

Hall of Fame

Deus Ex

Millionen Menschen halten Deus Ex für den intelligentesten Shooter aller Zeiten? Vorsicht, das könnte eine Verschwörung sein ... Von Christian Schmidt

GameStar.de/Quicklink/7412 Auf XL-DVD: Video-Special



Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Mein erstes Zusammentreffen mit Warren Spector fand auf dem Mars statt. Wir hatten uns gemeinsam aus Percival Lowells Kanne auf den roten Planeten schießen lassen, und nun saßen wir in der Kapsel, Spector mit seiner Goldrandbrille, schauten hinaus auf die Sandwellen, und er sagte: »Mein Name ist Johann.« Gut, stimmte ja auch. In Origins **Ultima**-Ableger **Martian Dreams** aus dem Jahr 1991 gehört zum Mars-Expeditionsteam der bärtige Weißkittel Dr. Johann Spector, und der war nichts anderes als das digitale Alter Ego von Warren Spector, dem Producer des Spiels. Dass Origin sich schon so früh vor dem Mann verbeugte, zeugt von Weitsicht. Bei mir dauerte es noch bis **Ultima Underworld 2**, dass ich den Hut zog; nach **System Shock** lag ich auf den Knien. Warren Spector war also bereits einer der Großen, als er 1997 zu Ion Storm wechselte, um die Arbeit an dem aufzunehmen, was sein Magnum Opus werden sollte: **Deus Ex**.

Ion Storm war damals ein ziemlich wilder Laden, vollgestopft mit New-Economy-Investmentgeld, geführt vom id-Aussteiger und Branchen-Großmaul John Romero und befeuert von Geltungsdrang. Deshalb durfte Sectors Team vom Fleck weg große Brötchen backen. Für **Deus Ex** war dieses Laissez-faire ein Glücksfall. Als Konzept existierte das Spiel seit Jahren, galt aber als unumsetzbar. 1995 hatte Spector die Idee bei Origin unter dem Namen **Troubleshooter** unterzubringen versucht, ein Jahr später schlug er sie Looking Glass als **Junction Point** vor. Beide winkten ab. Erst mit dem eigenen Team im texanischen Austin kam die Chance zur Verwirklichung, unter den Fittichen von Ion Storm. Dort lief das Spiel zunächst unter dem Arbeitstitel »Shooter«, der ironisch gemeint war: **Deus Ex** sollte alles andere sein als eine gewöhnliche Ballerorgie.

Die Wurzeln des Spiels liegen in **System Shock**, das war die Inspirationsquelle, die Blaupause, **Deus Ex** die logische Weiterent-

wicklung. Schon **System Shock** hatte Ego-Shooter und Rollenspiel gekreuzt, »genre buster« nannte man einen solchen Hybriden damals, schon **System Shock** setzte stark auf Entscheidungsfreiheit, teils alternative Routen, Inventar und Spezialisierung. **Deus Ex** führte den Gedanken viel weiter. »Das Spiel fußte auf der Idee, den Spieler als Mitgestalter anzusehen, ihm Entscheidungsmacht zu geben und seine Handlungen zu akzeptieren«, beschrieb Spector später. Das war keine neue Idee, praktisch jedes Rollenspiel handhabt das so seit der Zeit, als die Bits noch mit Schlamm an die Höhlenwand gemalt wurden. Aber in Shootern war das Konzept 1997 noch unerprobt, selbst **Half-Life** kam erst ein Jahr später. Was es bedeutet, in einem Shooter plötzlich eine Wahl zu haben, zeigt sich ziemlich gut an der Art, wie ich **Deus Ex** gespielt habe.

Ich liebe Shooter, ich mag es, mich knatternd durch Feindschwärme zu ballern. Aber in **Deus Ex** begrüßt mich mein Bruder Paul Denton im Jahr 2052 mit einer simplen Entscheidung: Welche Waffe will ich in die erste Mission mitnehmen? Ein Scharfschützengewehr, einen Granatwerfer oder eine Armbrust mit Betäubungspfeilen? Ich kann (in der Rolle des bionisch verbesserten

Deswegen legendär

- ✦ mischt Ego-Shooter und Rollenspiel
- ✦ alternative Lösungswege für jede Situation
- ✦ Entscheidungsfreiheit und Konsequenzen
- ✦ vertrackte Verschwörungsgeschichte
- ✦ »Denton, bleiben Sie aus der Damentoilette raus!«

UNATCO-Agenten J.C. Denton) auch in **Deus Ex** Blei und Feuer speien, ich kann dem Feind eine Maschinenpistole entreißen und fortan jeden umrotzen. Aber sobald ich die Armbrust in der Hand halte, verliert das jeden Reiz. Ich muss also nicht töten, ich kann Menschen auch ausknocken? Das ist anspruchsvoller, ich muss schleichen, unentdeckt bleiben, Gegnern in den Rücken fallen? Hell yeah! Die Wahlmöglichkeit verändert die Spielweise, plötzlich drücke ich mich in Ecken, warte auf Feinde, bei Alarm renne ich weg und verkrieche mich. Dabei ist mir völlig bewusst, dass ich jederzeit das Sturmgewehr packen und losballern könnte, es wäre sehr viel einfacher. Aber das



geht nicht mehr, nicht, wenn ich weiß, dass es eine Alternative zum Töten gibt. Aus Wissen entsteht Gewissen, selbst in dieser dummen digitalen Scheinwelt.

