

Sie haben die Wahl!

# DEUS EX 2

Der Vorgänger war das innovativste Spiel der letzten fünf Jahre. Teil 2 schwächelt bei Grafik und KI, glänzt aber in den Disziplinen Story und spielerische Freiheit. Wir haben die gepatchte Version 1.1 getestet.

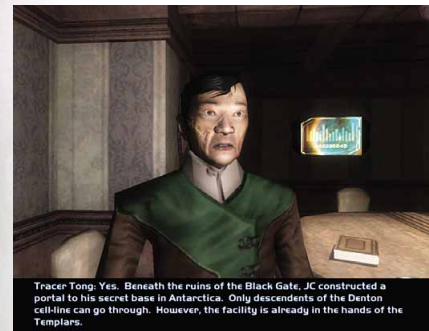
**T**rier, Herbst 2052: Mitten in der Nacht steht ein gewisser Alex D. vor dem verschlossenen Eingang zur Porta Nigra. Der junge Mann muss dringend in die römische Ruine: Sie führt ihn zu einer wahnsinnig wichtigen Person, von der das Schicksal der Welt abhängt! Also schleicht Alex durch finstere Tunnel dicht an mächtigen Kampfmaschinen vorbei – völlig unbemerkt! Denn Alex ist wie sein Daddy J.C. ein futuristischer Klonkrieger, bis unter die Haarwurzeln vollgestopft mit Nachtsicht- und Schleich-Modifikationen.

## Die Wahrheit ist irgendwo

**Deus Ex 2** spielt 20 Jahre nach Teil 1. Regierungen sind nur noch eine verblässende Erinnerung. Konkurrierende Organisationen kämpfen um die Macht über die Erde. Die profitorientierte World Trading Organisation (WTO) und die fanatische Sekte The Order wollen Sie gleich nach Spielbeginn rekrutieren. Die Templer hingegen wollen Sie samt aller anderen Cyborgs für immer auslöschen. Und dabei sind Sie als kleiner Agenten-Trainee gerade erst einer schrecklichen Katastrophe entkommen: Ein Terrorist hat mit einer Nano-Bombe ganz Chicago zerstört.



Unsere EMP-Granate legt einen Aero-Bot lahm.

