

Zu Besuch bei Ion Storm

Deus Ex 2

Wahnsinnsoptik, gewitzte KI und eine Spieltiefe, abgründiger als der Marianengraben: Deus Ex 2 könnte das Genre der Ego-Shooter neu definieren.



Auf CD/DVD:
Exklusiv-Interview mit
Warren Spector

Was haben George W. Bush und Alex Denton gemeinsam? Beide stammen aus der texanischen Hauptstadt Austin. Und während Ersterer seinem Erzeuger darin naheiert, den Irak anzugreifen, soll Alex die Welt retten – wie schon Papa J.C. vor ihm im Ego-Shooter **Deus Ex**. Wir haben Designer-Legende Warren Spector und seinen Leuten einen Besuch abgestattet und konnten uns davon überzeugen, dass dort mit **Deus Ex 2** ein mehr als würdiger Nachfolger zum Überraschungshit von 2000 entsteht.

Auf Warrens Sofa

Zu Beginn unserer Visite bei Ion Storm werden wir in einen großen Raum geführt. Darin steht die wahrscheinlich größte Leder-sofa-Gruppe in ganz Austin. Plötzlich erscheint ein kleiner bärtiger Mann in einem mindestens drei Nummern zu großen grauen Schlapperpulli: Warren Spector. Wir haben kaum Zeit, »Hallo« zu sagen. Er fällt über uns her, schüttelt uns die Hände und erzählt mit blitzenden Augen, wie viel besser **Deus Ex 2** im Gegensatz zum Vorgänger

werden wird. Gespannt nehmen wir Platz. Los geht's: Während Producer Bill Money den Hauptcharakter Alex steuert, erzählt uns Lead Designer Harvey Smith mehr zum Programm. Warren sitzt derweil auf einem Fensterbrett und freut sich die-bisch, wenn wir stellenweise unsere Begeisterung nicht ganz verbergen können.

Klon und Klonin

Harvey umreißt kurz den Plot von **Deus Ex 2**: Held der Fortsetzung, die 15 Jahre später spielt, ist Alex D., ein Klon von J.C. Den-

ton. Er weiß nicht, wer sein »Vater« ist, hat keine Ahnung von den damaligen Vorkommnissen. Doch dann treten zwei Organisationen an ihn heran. Zum einen die WTO, eine fiktive, fiese Welthandelsorganisation, zum anderen The Order, eine mysteriöse Sekte. So erfährt Alex von seinem Vorgänger und macht sich auf die lange Suche nach ihm – und mutiert zur letzten Hoffnung für die Menschheit.

Genau wie sein Dad einst, steht auch Alex fast allein einer hochtechnisierten und diesmal sogar telepathisch begabten



In der Wandelhalle der **Pyramide** zaubert das Licht eine magische Atmosphäre. Daran kann auch der Fiesling nichts ändern.



Emotionen spiegeln sich auf den **Gesichtern**. Das macht es einfacher, Situationen einzuschätzen.

Gegnerschar gegenüber. Der Spielercharakter kann übrigens männlich oder weiblich sein. Laut Warren war die Option sogar schon für den ersten Teil geplant; der Zeitaufwand für die zweifachen Sprachaufnahmen wäre aber zu groß gewesen. In **Deus Ex 2** soll es 30.000 Zeilen Sprachausgabe geben.

Story-Geheimnisse

Erst auf unser unermüdliches Nachfragen hin verrät Bill, wie **Deus Ex 2** an den Vorgänger anknüpft: Alex findet heraus, dass sein Vater sich mit den Aliens aus Area 51 verbündet

hat. Das ist ein deutlicher Hinweis darauf, welches der drei möglichen Enden von **Deus Ex** die Entwickler als Ausgangsposition gewählt haben. »Spieler, die den ersten Teil nicht gespielt haben, müssen aber keine Angst haben« beschwichtigt Warren. **Deus Ex 2** wird ein eigenständiges Programm werden – das Kenner der Vorgeschichte belohnt, Neueinsteiger jedoch nicht bestraft.

Genau wie im Vorgänger haben Sie in **Deus Ex 2** wieder mehrere Möglichkeiten zur Wahl, um ein Problem zu lösen. Wenn Sie es geschickt an-

stellen, müssen Sie laut Warren Spector im ganzen Spiel keine Waffe in die Hand nehmen: Zum Ziel kommen Sie auch, indem Sie sämtliche Verstecke, Schleich- und Hackfähigkeiten ausnutzen und diplomatisch mit NPCs umgehen.

Lichtgestalt im Schatten

Harvey möchte uns zeigen, wie perfekt die neue **Unreal-Engine** Licht und vor allem Schatten darstellen kann. Dazu schießen wir auf eine Lampe, die in einem Brettverschlager in einer widerlichen Ganovenspelunke hängt. Die Lampe beginnt zu schwingen und mit ihr der Lichtkegel, der sich an allen möglichen Gegenständen bricht. Besonders spektakulär gerät der Effekt, wenn kleine Lichttappen durch die Ritzen der Bretter dringen, um gleich darauf wieder zu verschwinden. Danach schauen wir uns den Schattenwurf eines NPCs an, der in der gleichen Kneipe vor dem Billardtisch steht. Harvey präsentiert, wie exakt selbst kleinste Details dargestellt werden. Warren ruft lachend dazwischen: »In **Deus Ex** hatten wir nicht mal Finger. Jetzt haben wir sogar die Schatten von Fingern.«

All dieser Licht-und-Schatten-Schnickschnack ist mehr als ein

optisches Schmeißerl: Die Designer von **Deus Ex 2** sind offensichtlich mal kurz über den Flur in die Büros der Kollegen geschlichen und haben ausgerechnet beim Helden der Langfinger-Saga **Dark Project** das so genannte Lightmeter geklaut. Jetzt verrät auch in **Deus Ex 2** eine Balkenanzeige, ob und wann der Klon so weit in die Dunkelheit eingetaucht ist, dass ihn seine Gegner



Bei zweifelichtigen **Gestalten** kaufen Sie die illegalen Biomodes.

nicht mehr erspähen können. Sollte gerade mal kein Schatten da sein, macht sich Alex eben selber einen – etwa durch das simple Öffnen einer Tür.

