniert. Ist es das coole James-Bond-Szenario, das wunderschöne Leveldesign oder die originelle Verschwörungs-Rahmenhandlung?«