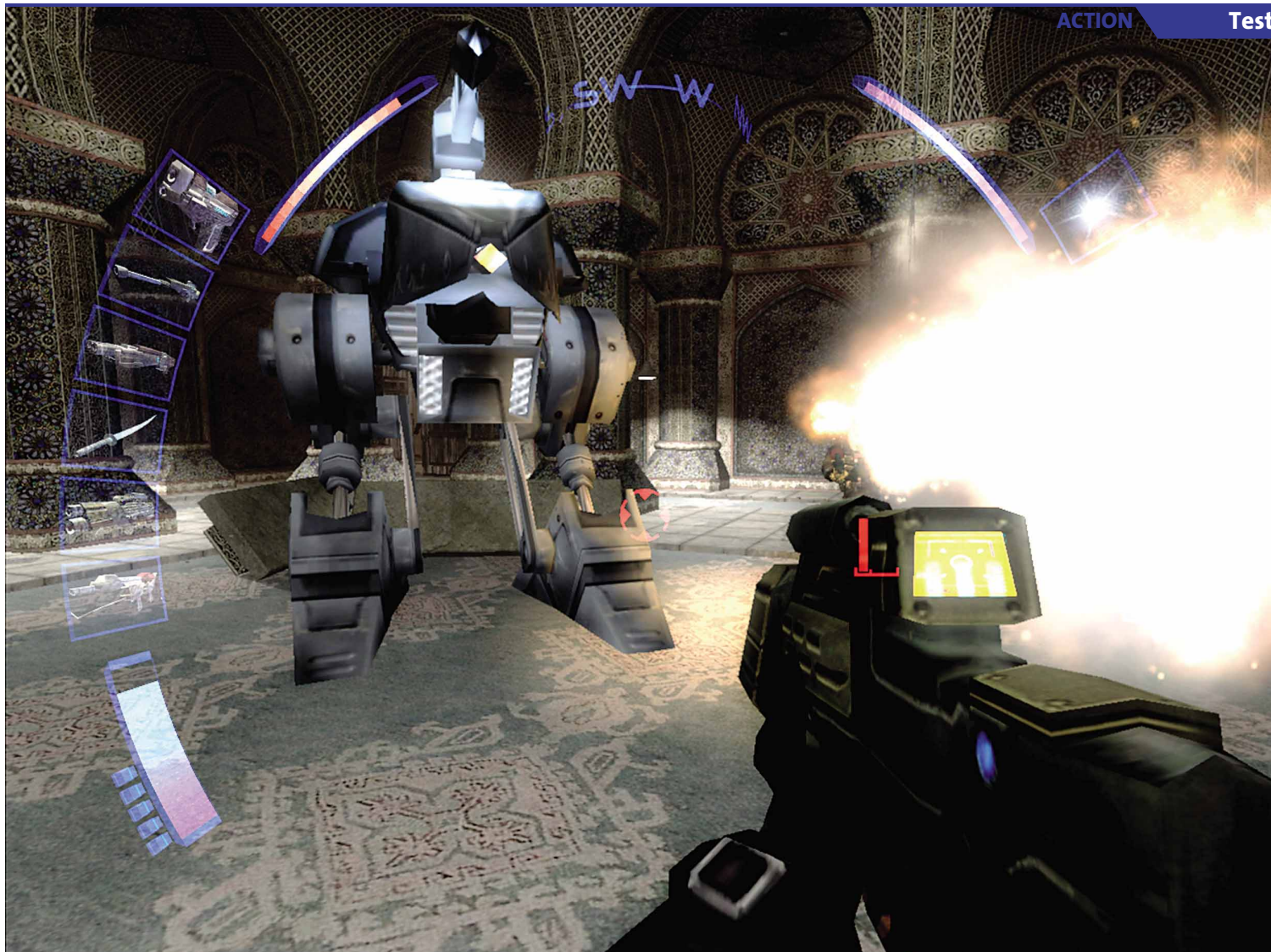


In Trier treffen wir Tracer Tong, einen alten Freund.

### INFO

- 6 Schauplätze
- 15 Biomods
- 13 Waffentypen
- 8 Waffen-Upgrades
- 9 Granaten- und Minentypen





Die Templer sind in Kairo im Hauptquartier der Sekte »The Order« eingefallen. Unser Raketenwerfer weiß die passende Antwort für ihren Mech. (1280x1024)

Dass am Ende des Spiels nichts so ist, wie es anfangs scheint, kommt Fans des kultigen Vorgängers bekannt vor. Alex erkennt das ganze Ausmaß der Verschwörung erst, nachdem er Seattle, Kairo, Trier und die Antarktis bereist hat. Das dauert (inklusive Neuladen, um Alternativen auszuprobieren) knapp 18 Stunden Spielzeit, dann schließt sich der Kreis zu Teil 1.

### Spielen, wie ich will

Der Vorgänger bot eine für Shooter völlig ungewohnte Freiheit. Auch in **Deus Ex 2** haben Sie bei Ihren zahlreichen Aufgaben immer mindestens zwei Möglichkeiten, das Problem zu lösen. Ein Beispiel: Die WTO schickt Sie in eine gut bewachte Waffenfabrik, um dort den Prototypen eines Impulsgewehrs zu untersuchen. Nun können Sie heimlich in den Komplex eindringen, indem Sie Schächte, finstere Winkel und die Tarnfähigkeiten Ihrer Implantate nutzen. Oder Sie

kämpfen sich mit Schrotgewehr und Granaten durch den Haupteingang und aktivieren die Spezialfähigkeit »schnelles Laufen«, um dem Kugelhagel aus Geschützen zu entkommen. Oder Sie hacken sich zunächst in das Alarmsystem und locken dann die Wachen vor die nun umprogrammierten Kanonen. Oder Sie übernehmen direkt eines der Geschütze für einige Sekunden und drücken selbst den Abzug.

