Deus Ex: Der Beginn einer großen Liebe

Benjamin Dibbert am Mittwoch, dem 21. April 2021

Wir schreiben das Jahr 2000. Das Shooter-Genre wurde bereits einige Jahre zuvor durch Spiele wie Half-Life oder Unreal revolutioniert. Dann gab es noch einen Schleicher namens Thief, auch als „Dark Project: Der Meisterdieb“ bekannt.

Rollenspielelemente kannte ich bis dato nur aus meinen JRPG-Erfahrungen, sowie aus den Lands of Lore-Spielen von Westwood. Klassiker wie Ultima VII oder auch Baldurs Gate liegen bis heute auf meinem imaginären Pile of Shame. Imaginär, da ich sie noch nicht angeschafft habe, wobei die Kosten, dank diverser Steamkey-Händler, das kleinste Übel wären.

Deus Ex hat all die genannten Elemente, also First Person Shooter, Schleicher und RPG zusammengewürfelt und mit einer Extraportion Verschwörungstheorien à la Akte-X schmackhaft angerichtet. Gehypet durch Previews und Testberichte aus Fachzeitschriften, in denen immer wieder die vielfältigen Lösungswege hervorgehoben wurden, habe ich dieses Spiel direkt vom ersten Mausklick an geliebt.

Verschwörerische Euphorie

Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass ich erst Jahre später zum ersten Mal

System Shock 2 gespielt habe. Mir fiel sofort auf, dass dieses bereits 1999 erschienene Spiel die Essenz von Deus Ex besitzt. So vieles kam mir beim Spielen bekannt vor und ich war vor Freude verzückt, nochmal ein Deus Ex ähnliches Spielerlebnis in mich aufzusaugen.

Viele würden behaupten, dass System Shock 2 ohne Zweifel das bessere Spiel von beiden sei. Ich sage jedoch: „Mitnichten!“ und oute mich an dieser Stelle als totaler Fanboy des ersten Deus Ex Ablegers. With Deus Ex I met my first love ^-^. Nach Terranigma natürlich… Wer den Nerdwelten Podcast regelmäßig verfolgt, wird diese Botschaft verstehen.

Eine tragende Rolle in meiner Deus Ex-Euphorie spielt sicher der Soundtrack, welcher meiner Meinung nach absolut bombastisch ist und sich perfekt dem jeweiligen Spielerlebnis anschmiegt.

Mal ist dieser eher dezent im Ambient-Bereich angesiedelt und dann werden in einigen Schlüsselarealen Cyberpunkhymnen rausgehauen, vor denen ich mich einfach nur verneigen möchte. Selten hat mich ein nicht-japanisches Spiel, nur durch seine musikalische Untermalung, so sehr in seine Welt gesogen.

Meine persönliche Hommage an den großartigen Alexander Brandon, mündet in einem 8-Bit Remix des Versalife Themas auf dem Commodore 64. Dieser kann hier auf meinem Youtube-Kanal angehört werden.

Da meine Nerdwelten Kollegen Dan und Hardy noch keine Erfahrungen mit Deus Ex hatten, benötigte ich für die Podcastaufnahme dringend eine Gesprächspartnerin, die mindestens wie ich für das Spiel brennt. Zum Glück entdeckte ich diesen Artikel über den Deus Ex Charakter Gunther Hermann.

Verfasserin des Artikels ist die GameStar Redakteurin Elena Schulz. Bei weiteren Recherchen stellte sich dann heraus, dass Elena dieses Spiel auch noch in Ihren Lieblingsspielen auflistet. Die besten Voraussetzungen also für einen vielleicht nicht sehr kritischen, aber dafür um so leidenschaftlicheren Erfahrungsaustausch über ein für uns fantastisches Spiel.

Der zweite Teil Deus Ex: Invisible War, welcher im Jahr 2004 in Europa erschien, wurde von fast allen Fans des Erstablegers als herbe Enttäuschung aufgenommen. Auch bei mir fiel die Reaktion nicht positiv aus, sodass ich diesen Teil bisher auch nur ein einziges Mal durchgespielt habe. Erst mit den Nachfolgern „Human Revolution“ und „Mankind Divided“ konnte mich die Reihe wieder zurückgewinnen. Dies sind wirklich tolle Spiele aber wie bereits gesagt, der erste Teil wird immer etwas ganz besonderes für mich bleiben.

Podcast-Folge mit Elena Schulz

Hier findet ihr nun die Nerdwelten Folge 103: Deus Ex (2000), die ich gemeinsam mit Elena aufgenommen habe. Gebt uns gern Feedback wie es euch gefallen hat. Wir freuen uns über jeden Kommentar!

Nerdwelten Podcast Folge 103: Deus Ex (2000)

Das könnte dich auch interessieren

- Das Geheimnis von Half-Life 2
- Unreal Tournament 99 – Besser als die Realität

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 21. April 2021 um 09:36 Uhr in der Kategorie: Spielebesprechungen. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.

Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

https://www.videospielgeschichten.de