

Agent ohne Vorschriften

Deus Ex 2

Bei der eindrucksvollen Präsentation einer Alpha-Version sammelt Ion Storms heiß ersehntes Action-Rollenspiel weitere Vorschusslorbeeren.

Chicago, Mitte des 21. Jahrhunderts: Ein unbekannter Terrorist zündet eine Nano-Bombe und macht dadurch die ganze Stadt dem Erdboden gleich. So beginnt das Intro von **Deus Ex 2**, das uns die Entwickler von Ion Storm in einer frühen Fassung bei einem Studio-

besuch im texanischen Austin vorführen. Noch spannender war aber die Präsentation der ersten spielbaren Alpha-Version. Projektkopf Harvey Smith und Studioredirektor Warren Spector zeigten dabei erstmals einige fertige Levels des Action-Rollenspiels, das dank brillanter Gra-

fik und vielen Lösungswegen das Zeug zum Superhit hat.

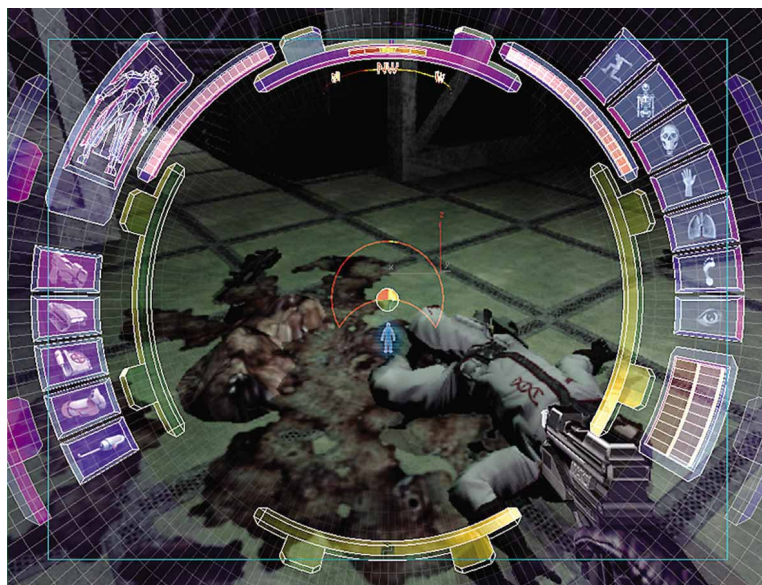
Körper-Tuning

In **Deus Ex 2** übernehmen Sie die Rolle des Agenten Alex Denton und folgen einer geheimnisvollen Story. Diverse Fraktionen ringen um die Weltherrschaft, darunter Illuminaten, Templer und die Handelsorganisation WTO. Die Spieler sollen sich aussuchen dürfen, für welche Partei Denton arbeitet. Die Erfolgsleute der anderen Organisationen sind dementsprechend die Bösen und verfügen genauso wie Denton über nanotechnische Verbesserungen. Die Implantate aus dem Vorgänger ersetzen die Designer in **Deus Ex 2** durch das Biomod-System. Das verleiht Denton besondere Fähigkeiten, sofern er die Mods in entsprechende Slots am Körper einbaut. Sie haben die Qual der Wahl, da es für jeden Steckplatz drei Upgrades gibt. Diese können Sie sogar noch aufrüsten: So funktioniert die Augen-Biomod in der Grundversion wie ein Nachtsichtgerät. Mit der verbesserten Variante sieht der Agent Gegner durch Wände. Eine andere Biomod erhöht die Stärke des Helden. Denton kann dann schwere Fässer und Kisten so kraftvoll auf Gegner werfen, dass diese durch die

Wucht des Aufpralls sterben. Die Implantat-Varianten sollen sich sinnvoll ergänzen und unterschiedliche Spieltypen wie Schleicher, Kämpfer oder Hacker unterstützen.

Kämpfer und Entdecker

Die spielbaren Missionen boten zwei Einsatzarten: Entweder muss sich Denton in feindlicher Umgebung behaupten und etwa Gebäude infiltrieren sowie Objekte finden. Oder Alex unternimmt Erkundungsmissionen, in denen der Agent mit Nebenfiguren spricht und die Levels erforscht. Dabei belohnt **Deus Ex 2** Entdeckernaturen: Wer die Schauplätze sorgfältig abgrast, findet nützliche Ausrüstung oder Tipps zum effektiveren Kämpfen. Die Panzerung eines Gegnertyps hat etwa eine Schwachstelle am Rücken, wo Treffer den dreifachen Schaden anrichten. Wer derartige Kniffe herausfindet, hat es im gesamten Spiel leichter. **GV**



Die Statusanzeigen wirken, als wären die Menüs in die Netzhaut der Hauptfigur eingegraben.



Die Story von Deus Ex 2 führt Alex Denton rund um die Welt. Hier muss der Agent eine schwer bewachte Forschungsbasis in der Antarktis infiltrieren.

Deus Ex 2

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

Georg Valtin: »Da Deus Ex zu meinen Lieblingsspielen gehört, sehne ich den zweiten Teil herbei wie keinen anderen Titel. Dabei freue ich mich neben der tollen Grafik vor allem auf die Handlungsfreiheit: Das Spiel diktiert mir nie, was ich machen soll. Alles kann ich selbst entscheiden.«