### Ausbau-Einmaleins

Biomods beeinflussen massiv Ihre Spielweise: Winzige Roboter setzen sich in Alex' Körper zu Implantaten zusammen. Die Wusler lagern in speziellen Kanistern, die Sie häufig in Laboratorien finden oder als Lohn für erledigte Aufträge bekommen. Besondere Schwarzmarkt-Kanister kaufen Sie bei der Händlerkaste der Omar, die Ihnen nach einigen erfüllten Aufträgen gute Preise macht – sofern Sie nicht gerade bei einer

Nachtclub-Schießerei einen der Händler aus Versehen töten. Gefällt Ihnen im Laufe des Spiels eine Biomod nicht mehr, ersetzen Sie sie einfach – Upgrades gehen dann aber verloren. Alex kann fünf seiner Körperteile aufwerten, mit je einer von drei Mods. Kämpfernaturen steigern die Kraft der Arme. Oder Sie entscheiden sich für »Bot-Beherrschung«, um jede

Kamera und (zwei Upgrades vorausgesetzt) jeden noch so großen Kampf-Mech für kurze Zeit zu übernehmen. Wer schleichen möchte, wählt »Leise Bewegung« der Beine. Oder warum nicht gleich Unsichtbarkeit, wahlweise für Menschen oder Roboter? Schwarzmarkt-Mods sind besonders mächtig. Die Vampir-Drohne etwa füllt Ihre Lebensenergie aus Leichen



Lebendige Welt: In Trier wird ein Sekten-Mitglied von WTO-Schergen erledigt.



## KLUG GEBALLERT ELEGANT GESCHLICHEN

Deus Ex 2 lässt Ihnen stets die Wahl, ein Problem auf unterschiedliche Weise zu lösen. In der Beispiel-Mission sollen wir in der Antarktis einen Generator wieder zum Laufen bringen.



Wir stürmen die Basis und strecken die Gegner klassisch mit der Pistole nieder.



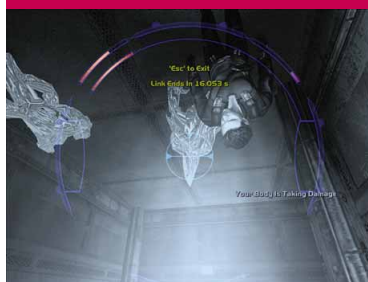
Mit dem schallgedämpften Scharfschützengewehr erschießen wir die ersten Gegner.



Kameras schalten wir per Multitool aus. Geschütze reagieren danach nicht mehr auf uns.



Über Lüftungsröhre geht es in die Basis. Dank Sichtverstärker sehen wir im Dunkeln.



Um Munition zu sparen, haben wir die Kanone übernommen und töten die Panzerechsen.



Den Gob erledigt eine Spider-Bomb für uns. Wir schauen aus sicherer Entfernung zu.

auf (Bewusstlose bringen doppelt so viel!). Fast alle Implantate verbrauchen Bio-Energie, die Sie durch Batterien oder Reparatur-Roboter ersetzen.

### Elektro-Schocker oder Flammenwerfer?

Neben den Biomods kämpft Alex mit zig Waffen, vom Elektro-Schocker über eine Energieschlinge bis zum Flammen- und Raketenwerfer. Jede Schusswaffe dürfen Sie mit je zwei Upgrades verbessern, darunter Schalldämpfer oder Schnellfeuermodus. Seltsam: Alle Schießprügel benutzen die gleiche Munition – egal ob Pistole oder Flammenwerfer!

Das Inventar ist knapp: Gerade mal zwölf Plätze (sechs im Rucksack, sechs im Gürtel) stehen bereit – jede Waffe schluckt einen Platz. Da freut man sich schon wieder, dass es nur einen einzigen Munitionstyp gibt. Außerdem werden Schokoriegel, Brote und Co., die alle einige Lebenspunkte bringen, ebenso gestapelt wie Energiezellen und Multitools. Letztere knacken verschlossene Türen, EMP-Granaten legen Mechs lahm und so genannte Spider-Bombs entfalten sich zu kleinen Robotern, die an Ihrer Seite kämpfen.

