



Frei von Regeln

Deus Ex 2

Knobeleinlagen, Handlungsfreiheit und verzweigte Hintergrundstory machen Ion Storms zweites Agenten-Abenteuer zu einem der anspruchvollsten Ego-Shooter des Jahres.

von Ion Storm als Agenten-Lady unterwegs, um die ersten komplett spielbaren Levels des Ego-Shooters auszuprobieren.

Diener der Drahtzieher

Fünfzehn Jahre nach den Ereignissen im ersten Teils der Reihe existiert eine neue Weltordnung. Große Fraktionen wie die Welthandelsorganisation, die Illuminaten oder der »Orden« ziehen die Fäden der Macht und stricken daraus Welt-herrschaftspläne. Im Spiel werden Sie für mehrere der Parteien arbeiten, wobei die jeweils anderen Vereine zu Verbündeten oder Feinden werden. So sind Sie etwa einmal als Busenfreund der Polizei in einer Stadt unterwegs, sollten aber vielleicht beim zweiten Besuch im Dienst des Ordens vor dem Revier den Kopf einziehen.

Deus Ex 2 scheucht Sie quer über den Globus. Von Seattle geht's nach London, von dort

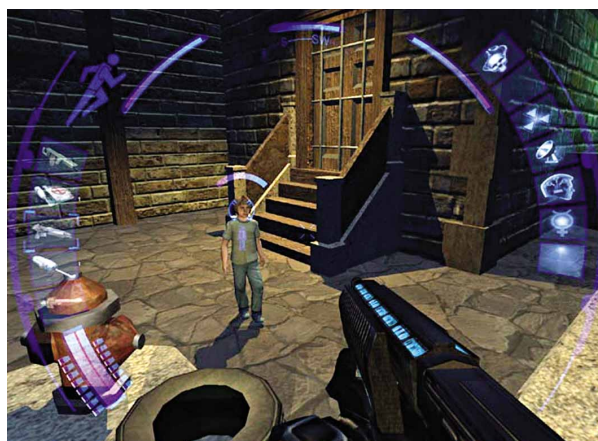
Seine Markenzeichen sind eine coole Sonnenbrille, ein langer Ledermantel und eine Tasche voll Knarren: Gemeint ist nicht **Matrix**-Held Neo, sondern J. C. Denton aus dem Agenten-Shooter **Deus Ex**. Für die Fortsetzung des Kultspiels musste der stylische Superheld als DNA-Genspender erhalten. Denn in **Deus Ex 2** steuern Sie seinen Klon, Alex Denton. Wahlweise übertragen Sie den Unisex-Namen auf eine männliche oder weibliche Hauptfigur mit J.C.s Genen. Wir waren am E3-Stand



Auf CD/DVD:
Video-Special
Auf »ab 16/ab 18«:
härtere Fassung



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Von den NPCs wie diesem Kind erhalten Sie oft Hinweise über die Umgebung.

ins sonnige Kairo und danach zu einer Forschungsstation am Polarkreis. Alle Schauplätze sehen Sie in der Ego-Perspektive, zusammen mit dem kompletten Inventar auf Ihrer Netzhaut. Dieses eingebaute HUD ließ sich in unserer Version nicht ausblenden, was an manchen Stellen, wo Sie Details erkennen müssen, zu Übersichtsproblemen führt – etwa wenn sich ein Schalter beim Umsehen hinter der Munitionsanzeige versteckt. Eventuell bauen die Entwickler auf unsere Anregung hin wenigstens mehrere Transparenzstufen für das HUD ein.

Um die Ecke gedacht

In den meisten Konkurrenz-Shootern bewegen Sie sich ohne viele Wahlmöglichkeiten auf die Missionsziele zu. Anders in **Deus Ex 2**: Ähnlich wie im Vorgänger gibt es an jeder Stelle im Spiel mindestens zwei Arten weiterzukommen. An einer verschlossenen Tür müssen Sie etwa überlegen, ob Sie sich mit dem Raketenwerfer Einlass verschaffen und mit dem Krach

den ganzen Level aufschrecken. Alternativ setzen Sie einen Dietrich oder ein so genanntes »Multitool« ein, um das Schloss oder die Codeplatte neben der Tür zu knacken. Schließlich bleibt noch die Möglichkeit, an herumstehenden Computern den richtigen Zahlencode für den Durchgang zu erhacken. Es könnte aber auch sein, dass ein leichter Weg durch einen nahen Luftschacht hinter die Tür führt. Welche Lösung Sie wählen, bleibt stets Ihnen überlassen. Allerdings wirken sich die Entscheidungen massiv auf den Spielverlauf aus: Wer mit Granaten einen Höllenlärm macht, hat bald die komplette Wachmannschaft auf den Fersen.

