

Profi-Killer oder Pazifist

DEUS EX 2

Die Freiheit ist ein Abenteuer – jedenfalls im neuen Werk von Design-Legende Warren Spector. GameStar hat das Action-Rollenspiel mit ihm angespielt.

Branchen-Altmeister Warren Spector ist sauer. »Verdammt, Action ist einfach nicht mein Ding«, faucht er. Als Kämpfer liegt er auch im dritten Anlauf nach wenigen Augenblicken tot auf dem Boden. Kein Wunder, dass er so viel von alternativen Lösungswegen hält. Denn vorhin als Schleichspezialist hatte er in **Deus Ex 2: Invisible War** keine Schwierigkeiten.

Wir steuern mit Spector den Geheimagenten Alex Denton – wahlweise Frau oder Mann – durch eine düstere Zukunft. In **Deus Ex 2** stehen wir noch deutlich öfter als in Teil 1 vor Entscheidungen: mit Gebrüll mitten rein ins

feindliche Hauptquartier, oder auf leisen Sohlen an den Wachen vorbei? Die actionlastige Vorgehensweise haben wir nach Warrens Präsentation übrigens selbst ausprobiert – und uns ohne allzu große Schwierigkeiten durch den Level geballert.

Welt am Abgrund

Deus Ex 2 spielt rund 20 Jahre nach der Handlung von Teil 1. Diesmal sind Sie als Nachkomme der damaligen Hauptfigur J.C. Denton unterwegs. Die Welt liegt in Trümmern, rivalisierende Gruppen kämpfen mit allen Mitteln um die Macht. Gerade ist Chicago einer Massenvernichtungswaffe zum Opfer gefallen. Nach drei kurzen, linearen Trainingsmissionen in einem Hotel gerät Alex zwischen die Fronten von sechs verfeindeten Fraktionen. Darunter religiöse Fanatiker, Anhänger genetisch optimierter Menschen, Illuminaten sowie die Welthandelsorganisation WTO. Wer warum an welcher Verschwörung mitstrickt – zu Beginn völlig unklar.

Ballern oder Bestechung?

»Es gibt weder Böse noch Gute. Der Spieler sucht sich Verbündete, oder er macht sich Feinde«, erklärt Warren Spector. Das tun wir, indem wir per Multiple-Choice-Dialog Missionen annehmen. Wer für die Gen-Bekämpfer in eine Fabrik der Illuminaten eindringt und deren Boss umlegt, hat die Brüder fortan zum Feind. Wer sich vom Ober-Illuminaten allerdings mit ein paar Credits bestechen lässt, verliert bei den Öko-Radikalen an Ansehen und muss fortan vor ihnen

Gemeinsam mit einem KI-Begleiter, stürmt Alex Denton ein Quartier der Illuminaten; wer lieber allein agieren möchte, kann den Kameraden wegschicken oder töten.





In Gefechten blockiert Alex die Gegner mit umgeschossenen Fässern – der Echtzeit-Physik von Havok sei dank.

auf der Hut sein. Aus all diesen Entscheidungen und Aufträgen setzt sich die Handlung zusammen. »Der Spieler hat viel mehr Kontrolle über die Story als in Teil 1«, erklärt Spector. Durch Verzweigungen kann es durchaus vorkommen, dass Sie einzelne Levels gar nicht besuchen.

An mehreren Stellen im Spiel bekommen Sie jedoch Gelegenheit, selbst schwer zerrüttete Beziehungen zu flicken. Die

Spieldauer, so Spector, liegt bei mindestens 20 Stunden. Wenn Sie alle Levels sehen wollen, müssen Sie **Deus Ex 2** sowieso öfter durchspielen.

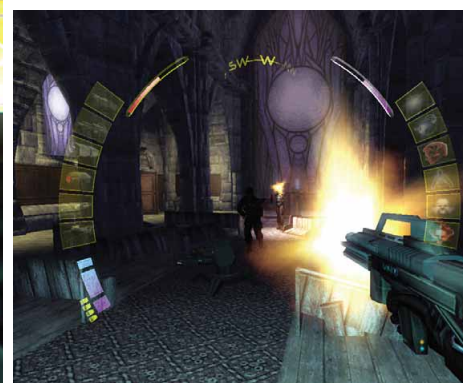
Ihr Wille zählt!