### Gespaltene Persönlichkeiten

Die Intelligenz Ihrer Gegner schwankt. Wachposten hören zum Beispiel Ihre unbedachten Tritte und gehen den Geräuschen nach. Außerdem fordern sie Verstärkung und schwärmen aus, wenn sie Leichen von Kollegen finden. Gelegentlich nerven aber Aussetzer: Sie erschießen zum Beispiel einen Söldner der WTO lautstark mit der Schrotflinte. Doch sein nur ein paar Meter entfernter Kamerad bleibt seelenruhig auf seinem Posten. Schwach ist, dass die Burschen keine Leitern hochklettern können. In brenzligen Situationen müssen Sie also nur ein paar Sprossen erklimmen, um in Sicherheit zu sein. Der positive Eindruck überwiegt zum Glück. Etwa dann, wenn sich verfeindete Fraktionen in die Quere kommen und auch ohne Ihr Zutun wilde Feuergefechte führen.

### Sessel-Weitwurf

Eine Besonderheit von **Deus Ex 2** ist die Physik-Engine, die viel konsequenter als in anderen Shootern eingesetzt wird. Fast jeden Gegenstand können Sie per Mausklick hochheben, werfen oder zumindest bewegen,

## TECHNIK-CHECK

### AUFLÖSUNG

Deus Ex 2 bietet Auflösungen zwischen 640x480 und 1600x1200. Mit Letzterer ruckelt es sogar auf High-End-Systemen. Auf ATI-Karten startet das Spiel erst ab Catalyst-3.9-Treibern.

### RAM/FESTPLATTE

Obwohl der Titel schon ab 256 MByte RAM läuft, sorgen 512 MByte Speicher für flüssigeren Bildaufbau und kürzere Ladezeiten. Die Installation braucht etwa 1,9 GByte Festplattenplatz. Savegames liegen in den Eigenen Dateien.

### TUNING-TIPPS

- 1 Beim Herunterschrauben der Auflösung gibt's einen Performance-Gewinn von etwa 20 Prozent pro Stufe.
- 2 Das Herunterregeln der »Lighting Quality« bringt 15 bis 20 Prozent mehr Leistung und macht visuell keinen nennenswerten Unterschied.
- 3 Wenn Sie die Option »Bloom« im Grafikmenü deaktivieren, wirkt das ganze Spiel schärfer in der Darstellung und läuft etwas flüssiger. **FG**

## DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1.200 MHz	640x480 (min. Details) 800x600x32										
1.600 MHz	800x600x32 1024x768x32										
2.000 MHz	1024x768x32 1280x1024x32										
2.400 MHz	1024x768x32 1280x1024x32										
3.000 MHz	1280x1024x32 1600x1200x32										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

## TUNING PER INI-DATEI

Deus Ex 2 können Sie über die »default.ini« von Hand tunen. Diese Datei finden Sie im »System«-Ordner Ihrer Deus-Ex-2-Installation. Sie öffnen sie per Windows Wordpad. Die folgenden Einträge finden Sie über die Such-Funktion, indem Sie **[Strg]** + **[F]** drücken. Legen Sie zuvor unbedingt eine Sicherungskopie der default.ini an!

### LEISTUNGSSTEIGERUNG

Einfach flüssiger:

Ändern Sie den Wert »UseDirectDraw« von »True« auf »False«. Das bringt etwa 5 Prozent mehr Leistung, bei gleicher Grafikqualität.

Bildwiederholrate:

Ändern Sie »UseManualRefreshRate« auf »True« und erhöhen Sie die »ManualRefreshRate« für ein flimmerfreies Bild auf »85« oder sogar »100« Hertz. Der Maximalwert hängt von Ihrem Monitor ab.

Intro-Videos abschalten:

Das Spiel startet schneller, wenn Sie die Hersteller-Logos überspringen. Entfernen Sie dazu den Eintrag unter »[PCStartup]«.

