

E.Y.E.

Divine Cybermancy

➕ Stärken

+ tolles Charactersystem
+ interessante Story

⊖ Schwächen

- blöde KI
- kaum Sprachausgabe
- viele Bugs

Da haben wir ein Auge drauf: Mit E.Y.E. erscheint ein Indie-Shooter, der sich an den Stärken des ersten Deus Ex messen will. Das Ganze zum Schnäppchenpreis und auf Basis der Source-Engine. Billig-Gurke oder Indie-Geheimtipp? Von Patrick C. Lück

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: **Stream On** Entwickler: **Stream On (E.Y.E. ist das Erstlingswerk)**
Termin: **29.7.2011** Spieler: **1 bis 2** Sprache: **Englisch, Französisch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7523

Auf DVD: Test-Video

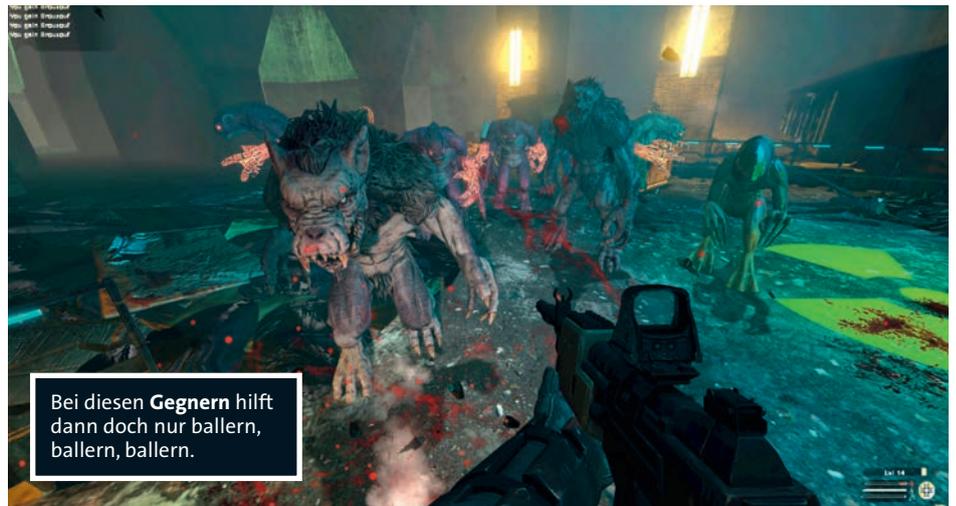
Deus Ex ist deswegen heute ein moderner Klassiker des Action-Genres, weil es den Spielern die freie Wahl ließ, wie sie ein Level oder Problem angehen wollten. Ob der Spieler lieber schleichen, ballern oder mit Hilfe gehackter Elektronik ans Ziel kommen wollte, sowohl das Leveldesign wie auch der umfangreiche Fertigkeiten-Baum ließen den nur erdenklichen Weg zu.

Genau an dieser Stelle setzt auch der Shooter mit dem sperrigen Titel **E.Y.E. Divine Cybermancy** an. In sehr weitläufigen Levels, die an ältere Science-Fiction-Klassiker wie **Blade Runner** (1982), **Alien** (1979) oder **Outland** (1981) erinnern, steht es dem Spieler frei, mit welchen Waffen, welcher Taktik und welchen Spezialfertigkeiten er die ihm gestellten Aufgaben meistern möchte. Stürzt er sich wie ein schwer gerüsteter Samurai-Krieger in den Nahkampf, schleicht er sich unsichtbar wie ein Ninja von hinten an die arglosen Opfer heran, lässt er Drohnen und gehackte Selbstschussanlagen die Dreckarbeit machen, feuert er als Scharfschütze aus sicherer Deckung oder setzt er seine Psi-Kräfte ein,

um den Geist der Feinde zu übernehmen oder Klonkrieger auferstehen zu lassen? Alles geht, und selbstverständlich funktioniert auch der gängige Weg mit Schrotflinte, Sturmgewehr und portabler Gatling-Kanone.

Das freie Charactersystem, das im Spiel über kurze Video-Tutorials rudimentär erklärt wird, ist die große Stärke des Spiels und eine

echte Herausforderung. Neben der Inventar-Verwaltung, die vor allem der Bewaffnung dient, gibt es die Charakter-Werte (wie Stärke, Genauigkeit, Medizin), einen umfangreichen Fertigkeiten-Baum (zum Beispiel mit speziellen athletischen Fähigkeiten oder mächtigen Psi-Kräften), mehrstufige aufrüstbare Implantate, die sich wiederum direkt auf die Charakterwerte auswirken, und ein



Bei diesen Gegnern hilft dann doch nur ballern, ballern, ballern.