Geht unter die Haut

Wie schon im Vorgänger verfügt der Hauptcharakter über so genannte Nano-Implantate (Biomods). Diese winzigen Mikrochips können Sie sich diesmal ohne Medi-Roboter selbst unter die Haut pflanzen und so übermenschliche Kräfte freisetzen. Eine dieser Biomods

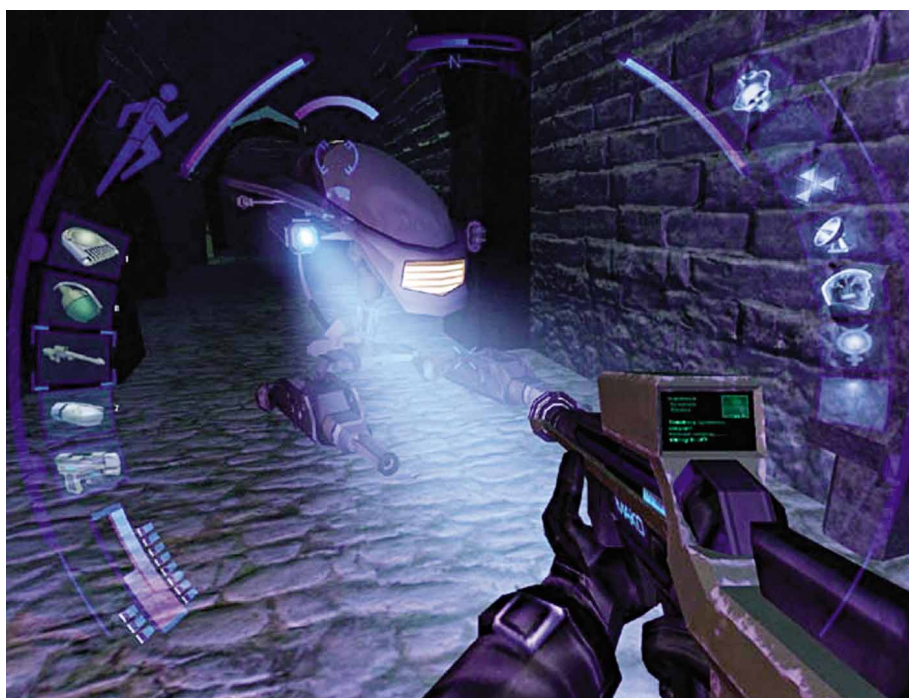


In der aktuellen Version ist das **Netzhaut-Display** permanent eingeblendet und beschränkt die Sicht.

lässt Sie etwa höher springen, eine weitere wirkt als Panzerung. Und wieder eine andere heilt Kampfwunden. Durch Upgrades rüsten Sie diese Implantate sogar noch auf. Die eigene Haut ist dann etwa kugelsicher, oder erlittener Schaden heilt in Sekundenschnelle von selbst. Viele dieser Nano-Module und Verbesserungen liegen in den Levels versteckt. Es lohnt sich also, alle Ecken zu erkunden. Zusätzlich zu den Einpflanzungen erhält Alex Denton Erfahrungspunkte für absolvierte Aufgaben oder elegant gelöste Rätsel und steigt so in Stufen auf. Dabei darf er seine Grundfertigkeiten wie Zielen oder Umgang mit Computern verbessern.

Im Körper des Feindes

Völlig neu ist Alex' Telepathie-Fähigkeit zum Kontrollieren fremder Gehirn- und Datenströme. In unserer E3-Version funktionierte das jedoch nur bei Maschinen. Mit Hilfe eines »Neural Link« klinkt sich der Agent einfach in die Schaltkreise seiner Gegner ein und über-



Wachroboter durchstreifen die Straßen. Die Blechkisten leuchten dunkle Ecken intelligent aus.

den ein. Mit einem bewaffneten Mech können Sie sogar feuern, das soll aber genau wie die Reichweite der Fremdkontrolle von Ihrem Fertigungslevel abhängen. Ion Storm überlegt momentan, ob diese Fähigkeit auch auf menschliche NPCs anwendbar sein wird.