Ini-Konfiguration nach Rechnerklassen:

MINIMUM-SYSTEM	STANDARD-SYSTEM	HIGH-END-SYSTEM
1,2 GHz CPU 256 MB RAM Geforce 4 Ti	1,6 GHz CPU 512 MB RAM Radeon 9500	3,2 GHz CPU 512 MB RAM Geforce FX 5800/5900
[D3DDrv.D3DRenderDevice] VolumetricLighting=False HighDetailActors=False UseMipmapping=False UseTrilinear=False DetailTextures=False UseTripleBuffering=True Use32BitTextures=False	[D3DDrv.D3DRenderDevice] VolumetricLighting=False HighDetailActors=True UseMipmapping=True UseTrilinear=False DetailTextures=True UseTripleBuffering=True Use32BitTextures=True	[D3DDrv.D3DRenderDevice] VolumetricLighting=True HighDetailActors=True UseMipmapping=True UseTrilinear=True DetailTextures=True UseTripleBuffering=True Use32BitTextures=True

## JÖRG LANGER

Auch als Chefredakteur kann man sich nicht immer durchsetzen: Ich hätte Deus Ex 2 eine etwas höhere Wertung gegeben! Denn so nervig die Physik-Engine stellenweise ist, sie funktioniert besser als in irgendeinem anderen Shooter. Das Gleiche gilt für die ständigen Licht-Schatten-Effekte: Ich bin immer wieder fasziniert, dass ich nur eine Holzpalette vor eine Lichtquelle zu schieben brauche, und schon ändert sich die Ausleuchtung total.

Von der ersten Spielminute an folge ich einer spannenden Story, die mir immer wieder Entscheidungen erlaubt. Trotz vieler Nachlade-Unterbrechungen fühlt sich die Welt groß und echt an. Mich stört eher die Beschränkung auf einen Munitionstyp, das kleine Inventar und die mäßige Biomod-Auswahl (fünf aus 15, mit je zwei Upgrades). Wäre die KI durchgehend so stark wie in ihren Glanzmomenten, ich hätte meine Kollegen sicher »hochhandeln« können. Tipp: Werfen Sie mal einen Blick auf unser Wertungskonfi-Video (aus Platzgründen nur auf DVD)!

»Ich find's gut!«



Gepanzerte Elite-Krieger versperren uns im vorletzten Level den Weg zum Shuttle-Hangar – inklusive blauer Mag-Rail-Salven.

indem Sie dagegen laufen. Mit dem Flammenwerfer dürfen Sie brennbare Gegenstände abfackeln, das Feuer breitet sich sogar aus. Und wenn Alex keine Munition mehr hat, kann er immer noch Kisten oder Steine auf seine Gegner schleudern. Oder er lenkt sie mit einer gezielt geworfenen Vase von sich ab.

Allerdings wirkt die verwendete Havok-Engine nicht sonderlich realistisch. Immer wieder scheint das Gewicht von Objekten nicht zu stimmen. Ein leichter Remppler gegen einen Stuhl reicht oft, um das Sitzmöbel quer durch den Raum zu katapultieren. Und Holzpaletten, die Sie

nicht aufnehmen können, fallen bei der kleinsten Berührung um. Das zerstört oft die Illusion, sich in einer realen Welt zu bewegen.

### Grafiklust, Grafikfrust

Deus Ex 2 nutzt eine stark modifizierte Version der Unreal-Engine. Vor allem die Schatten-Effekte des Spiels sind beachtlich. Brennende Fässer werfen flackerndes

Licht an Wände, Wachen kündigen sich durch Schattenwurf an, Licht fällt realistisch durch Gitter. Doch immer wieder störten im Test Grafik-Bugs. Vor allem auf Radeon-Karten fehlen häufig Schatten, und Texturen werden falsch dargestellt. Außerdem ist im ersten Spieldrittel das Level-design einfallslos und grau. Nach circa fünf Stunden wird es

jedoch schlagartig besser: Die liebevoll gestaltete Altstadt von Trier protzt mit üppigen Texturen und Detailverliebtheit. Auch die Antarktis kann sich sehen lassen. Die Schnee-Texturen und die finsternen Forschungsgebäude wirken absolut echt.

