

Hallo, ich bin Warren Spector, der Gründer von Ion Storm in Austin (Texas). Ich war verantwortlich für die Entwicklung des ersten *Deus Ex*. Ich möchte euch zeigen, woran wir im Moment arbeiten. Bevor wir jedoch zu *Deus Ex: Invisible War* kommen, kurz ein Blick zurück auf die Dinge, die bei *Deus Ex* für mich und das Team wichtig sind. Es ist das finanziell erfolgreichste Spiel in meiner zwanzigjährigen Tätigkeit in der Spielebranche. Mehr noch, es wurde von den Kritikern mit Lob überschüttet und erhielt mehr als 30 Auszeichnungen zum „Spiel des Jahres“ inklusive des europäischen Spiele-Oscars BAFTA. Ich hielt den gleichen Award in meinen Händen wie Laurence Olivier - eine ziemlich verrückte Vorstellung.

Was macht *Deus Ex* zu einer besonderen Spielerfahrung? Die Möglichkeit dein eigenes Alter Ego zu entwickeln. Die Möglichkeit, Probleme individuell, ohne vorgeschriebenen Weg, zu lösen. Das Spiel entwickelt sich nach deinen Vorgaben. Das Spiel ist nicht einfach nur ein Shooter, es ist ebenfalls nicht bloß ein Rollenspiel. Es hat Shooter-Elemente und typische Rollenspiel-Elemente, der Spieler trifft sogar strategische Entscheidungen in *Deus Ex*. Und wenn du alle diese Teile zusammensetzt, dann ergibt das eine sehr ungewöhnliche Spielerfahrung.

Die Frage, die wir uns nach *Deus Ex* gestellt haben, war natürlich, wie wir diese Entwicklung noch weiter vorantreiben können. Wir wollten alle Elemente behalten, die *Deus Ex* auszeichnen und sie weiterentwickeln. Wir wollten alle Spielelemente entfernen, die nicht unmittelbar die *Deus Ex* Erfahrung unterstützen.

Der „*Deus Ex-Play Style*“, der dich zwingt vernünftig und wohl überlegt vorzugehen - wir waren überzeugt, dass diese Idee auch für einen Massenmarkt geeignet war. Aber wir hatten im ersten Spiel einige Barrieren, die Spieler von der fantastischen Spielerfahrung ablenkten. Es gab keinen Grund warum zum Beispiel das Interface so komplex war, unsere gesamte Terminologie war etwas zu technisch...

In *Deus Ex: Invisible War* versuchen wir, das Spiel einem noch größeren Publikum zu öffnen. Wir wollen das möglichst viele Gamer *Deus Ex* spielen und erfahren, warum wir *Deus Ex* für etwas besonderes halten. Im Detail bedeutet dies, dass der Spieler die Möglichkeit bekommen sollte, seinen Charakter noch komplexere Eigenschaften zu verleihen und seinen Charakter im gewünschten Sinne zu entwickeln. Wir haben unsere Schlüsseltechnologien noch einmal komplett neu überdacht, alles ist absolut „state-of-the-art“. Die KI wurde wesentlich verbessert, ich glaube kaum, dass es zur Zeit ein Spiel gibt, welches sich mit unserer komplexen Simulation messen kann.

Wir tun dies nicht allein der Technik willen. Diese Entwicklungen sollen, um es noch einmal zu sagen, den Spieler in die Lage versetzen, eigene Lösungswege für Probleme zu finden. Die Spieler sollen selber herausfinden, wie sie vorgehen wollen. Sie können auf alles schießen, was sich bewegt, sie können es aber auch lassen. Sie können mit jeder Figur im Spiel reden, sie können Probleme lösen, indem sie sich in Computersysteme hacken. Unser Designansatz besteht darin, dem Spieler genügend Möglichkeiten anzubieten, damit er das Spiel auf seine individuelle Weise lösen kann.

Wir erzählen eine sehr interessante Geschichte, die genau dort einsetzt, wo der erste Teil aufhörte. Sie orientiert sich an Verschwörungstheorien, alles sehr mysteriös. Die Handlung beginnt 15 Jahre nach den Ereignissen im ersten Teil. Was ich hier nicht verraten werde, ist, welches der drei Enden aus dem ersten Spiel wir in *Invisible War*

fortsetzen. Wir haben eine sehr interessante Idee dazu, die hier nicht verraten werden soll.

Das Spiel beginnt fünfzig Jahre in der Zukunft, die Welt ist in einem schlimmen Zustand. Nationen und verschiedene religiöse Gruppen nutzen Terrorismus als ein Werkzeug, um ihren Willen durchzusetzen, um die Welt nach ihren Vorstellungen zu verändern. Interessanterweise spielst du nicht J. C. Denton, die Hauptfigur aus dem ersten Spiel. Du spielst einen Charakter namens Alex D. Du wählst zwischen dem weiblichen oder männlichen Avatar. Du bist ein Trainee für eine hochgerüstete Antiterror Organisation. Und wie man es von Deus Ex erwartet, sind die Dinge nicht so, wie sie scheinen.

Du bist sehr mächtig, du kannst einen Charakter entwerfen, der mit übermenschlicher Geschwindigkeit läuft, schneller als ein Auto. Oder du gibst deinen Charakter genügend Kräfte, dass er das Auto stoppen und zerstören kann. Oder du bewegst dich ohne irgendein Geräusch, oder du bist in der Lage, durch Wände zu sehen. Oder du saugst wie ein Vampir die Lebensenergie aus den Körpern deiner Gegner.

Eines deiner wichtigsten Ziele ist es, Paul und JC Denton zu finden. Du musst jenen Charakter finden, mit dem du gespielt und interagiert hast im ersten Spiel. Deshalb triffst du eine Menge bekannter Gesichter und schließlich musst du entscheiden, wen du bekämpfen willst, wem du hilfst, ob du überhaupt kämpfen willst. Und, ähnlich wie im ersten Spiel, liegt es in deiner Hand, wie die Welt am Ende aussehen wird. Es geht also nicht darum, das Böse aus der Welt zu vertreiben. Es geht nicht darum, alles, was sich bewegt, umzulegen. Es geht darum, dass du herausfindest, wer du in dieser Welt bist, welche Position du einnehmen willst und wie die Welt aussehen soll, wenn du sie am Spielende wieder verläßt.

Sehen wir uns nun das Intro des Spieles an....