Stellen Sie sich vor, Sie kämpfen sich mit Begleitern in ein feindliches Hauptquartier – aber eigentlich gehen Ihnen die KI-Kameraden auf die Nerven. Also greifen Sie zur Maschinenpistole

und schießen sie nieder! In vielen anderen Spielen haben Sie jetzt ein Problem, womöglich bestraft das Programm die verbotene Aktion mit einem finalen »Game Over«. Nicht so **Deus Ex 2**: »Wir haben Beta-Tester, die absolut jedes lebendige Wesen im Spiel erledigt haben«, verrät Spector. »Und andere haben keine einzige Person abgemurkst.« Auf die Gewaltfrage angesprochen, meint Spector: »Trotz der friedfertigen



Tief unter der Erde kommen wir einer Verschwörung um außerirdische Kreaturen auf die Spur.



In einer Kathedrale bekämpfen Sie religiöse Fanatiker.

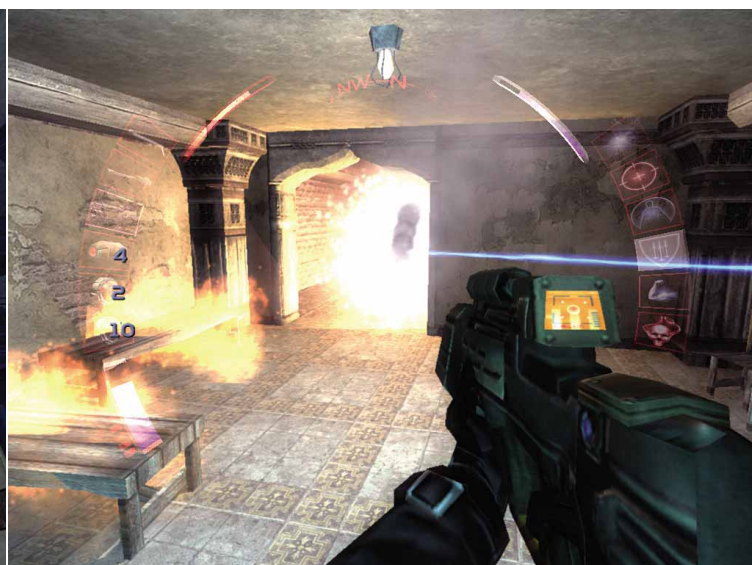
Lösungswege ist Invisible War kein Spiel für Kinder, sondern ganz klar für Erwachsene.«

Unsichtbare Klette

Die Missionen von **Deus Ex 2** sollen deutlich mehr Abwechslung bieten als die des Vorgängers. So stürmen Sie eine schwer bewachte Fabrik oder beschützen einen Politiker. In einer Mission unserer spielbaren Version sollen wir Gefangene befreien. Zuerst



Die fliegenden Drohnen programmieren Sie per Hacker-Fähigkeit für eigene Zwecke um.



Auch Tische haben Hitpoints: Wie in echt können brennbare Materialien Feuer fangen.



Ein großer Teil der Feinde sind Roboter – hier ein etwas größeres Modell, das wir per Raketenwerfer erledigen.

sind wir als Schleich-Spezialist unterwegs – in unserem virtuellen Körper arbeiten gleich mehrere Bio-Implantate. Eines lässt uns durch Wände sehen, ein weiteres macht uns leise, ein drittes unsichtbar. So ausgestattet hängen wir uns an einen patrouillierenden Wachmann. Der bleibt zwar zwischendurch mal kurz stehen und guckt sich misstrauisch um, deaktiviert auf seinem Weg aber trotzdem brav Sicherheitsschranken sowie Alarmsysteme. Damit ist für uns der Weg ins Gefängnis frei.

Eine andere Vorgehensweise ist ähnlich effektiv, aber knalliger: Ausgestattet mit Kraftverstärker sowie Heilungs-Mod,

schnappen wir uns das schwere MG und schießen uns zum Ziel.