Ein großer Nervfaktor des Spiels sind die vielen kleinen, tunnelartigen Levels und die

## GEORG VALTIN

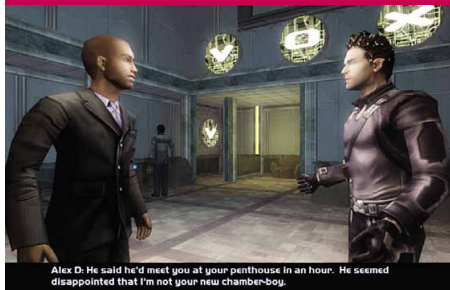
Verstehen Sie mich nicht falsch, liebe Leser: Deus Ex 2 ist trotz diverser Bugs und Macken gut. Aber ich messe es am Vorgänger, und der war eines der besten und innovativsten Spiele überhaupt. Wo ist das Erfahrungspunkte-System? Wo sind die riesigen Außenareale, in denen ich die spielerische Entscheidungsfreiheit förmlich spüren konnte?

Trotzdem sollten Fans des ersten Teils nicht pauschal die Nase rümpfen. Nach enttäuschendem Start erleben Sie in der zweiten Spielhälfte zumindest stellenweise das Deux-Ex-Feeling – und dafür lohnt es sich.

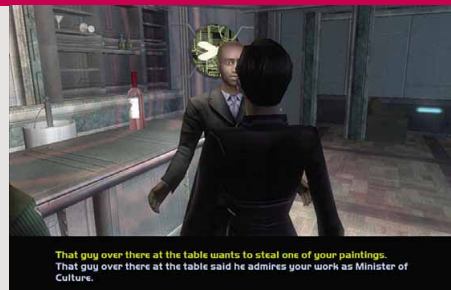
»Lieber J.C. als Alex!«



### EINE FRAGE DES GESCHLECHTS



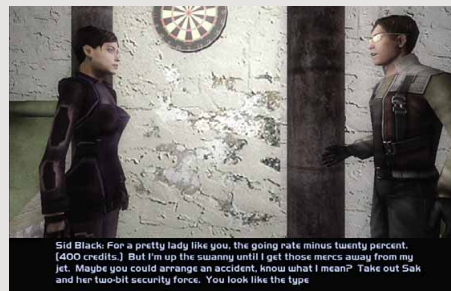
Der Kultur-Minister von Seattle ist homosexuell und beginnt einen Flirt mit dem männlichen Alex.



Auf die weibliche Alex reagiert der Kultur-Minister nüchtern und schlägt einen Deal vor.



Für Heli-Pilot Sid Black ist Alex nur ein Kunde wie jeder andere. Er muss 500 Credits für einen Flug zahlen.



Pilot Sid Black ist angetan von der jungen Frau und räumt ihr einen Rabatt von 100 Credits pro Flug ein.





Dank aktivierter Thermal-Maske kann uns der Mech nicht sehen.



Das von uns befreite Alien rächt sich an Labor-Mitarbeitern.

zahlreichen Ladebildschirme. Manchmal besteht ein Abschnitt aus gerade mal drei Räumen. Das Laden dauert aber bis zu 25 Sekunden. Dass die **Unreal-Engine** ohne Probleme weit- aus größere Areale darstellen kann, beweist **UT 2004**.

### Quassel-Alex

Die Story von **Deus Ex 2** wird in erstklassig vertonten Dialogen erzählt. Alex kann mit vielen NPCs ein kleines Schwätzchen halten, um mehr über die Organisation und sich selbst zu erfahren. Die eintickernden Untertitel lassen sich satzweise be-

schleunigen (Linksklick) oder satzweise überspringen (Rechtsklick). Wenn Sie sich zu Beginn des Spiels für eine weibliche Alex entscheiden, reagieren manche Personen anders als auf die männliche Variante.

Enttäuscht hat uns die Geräuschkulisse. Zwar wird jeder Ort von passenden Umgebungsgeschichten untermauert, und auch die an **Blade Runner** erinnernde Musik passt gut zur düsteren Stimmung. Doch das Spiel unterstützt lediglich Stereo-Lautsprecher, was das Orten von Gegnern übers Gehör nahezu unmöglich macht. **PET**

### PETRA SCHMITZ

Zu Beginn war ich von **Deus Ex 2** ziemlich enttäuscht. Das häufige Laden und die Physik nervten. Doch nach einigen Stunden begann ich mich für das Spiel zu erwärmen. Die einzelnen Fragmente der Geschichte fügten sich langsam zusammen, überraschende Wendungen taten sich auf.