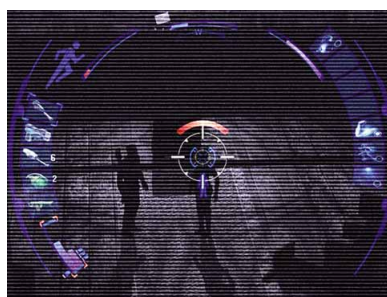
Außerdem ist es wichtig, die Schwachpunkte mancher Gegner zu kennen. Eine gepanzerte Echse hält schon mal ein paar Magazine aus, wenn Sie auf die falschen Stellen zielen. Zusätzlich steigt der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zum Vorgänger, weil die Wachen jetzt geräuschempfindlich sind und wie in *Thief 3* sogar den von Alex geworfenen Schatten erkennen und dann Alarm schlagen. Um sich besser zu verbergen, hat Alex Denton wie seine Helden-Kollegen Sam Fisher und Meisterdieb Garret ab sofort einen Schatten-Anzeiger, der stets über die Lichtverhältnisse informiert.

Die Nicht-Spieler

Auf seinen Reisen trifft Alex nicht nur auf bewaffnete Gegner und fiese Kreaturen. In den Stadtbezirken begegnen Ihnen häufig Passanten oder Bewohner, die nützliche Hinweise oder kleine Mini-Missionen pa-

rat haben. Voraussetzung ist natürlich, dass Sie mit genügend Bargeld und einem guten Ruf hausieren gehen. Dann springen schon mal Biomods oder Lagepläne heraus. In einem Level bestachen wir etwa ein Kind

und bekamen als Gegenleistung die Position aller Feinde in der Umgebung auf einer Karte markiert. Durch solches Vorgehen soll es sogar möglich sein, das komplette Spiel ohne Blutvergießen zu beenden. **PH**

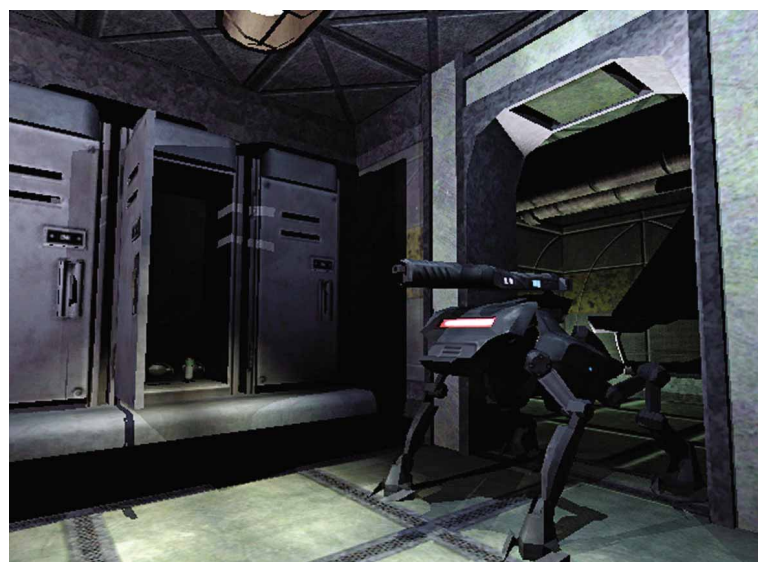


Scharfschützen brauchen eine hohe Ziel-Fertigkeit.



Mit einem Multitool knacken wir die Lasersperre.

nimmt somit etwa einen Wächter-Roboter. Mit dem lässt sich prima die Umgebung erkunden. Allerdings grenzen Treppen oder Laserbarrieren die Beweglichkeit der Blechkamera-



Kleine Roboter-Drohnen wie diese übernimmt Alex für kurze Zeit per »Neuro-Link«.

Deus Ex 2

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** 4. Quartal 2003
Termin: Ion Storm **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Patrick Hartmann: »Aaah! Deus Ex 2 ist wie eine wohl tuende Kopfmassage für alle Dauerfeuer-gestressten Ego-Shooter-Fans, die mal wieder nach einer intellektuellen Herausforderung suchen. Jetzt muss sich nur noch die Freiheit in den Missionen gut mit der Story verknüpfen.«