Aus zwei mach drei

Deus Ex 2 will die Spieler nicht nur durch ausgeklügelte Schatteneffekte beeindruckt. Auch der Rest der Grafik macht ordentlich was her. Ion Storm benutzt für die Texturen das so genannte Normal Mapping. Damit erreicht man einen beachtlichen dreidimensionalen Effekt, auch wenn eine Textur de facto nur zweidimensional ist. Den NPCs hat man im Gesicht ein Bewegungssystem spendiert. Dadurch sind die Gesellen in der Lage, Freude, Ärger oder Enttäuschung auszudrücken. Vor allem in den häufigen



Neues Spiel, neue Gegner: Diese finsternen **Agenten** lösen sich in grünes Giftgas auf, wenn sie ins Gras beißen.



Petra Schmitz bei Harvey und Warren (rechts) von Ion Storm.



Tolle Charaktermodelle und fantastische Schatteneffekte: Hier belauert eine giftspritzende **Mutantenechse** einen Passanten.

Multiple-Choice-Gesprächen kann das von großer Hilfe sein. Zu all diesen feinen optischen Effekten addiere man jetzt noch die Vorzüge der Havoc-Physikengine. Beim Probespielen wollen wir einen alten Autoreifen in mehrere Flaschen kullern lassen. Das geht aber beinahe in die Hose, weil der »Schubswinkel« falsch war. Der Reifen trudelt dann doch noch mit letzter Kraftanstrengung ins Ziel, und die Flaschen fallen. Warren jubelt wie ein Fußballfan bei einem Tor für seine Lieblingsmannschaft...

Schlau, schlauer, Deus

Unser Rundgang durch die Studioräume von Ion Storm führt

uns auch in die KI-Schmiede. Laut der Programmierer sollen die meisten Reaktionen der NPCs auf Veränderungen in der Umgebung nicht gescriptet sein. Ein Beispiel: Eine Wache hört ein verdächtiges Geräusch, sucht nach dem Ursprung, findet eine streunende Katze und sagt: »Ach, nur eine Katze.« Gleiche Situation, nur ist es nun keine Katze, sondern ein Hund. Und die Wache brummt: »Ach, nur ein Hund.« Die NPCs erkennen auch, ob Sie Mann oder Frau spielen, und reden Sie entsprechend an. Ein oder zwei Charaktere sollen sich sogar gänzlich anders verhalten, wenn Sie als hübsche Lady unterwegs sind.



In einer **Kneipe** im Unterbezirk von Seattle trifft Alex windige Informanten.

Baustelle Agent

Auch Alex kann sich genau wie sein Vater im Laufe des Spiels aufrüsten. Musste J.C. noch die Hilfe von Implantationsrobotern in Anspruch nehmen, um die Upgrades in den Körper einzubauen, macht Alex das nun völlig alleine. Es sollen auch wesentlich mehr Implantate zur Auswahl stehen. Besonders interessant sind dabei die Schwarzmarkt-Biomodes. Sie kaufen die Dinger von finsternen Gestalten, und teilweise kann man sogar die Implantate selber als finster bezeichnen. Oder wie würden Sie es nennen, wenn Sie mittels einer Drohne Energie aus Leichen absaugen, um sich zu heilen?

Eine Änderung gibt es auch bei den Fertigkeiten. Nach Erreichen bestimmter Ziele kann Alex Punkte zwar in Fähigkeiten wie Zielen, Schlösserkna-

cken und Hacken investieren, soll aber mit jeder neuen Stufe noch ein kleines Extra spendiert bekommen. Das könnte zum Beispiel ein besseres Zielfernrohr sein oder ein Laserpointer.

Arm und Reich

Alex kommt genau wie sein Vater ziemlich rum auf dem Globus. Unter anderem sogar in Trier, weil Lead Designer Harvey Smith so beeindruckt von der Porta Nigra ist. In der ehemaligen Römersiedlung latschen Sie aber nicht nur um das historische Bauwerk, sondern machen auch Station in einer sehr urigen Kneipe, an deren Wänden Schilder mit den Wappen der Bundesländer hängen. Seattle und Kairo sind weitere Stationen. Alle Städte teilen sich in Ober- und Unterbezirk. Ersteren besiedeln die Wohlhabenden, Letzteren die Armen. In Kairo muss man im Unterbezirk eine Atemmaske tragen, weil die Luft verseucht ist. Die Reichen leben sicher in einer gigantischen Pyramide à la **Bladerunner**.

Bevor wir die Studios verlassen, zeigen uns Warren und Harvey noch stolz das Storyboard des Intros. Darin wird ganz Chicago imponent in Schutt und Asche gelegt. In der echten Welt schmunzeln wir und freuen uns auf den ersten Zwischenstopp der Heimreise nach München: Chicago. **PET**



Der Herr vor dem Kamin ist **Tracer Tong** und für Deus Ex-Veteranen ein alter Bekannter.

Deus Ex 2

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Ion Storm
Termin: 3. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Petra Schmitz: »Deus Ex 2 sieht mindestens so gut aus wie Doom 3, verspricht eine nie gekannte Spieltiefe und lockt mit einer ausgeklügelten Story. Spielerherz, was willst Du mehr? Eigentlich nur, dass das Programm schnellstmöglich fertig wird und ich dann Urlaub habe.«