#### Der Kopf spielt mit

Die Biomods machen aus Alex einen Überkrieger, der zugleich verwundbar und menschlich bleibt. Mit so einem Helden kann ich mich identifizieren. Und mir gefällt, in jeder Situation neu über die Problemlösung entscheiden zu können. Auch wenn man mit Dauerkrümmung des Ballerfingers ganz gut durchkommt, spiele ich lieber mit Köpfchen. **Deus Ex 2** erreicht bei weitem nicht die Klasse des Vorgängers, ist aber trotzdem eine Empfehlung an alle Freunde intelligenter Actionspiele. Unbedingt den Patch installieren!

»Intelligenz gewinnt.«



### PETER STEINLECHNER

**Deus Ex 2** ist nicht so gelungen wie der Vorgänger – bietet aber dennoch ein verdammt packendes Spielerlebnis. Bei mir stellt sich wieder das Gefühl ein, in einer glaubwürdigen Welt nach meinen Vorstellungen agieren zu können. Und genau dieses Feeling macht für mich den Reiz aus. Klar, nur Ballern oder nur Schleichen kann ich woanders besser. Aber den Eindruck »diese Situation erlebe ausschließlich ich«, den habe ich in keinem anderen Spiel. Deshalb: für mich ein Pflichtkauf!

»Glaubwürdige  
Spielewelt«



### DEUTSCHE VERSION

Zum Test lag uns die US-Ausgabe von **Deus Ex 2** vor, die in der Verkaufsversion noch etliche Fehler hatte: unter anderem eine umständliche Inventar-Verwaltung und die auf manchen Systemen zu träge Maussteuerung. Der Patch auf Version 1.1 hat das behoben – unsere Wertung bezieht sich auf das gepatchte Spiel! Für die deutsche Version (erscheint im Februar) versprechen Eidos und Ion Storm, weitere Probleme zu beheben. Zudem sollen die Grafik-Optionen im Menü erweitert werden, um das Spiel leichter an jeden PC anpassen zu können.

**DEUS EX 2 (VERSION 1.1) EGO-SHOOTER**

PUBLISHER: Eidos, (0190) 839 582  
 SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten  
 MULTIPLAYER: —  
 CA. PREIS: 50 Euro  
 USK: nicht geprüft

3D-GRAFIKKARTEN:

PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU	3,2 GHz CPU
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	Radeon 9500	Geforce FX 5800/5900

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 18 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ALTERNATIVEN: **Deus Ex** (88%, GS 08/00) Besserer erster Teil: größere Levels, noch mehr Freiheit.  
**Tron 2.0** (84%, GS 10/03) Ego-Shooter in einem PC samt, Einsatz von Implantaten.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- spielerische Freiheit
- spannende Story
- glaubhafte Welt
- erstklassige Sprachausgabe
- sinnvoller Schatteneinsatz
- umfangreiche Physik-Engine
- häufige Grafik-Probleme
- lange und zu viele Ladesequenzen
- gelegentliche KI-Aussetzer
- fast nur Innenlevels
- hohe Hardware-Anforderungen

GRAFIK: Gut  
 SOUND: Gut  
 BEDIENUNG: Gut  
 MULTIPLAYER: —  
 PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: AGENTEN-THRILLER MIT VIEL HANDLUNGSFREIHEIT.

**83**

### WERTUNGSKONFERENZ: SEIEN SIE DABEI!



Ein Spiel, viele Meinungen: Bei der Wertungskonferenz diskutiert die Redaktion über Stärken und Schwächen von **Deus Ex 2**. Auf unserer DVD finden Sie einen 14-minütigen Zusammchnitt der lebhaften Diskussion. GameStar Premium-Abonnenten schauen sogar rund 50 Minuten hinter die Kulissen.



DVD:  
Video zur  
Wertungs-  
konferenz



GAMESTAR.DE  
PREMIUM:  
50-Minuten-  
Fassung