



Der zweite Gott aus der Maschine

Deus Ex 2

Auf Warren Spectors Team ist Verlass: In der Fortsetzung des Agenten-Epos sollen nicht nur spielerische, sondern auch grafische Maßstäbe gesetzt werden.



f CD/DVD:
eo-Special

WWW

www.gamestar.de:
ätzliche Bilder in
eenshot-Galerie

Das Geschehen am Eidos-Stand auf der diesjährigen E3 wurde ganz klar von einer bezopften Dame bestimmt. Die Masse der Besucher tummelte sich vor einer riesigen Videoleinwand, um sich mit Lara-Model Jill de Jong ablichten zu lassen oder um eines der begehrten T-Shirts zum neuen **Tomb Raider** zu ergattern. Von vielen deshalb unbemerkt wurde in einem abgelegenen Winkel des Standes jedoch eines der Messehighlights überhaupt gezeigt: **Deus Ex 2**. Harvey Smith, Lead Designer bei Ion Storm, erzählte GameStar, was in der

Fortsetzung des futuristischen Action-Rollenspiels anders und vor allem besser werden soll.

Eine Frage des Erben

JC Denton wird in **Deus Ex 2** pausieren. Stattdessen sollen Sie den 15 Jahre alten Klon des bekannten Super-Agenten spielen. Alex D. steht, ähnlich wie sein »Vater«, zwischen zwei mächtigen Kontrahenten. Auf der einen Seite die WTO (zukünftige und fiese Form der heutigen Welt-handelsorganisation) und auf der anderen The Order, eine geheimnisvolle religiöse Sekte. Am Anfang des Spiels dürfen Sie

noch für beide Parteien abwechselnd Aufträge übernehmen.

Angenehm anders als im Vorgänger: Alex kann Mann oder Frau sein. Geschlecht und Aussehen des neuen Retortenkriegers bestimmen Sie zu Beginn selber. Denn im zweiten Teil will Ion Storm den Anregungen der Fans Rechnung tragen. Und laut Smith haben sich viele gewünscht, auch eine Frau spielen zu können oder generell mehr Einfluss auf das Erscheinungsbild des Hauptcharakters zu haben. Damit ist JC aber nicht für immer verschwunden. In den ersten Missionen macht

sich Alex auf die Suche nach ihm und seinem Bruder Paul.

Zum Umfallen gut!

Damit **Deus Ex 2** nicht nur spielerisch top wird, sondern auch optisch ordentlich beeindruckt, arbeitet die mächtige neue **Unreal-Engine** an der Grafik, während sich die Havoc-Technologie um physikalische Genauigkeit kümmert. Und die hat man so noch in keinem Spiel gesehen. Da fragt sich der Redakteur noch eine Millisekunde, warum Harvey Smith bei der Präsentation auf einen harmlosen Bürossessel schießt, um Selbigen nur



instere Gestalten evölkern die Welt on Deus Ex 2. Das Interface ist übri-ens nur vorläufig. on Storm hat sich diesbezüglich noch nicht festgelegt.

ein Zwinkern später physikalisch korrekt auf den Boden scheppern zu sehen. Auch spektakulär: Umgefallene brennende Fässer kullern und ziehen Feuerschwaden hinter sich her. In Sachen Texturen konnten wir nur staunen. Dass sogar Rost auf dem Metallgehäuse eines Scheinwerfers zu Begeisterungsausbrüchen führt, hat wohl vorher niemand geahnt, ist aber bei der Echtheit der Darstellung nicht verwunderlich.

Vom Meisterdieb gelernt

Geschick platzierte Schatteneffekte können ein Programm in ungeahnte Atmosphäre-Höhen heben, das wissen wir spätestens seit unseren ersten Streifzügen mit Meisterdieb Garrett. Deshalb haben die Mannen um Harvey Smith einige gute Ideen bei den Kollegen des **Dark Project**-Teams abgeschaut. Alex D. bekommt Garretts wichtigstes Hilfsmittel spendiert, das so genannte Lightmeter. Diese Anzeige auf dem Bildschirm verrät Ihnen, wie weit Ihr Held beim Versteckspielen mit Bösewichtern in die Dunkelheit eingetaucht ist. Aber Schatten taugen nicht nur zum Verbergen. Ähnlich wie in **Severance** sollen sie Ihnen auch verraten, was hinter der nächsten Ecke lauert oder sich Ihnen von hinten nähert. Wir konnten uns davon überzeugen, dass selbst eher kleine Wachroboter imposant wirken – als schwarze Schattenmonster.

