

Dex

Willkommen in einer Welt, in der wir Obdachlosen Medikamente schenken, Drogenhändler vermöbeln und uns von zwielichtigen Doktoren Implantate einsetzen lassen. Von Philipp Elsner

Termin: **4. Quartal 2014**

Sprache: **Englisch** Preis: **16 Euro**

Status: **die Spielmechanik ist drin, die Story fehlt**

Die Zukunft sieht düster aus in Dex: Das Sidescroller-Rollenspiel vom tschechisch-britischen Indie-Entwickler Dreadlocks zeichnet eine typische Cyberpunk-Welt mit dunklen Gassen, Neonlicht und Cyber-Implantaten und orientiert sich dabei ganz bewusst an den Vorlagen der 80er Jahre wie Blade Runner oder Neuromancer. Aus der Seitenansicht steuern wir die noch namenlose Protagonistin durch eine liebevoll gestaltete und frei begehbare 2D-Spielwelt, erkunden neue Stadtviertel, sprechen mit NPCs und erfüllen Aufträge. Bisher gibt es allerdings nur etwa ein Dutzend Nebenquests – die Hauptstory um eine außer Kontrolle geratene KI fehlt nämlich noch. Aber die Nebenaufgaben sind abwechslungsreich, bieten zum Teil unterschiedliche Lösungsoptionen und fügen sich schön in das Setting ein. So sollen wir zum Beispiel für einen Obdachlosen Psychopharmaka auftreiben, der sich uns im Gegenzug als ehemaliger Sicherheitstechniker offenbart. Dann schickt er die Heldin mit einer eigens entwickelten Virensoftware los, um mehrere Verkaufsautomaten in der Spielwelt zu infizieren. Die werfen dann genug Gewinn ab, um unserem Geschäftspartner ein Dach über dem Kopf zu verschaffen. Tatsächlich treffen wir den gleichen NPC in einer kleinen Bude später erneut, wo er uns wiedererkennt und als Dank besondere Micro-Chips und andere nützliche Items anbietet.

Allzu oft bleibt es nicht bei solch friedlichen Lösungen und wir müssen uns gegen Drogenhändler und andere Gegner zur Wehr setzen. Dabei kommt das Nahkampf-System von Dex zum Einsatz, bei dem wir den Kontrahenten in bester Beat'em-Up-Manier mit einer Mischung aus Schlägen, Tritten, Blocks



Die Welt von Dex versprüht den düsteren Charme von Deus Ex, Shadowrun oder Syndicate.

und Ausweichrollen einschenken. Wer sich anschleicht und seine Augmented-Reality-Implantate taktisch klug einsetzt, um zum Beispiel feindliche Sichtkegel anzuzeigen, kann die Gegner auch überrumpeln und sofort per Takedown lautlos ausschalten. Auch Schusswaffen gibt es, die in der aktuellen Fassung jedoch mehr schlecht als recht funktionieren – Dreadlocks hat aber angekündigt, hier erheblich nachzubessern.

Für erfüllte Aufträge erhalten wir meist Credits und Erfahrung, mit der wir die Heldin spezialisieren können, indem wir verdiente Punkte in Fähigkeiten wie Schusswaffen, Schlösser knacken oder Hacking investieren – Letzteres wird allerdings erst in späteren Versionen von Dex integriert. Ähnlich wie in Shadowrun Returns eröffnet die Hacking-Mechanik dann eine digitale Parallelwelt und lässt uns dort Elektronik aller Art manipulieren. Bereits integriert sind diverse Händler, bei denen wir uns gegen Bares mit Munition, Essen, Medizin und anderen Items ausrüsten. Auch hier ist das Angebot jedoch noch sehr überschaubar. In einer Cy-

Der erste Schritt

Ja, bei Dex hapert es noch an allen Ecken und Enden. Wesentliche Bestandteile wie die Hauptstory und der Cyberspace-Aspekt fehlen sogar noch ganz. Trotz zahlreicher Bugs und fehlender Features steht hier aber das Grundgerüst für ein tolles Action-Rollenspiel. Die handgezeichnete Umgebung, der passende Soundtrack und liebevolle Animationen wirken bereits äußerst stimmig. Dex hat das Zeug zum 2D-Deus Ex – bleibt zu hoffen, dass die Entwickler ihre guten Ansätze auch konsequent weiterverfolgen.



Philipp Elsner

ber-Klinik mit fragwürdigen Hygienebedingungen bessern wir uns zudem mit Implantaten auf, wodurch wir zum Beispiel höher springen können oder immun gegen elektrische Schläge werden. Das eröffnet oft neue Erkundungsmöglichkeiten oder stärkt uns im Kampf. Obwohl das Kickstarter-Projekt von seiner Fertigstellung noch ein ganzes Stück entfernt ist – die Vertonung der Dialoge fehlt beispielsweise komplett –, überzeugt vor allem die Atmosphäre der spielbaren Alpha-Version. Was nicht zuletzt an den detailreich gestalteten Schauplätzen und der tollen Musik liegt. **PE**



Sehr praktisch: An jeder Straßenecke verkaufen Händler futuristische Knarren.

Dex

PRO / KONTRA

- hübsche 2D-Grafik
- stimmige Atmosphäre
- Spielwelt lädt zum Erkunden ein
- toller Soundtrack
- noch viele Bugs
- Hauptstory fehlt
- viele Waffen und Kampfsystem noch unausgereift
- Sichtlinien der Gegner unlogisch
- bisher noch keine Vertonung



Könnte ein Deus Ex in 2D werden.