Das E.Y.E.-Charactersystem



Bei der Charaktererstellung können wir die Werte nur indirekt beeinflussen. Dazu mischen wir in einem **Gen-Pool** bis zu drei DNA-Profile, von denen jedes bestimmte Skills mit Boni verleiht, andere wiederum mit Mali. Hier legen wir im Wesentlichen schon unser späteres Vorgehen fest, also Vorsicht bei der Auswahl.



Getötete Gegner und erledigte Aufgaben geben Erfahrungspunkte, die wie üblich zu Level-Aufstiegen führen. Bei der Gelegenheit dürfen wir dann weitere Punkte auf unsere **Attribute** wie Stärke, Psi-Kraft, Genauigkeit oder Gesundheit verteilen. »Geburtsfehler« lassen sich so aber kaum noch korrigieren.



Über **Cyber-Implantate** können wir weiteren Einfluss auf unsere Charakter-Skills ausüben. Die Implantate sind in mehrere Stufen beliebig aufrüstbar, kosten aber viele tausende Brouzoufs (die Währung im Spiel), welche von Gegnern fallen gelassen oder als Quest-Belohnung ausgeben werden.



Ambitioniert

Patrick C. Lück,
freier Autor
redaktion@gamestar.de

Bei vielen Independent-Spielen ärgere ich mich die ersten Stunden über die vielen Unzulänglichkeiten oder die mauer Präsentation und Bedienung. Doch dann greifen die (oft) tiefen Gameplay-Mechanismen: »Ach, das geht auch? Und was passiert, wenn ich das tue?« Genauso ein Titel ist E.Y.E. Divine Cybermancy auch. Kein Meisterwerk, aber ambitioniert und voller Überraschungen. Selbst wenn es nicht ganz ausgereift und noch mit Bugs gespickt ist, so faszinieren die unterschiedlichen Vorgehensweisen ebenso wie damals beim ersten Deus Ex. Ausprobieren!

Forschungsmenü, in dem Dinge wie Medikits oder neue Waffen erforscht werden können.

Die unterschiedlichen Taktiken und Charakterausrichtungen funktionieren in den meisten Fällen ziemlich gut und sorgen deswegen für einen hohen Wiederspielwert. Allerdings gerät der Spieler im Laufe der je nach Spielweise sechs- bis zehnstündigen Solokampagne immer wieder an Schlüsselstellen (zum Beispiel im Endkampf), in denen ein sehr guter Kampfskill (Nahkampf, Schusswaffe oder Psi-Kraft) unabdingbar ist. Wer ausschließlich schleichen und hacken möchte, hat es in diesen Momenten schwer, hier bleibt der Shooter ein reinrassiger, nun ja, Shooter. Zum Glück ist der Schwierigkeitsgrad jederzeit im Spiel skalierbar, außerdem bestraft **E.Y.E. Divine Cybermancy** das frühzeitige Ableben nur mäßig. Zunächst fällt der Spieler lediglich ins Koma, aus dem er binnen weniger Sekunden wieder an derselben Stelle im Level aufersteht. Erst nach zu vielen Komaanfällen setzt **E.Y.E.** den Spieler an den letzten automatischen Speicherpunkt zurück. Freies Speichern gibt es jedoch nicht, stattdessen merkt sich das Spiel den jeweiligen Spielfortschritt. Insgesamt ein gewöhnungsbedürftiges, aber faires System.

Die Hintergrundgeschichte von **E.Y.E. Divine Cybermancy** kann es an Komplexität locker mit dem Charactersystem aufnehmen. In einer dystopischen Zukunft leistet der Orden

E.Y.E. Widerstand gegen die alles beherrschende Föderation. Die eigentliche Kontrolle über die Straßen der heruntergekommenen Städte üben aber marodierende Banden aus, während die E.Y.E.-Organisation eher mit sich selbst beschäftigt ist und sich in die Fraktionen Jians und Culter zersplittert hat. Wir haben als legendärer Krieger der Culter dummerweise auch noch unser Gedächtnis verloren und geraten zu allem Überfluss in einen Machtkampf zwischen unserem Mentor und dem Führer Rimanah. Am Ende taucht noch ein mächtiges Artefakt auf und bringt alles ins Wanken.