Virtueller Vampir

Das System der Bio-Mods erlaubt es, sich nach Belieben zum professionellen Leisetreter oder Kraftprotz zu entwickeln. Doch **Deus Ex 2** birgt weitere Möglichkeiten: So ist es denkbar, sein Alter Ego mit einer Kombination aus »Unsichtbar« und »Leben-Absaugen« zu einer Art Science-Fiction-Vampir hochzurüsten und Gegnern unsichtbar und leise den Garaus zu machen. Oder sich zum Hacker fortzubilden. Der kann Alarmsysteme deaktivieren oder eine Selbstschussanlage fern-

steuern, um so aus sicherer Distanz Gegner zu eliminieren.

Tassen-Weitwurf

Korrekte Physik-Effekte sollen in **Deus Ex 2** eine große Rolle spielen. Dafür haben die Entwickler die Havok-Engine lizenziert. »Die Havok-Leute waren ziemlich überrascht, was wir alles mit ihrem System gemacht haben«, erzählt Warren Spector. Eigentlich sei das Programmmodul vor allem für größere Objekte wie Autos oder Fässer gedacht. **Deus Ex 2** jedoch nutzt es auch mit kleinen Gegenständen. Selbst eine Kaffeetasse können Sie wie im echten Leben mit einem gezielten Wurf gegen eine Wand zerdeppern – vorausgesetzt, Sie schleudern den Becher mit ausreichend Schwung. Damit können Sie beispielsweise prima Wachen in die falsche Richtung locken.

Bewegliche Schatten

Obwohl das Programm die neueste Version der **Unreal**-Engine verwendet, wirken die Umgebungen grau und verwaschen. Dafür hat **Deus Ex 2** eines der bislang aufwändigsten Lichtsysteme in einem Computerspiel. Jeder Gegenstand wirft in Echtzeit



Warren Spector: »Deus Ex 2 ist ganz klar ein Spiel für Erwachsene.«

berechnete und sehr detaillierte Schatten. Wenn Sie eine herabhängende Glühbirne anstupsen, tanzen die Schatten realistisch durch den Raum. Wer sich in ein Gebäude schleicht, muss einen Scheinwerfer im Rücken in sein Vorgehen mit einbeziehen, denn jeder Wachmann reagiert sofort auf verräterische Schatten.

Übrigens können Sie Lichter nicht wie in **Splinter Cell** ausknipsen oder -schießen, obwohl es technisch möglich wäre. »Das war eine Design-Entscheidung«, so Spector. »Wenn man die Lichter ausmachen könnte, würde der Spieler es viel zu einfach haben.«

Kein Multiplayer

Bei unserem Treffen mit Warren Spector war die US-Version bereits so gut wie fertig. Die lokalisierte deutsche Fassung ist noch in der Mache, sie erscheint Anfang Februar 2004. Grund: Es dauert noch eine Weile, bis die angeblich rund 30.000 gesprochenen Textzeilen im Tonstudio aufgenommen sind; inhaltliche Änderungen sind keine geplant. Ein Mehrspieler-Modus übrigens ebenso wenig. Spector dazu ganz lapidar: »Ich mag Multiplayer nicht.«

PS



Mit der EMP-Granate schalten Sie die Schilde des Gegners aus. Konventionelles Feuer erledigt den Rest.

DEUS EX 2	
Genre:	Actionspiel
Termin:	Februar 2004
Entwickler:	Ion Storm
Potenzial:	Ausgezeichnet
Peter Steinlechner: »Wow, in Deus Ex 2 kann ich wirklich machen, was ich will – und es klappt! Story, Physik- und Schatteneffekte wirken klasse. Da stört mich die unspektakuläre Grafik kaum. Durch dieses geniale Action-Rollenspiel werde ich mich bestimmt mehrmals kämpfen, beziehungsweise schleichen.«	



➤ AUF »AB 18« DVD: Video-Special



➤ GAMESTAR.DE PREMIUM: Demo-Download