Die ethische Entscheidung ist in **Deus Ex** nur angelegt, sie wird mir nicht aufge-drängt, aber sie wird – das ist wichtig – vom Spiel beobachtet. Es konfrontiert mich mit Konsequenzen. In einem Einsatz verachtet mich meine skrupellose Kollegin Anna, wenn ich Leben schone. Ich kann Anna nicht leiden, aber ihre Geringschätzung wurmt mich. Wer kaltblütig tötet, dem streicht dagegen der Versorgungsoffizier Carter die Munition. In einer Schlüsselszene befiehlt mir Anna, einen Verdächtigen zu erschießen. Wenn ich ihn dennoch erst befrage, exekutiert sie ihn vor meinen Augen. Jahre später bin ich darauf gekommen, dass ich an dieser Stelle eine dritte Alternative habe: Anna zu töten. Auch das funktioniert, das Spiel passt sich an, der Verdächtige überlebt und taucht später noch einmal auf.

Deus Ex wird oft für eine andere Art der Entscheidungsfreiheit gelobt, für seine verschiedenen Lösungswege: Eine verschlos-

Anna verachtet mich, weil ich Leben schone.

sene Tür lässt sich in der Regel öffnen, indem man den richtigen Schlüssel findet, sie aufsprengt, sie mit einem Dietrich knackt, sie durch einen Luftschacht umgeht, sich in einen Computer hackt und sie elektronisch entriegelt oder einfach Lärm schlägt, bis eine Wache durch die Tür rennt. Das ist nicht übertrieben; **Deus Ex** kennt für wirklich jedes Problem, und sei es noch so klein, mindestens drei Optionen. Die großen Entscheidungen führen oft in völlig andere Bereiche eines Levels, etwa durch die Kanalisation statt übers Dach. Aber das klingt eindrucksvoller, als es ist. In der Praxis wiederholen sich die Mus-



ter schnell, und weil es trotz Rollenspiel-Talentsystem leicht gelingt, einen Alleskönner zu spielen, kann man sämtliche Alternativrouten ausprobieren.

Diese Handlungsfreiheit zeichnet **Deus Ex** ebenso aus wie die Rollenspiel-Einflüsse und leichte Ansätze einer offenen Spielwelt, denn manche Zentralregionen wie ein New Yorker Stadtviertel oder der Markt von Hong Kong sind ruhige, mit Gesprächen und Nebenaufgaben gesprenkelte Entdeckungswiesen zwischen den Story-Einsätzen. Aber auch das Szenario sticht heraus, denn Warren Spector und sein Chef-Designer Harvey Smith baggerten hemmungslos in der Klamottenkiste der Verschwörungstheorien und modellierten daraus eine krass überzeichnete, aber trotzdem stimmige Zukunftsvision. Im doppelbödigen Wer-gegen-wen steckt hinter jeder Organisation eine noch geheimere Organisation. Von der CIA bis zur Area 51, von Majestic 12 bis zu den Illuminaten war alles dabei, angereichert mit cybernetischen Menschen und einem tödlichen künstlichen Virus. Ich hatte damals (wie

alle paar Jahre) die **Illuminatus**-Trilogie von Wilson und Shea gelesen, im Fernsehen lief **Akte X**, ich durfte mich also als akademisch vorgebildet betrachten und fühlte mich in **Deus Ex** sofort zu Hause.

So muss es vielen anderen auch gegangen sein, denn **Deus Ex** wurde zu einem Verkaufserfolg. Der Mutterfirma Ion Storm brachte das zwar nichts mehr, sie krachte 2001 zusammen. Aber Sectors Zweigstudio in Austin überlebte immerhin bis 2005 und brachte in der Zeit noch einen Nachfolger zustande. **Deus Ex: Invisible War** (2003), obwohl ein sehr guter Shooter, enttäuschte die meisten Fans: Im Vergleich zum Vorgänger hatte Sectors Team die Charakterentwicklung und die Offenheit der Welt stark zurückgefahren. Ich legte das Spiel nach zwei Stunden zur Seite, was auch daran lag, dass es mit seinen aufsehenerregenden Echtzeit-Schatten auf meinem damaligen PC zwar brillant aussah, aber wie Kartoffelbrei lief. Für Warren Spector war nach dem feinen **Thief 3** (2004) auch erst einmal Schluss; es dauerte bis 2010, ehe er sich mit der Wii-Farbkleckerei **Epic Mickey** zurückmeldete. In seiner Ruhmesliste landet dieser Titel zwar nicht auf Platz 1. Aber da steht ja sowieso **Deus Ex**, bzw. **System Shock**, bzw. **Martian Dreams** ... ach, entscheiden Sie doch selbst! Nach **Deus Ex** sollten Sie das ja können. CS



Deus Ex Rollenspiel-Shooter

PUBLISHER	Eidos	
ENTWICKLER	Ion Storm Austin	
QUELLE	Amazon, Ebay (ca. 10 Euro)	
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte	
SO LÄUFT'S	Deus Ex läuft unter Windows 7, Vista und XP. Ältere Versionen sollten Sie auf v1.112 patchen.	

Fazit Shooter mit Intelligenz und Gewissen.