Besser als Papa

In die Fußstapfen von JC zu treten ist sicherlich ein schwieriges Unterfangen. Aber mit dem ausgerüstet, was die Designer von Ion Storm planen, sollte es für Alex D. ein Leichtes



Ausgefeilte Schatteneffekte sind in Deus Ex 2 ein wichtiges Spielelement.

sein, Papa zu überflügeln. Es beginnt schon bei Nebenschauplätzen wie dem Inventar. In **Deus Ex** hatten wir uns noch ein bisschen darüber geärgert, dass es keine Möglichkeit gab, Ausrüstungsgegenstände automatisch platz sparend anzuordnen. In **Deus Ex 2** braucht sogar der Raketenwerfer nur noch einen Slot. Erleichterung verspricht der interaktive Cursor, der Ihnen anzeigt, was Sie mit einem Gegenstand anstellen können. Besonders freuen dürfen Sie sich darüber, dass Sie in Zukunft für Nano-Implantate keinen Medizinroboter mehr brauchen. Alex baut sich die Biomods, wie sie nun heißen, selber ein. Danach springt er bis zu 40 Meter in die Höhe oder kann durch Wände schauen. In Kombination mit einem neuen Gewehr, das durch Mauern feuert, ist das natürlich besonders praktisch.

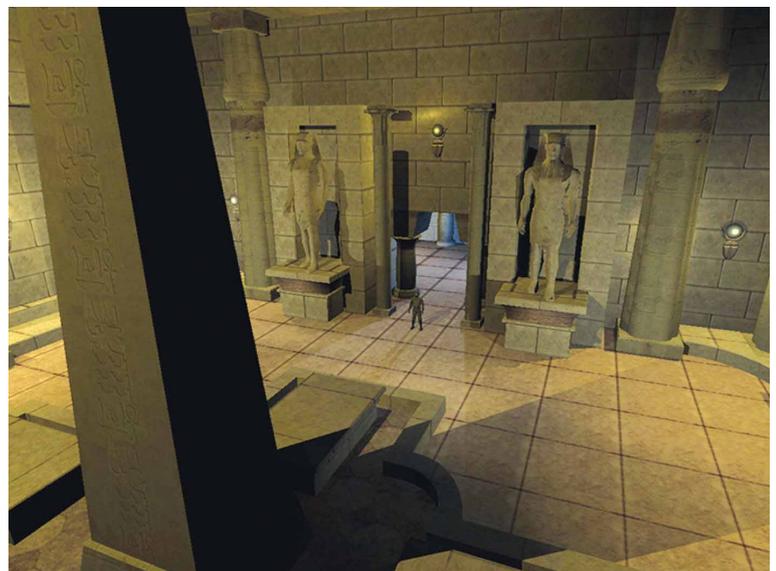
Durch die Porta Nigra

Das futuristische Seattle, Kairo, die Antarktis, London und der Rote Platz sind nur einige der Stationen in **Deus Ex 2**. Sollten Sie in Trier leben, können Sie sich schon mal auf ein besonderes Schmankerl gefasst machen. Weil Harvey Smith einige Jahre in der ehemaligen Römerstadt gelebt hat, werden wir

in **Deus Ex 2** durch die Porta Nigra flanieren dürfen.

In den Vereinigten Staaten wird **Deus Ex 2** übrigens nur unter dem kurzen Titel **DX 2** erscheinen. Grund: Die Amerikaner haben Probleme mit der Aussprache. Den Beweis dafür

konnten wir direkt nach der Präsentation in Form eines Gesprächs zwischen zwei Journalisten belauschen. Zuerst hieß das Spiel »Djus Äx 2« und nach ein paar weiteren vergeblichen Versuchen, die nicht besser klangen, schlicht »Di Eks 2«. **PET**



Ägyptisch angehauchte, riesige Bürokomplexe warten auf ihre Erkundung durch Agent Alex D.



Düster-futuristische Szenarien bestimmen das Bild.

Deus Ex 2

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Ion Storm
Termin: Mitte 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Petra Schmitz: »Momentan sieht alles danach aus, als wolle Deus Ex 2 hart an die Grenzen der Perfektion gehen. Wenn das Spiel in der Entwicklung so weitermacht, sind möglicherweise die 90 Prozent gebucht. Aber bis Mitte 2003 kann noch viel passieren – nur Gutes, hoffe ich.«