Wer die Geschichte in der Solokampagne bewältigt hat, ist aber noch lange nicht am Ende angelangt. Denn jeder Level kann in einer Art Freispiel-Modus nochmal bestritten werden, dabei wechseln die Ziele. Wem das nicht reicht, der kann jeden Abschnitt (auch schon während der Story-Kampagne) auch im Koop-Modus angehen. Die meisten Einsätze sind dabei auf zwei bis vier Spieler ausgelegt, aber wer eine Partie eröffnet, kann auch bis zu 31 weitere Spieler einladen. Das macht dann aber weder Sinn noch Spaß, da die Einsätze aufgrund der Übermacht innerhalb von wenigen Minuten beendet sind.

Doch bei aller Freude über das vielseitige Charactersystem und das düstere Scifi-Szenario: **E.Y.E. Divine Cybermancy** plagen auch zahlreiche Unzulänglichkeiten, etwa die umständliche Steuerung. Immerhin können wir Tasten selbst frei belegen, was wir dringend empfehlen. An den unübersichtlichen und hässlichen Menüs ändert aber selbst das nichts. Die für **E.Y.E. Divine Cybermancy** verwendete Source-Engine (**Half-Life 2**, **Team Fortress 2**, **Portal 2**) zaubert trotz ihres Alters zwar noch weitläufige und stimmige Levels auf den Bildschirm, lässt aber Details, atmosphärische Beleuchtung und korrekte Schattwürfe vermissen. Zudem wirkt vieles unangemessen klobig. Die Vertonung gibt es dazu weder auf Deutsch noch auf Englisch, die wenigen gesprochenen Texte kommen in einer Fantasie-Sprache daher, den Rest müssen wir uns erlesen. Und die Soundeffekte (die immerhin 7.1 unterstützen) jagen heutzutage niemandem mehr Schauer über den Rücken. Auf noch bescheidenerem Niveau bewegt sich die KI: Deckung sucht sie nur

sporadisch. Die Gegner geben meist eine gute Zielscheibe ab, wenn sie nicht sowieso in Kamikaze-Manier auf uns zustürmen. Dazu gesellen sich noch ewig lange Reaktionszeiten sowie komplette Aussetzer. Wegen der vielen Bugs ziehen wir bei der Atmosphäre-Wertung einen Punkt ab. Patrick C. Lück

TERMIN 29.7.2011 PREIS 20 Euro USK nicht geprüft

E.Y.E. Divine Cybermancy Action-Rollenspiel

Publisher Stream On
Entwickler Stream On
Sprache Englisch, Französisch
Ausstattung Download

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Koop (2 bis 32) SPELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden WERTUNG Gut
»Abwechslungsreiche Koop-Kämpfe mit tollem Charactersystem.«

GRAFIK
+ stimmig düstere Schauplätze + zum Teil nette Architektur
- kantig und klobig - schwache Beleuchtung und Schatten
- detailarm **6/10**

SOUND
+ dynamische Musik + 7.1-Unterstützung
- schwache Soundeffekte
- weder deutsche noch englische Sprachausgabe **6/10**

BALANCE
+ jederzeit skalierbarer Schwierigkeitsgrad
+ unterschiedlichste Spielweisen möglich ...
- ... aber manche Stellen nur mit Kampfskills zu schaffen **8/10**

ATMOSPHÄRE
+ düsteres Science-Fiction-Szenario
+ Anleihen an 70er/80er-Jahre-Filmklassiker
- leblose Schauplätze - Bugs **7/10**

BEDIENUNG
+ Tastenbelegung frei veränderbar
- voreingestellte Tastenbelegung
- umständliche Menüs **6/10**

UMFANG
+ abwechslungsreiche Areale + hoher Wiederspielwert
+ Koop-Modus
- nur sieben Schauplätze - kein PvP **8/10**

LEVELDESIGN
+ weitläufige Levels erlauben unterschiedlichste Taktiken
+ wechselnde Herausforderungen
- lange Laufwege - viel Element-Recycling **8/10**

KI
+ bewegt sich und wirft gezielt Granaten
- nutzt kaum Deckung - irrt oft ziellos umher
- stürmt öfter blind vor **4/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ große Waffenauswahl
+ Spezialfähigkeiten wie Psi-Kräfte oder Hacking
+ Implantate + Forschung + viele Charakterwerte **10/10**

HANDLUNG
+ komplexe Story mit vielen Fraktionen
+ reichlich Nebenquests mit eigenen Geschichten
+ interessante Wendungen - etwas wirr erzählt **8/10**



Schrotflinte und Scifi-Flugdings: E.Y.E. mischt munter Stile und erschafft so eine ganz eigene Atmosphäre.

