Le moteur gérera le Real Time Explosing. Ouais mais bon, comment vous voulez commenter une photo pareille...

Les jeux qui nous ont autant marqué que Deus Ex *sont rares. Ils se comptent sur les doigts de la main d'un mec qui aurait perdu quatre doigts dans un épouvantable accident de scie sauteuse. Alors quand sa suite arrive, on se prosterne pieusement face dans la boue et on attend d'être émerveillé une nouvelle fois.*

Deus Ex 2 : Invisible War

Le Seigneur du Nano

Dans la famille "J'aime me flageller en public", je voudrais : le développeur de jeu vidéo. Bonne pioche : je me retrouve en face de Warren Spector, qui commence la présentation de son nouveau jeu en assénant que *Deus Ex* a un tas de défauts. Il parle de son interface pourrie, du moteur d'intelligence artificielle qui est à peine correct et il ose même dire que l'aventure y est trop linéaire. Et évidemment, dans *Deus Ex 2*, tout ça sera corrigé. On comprend alors mieux le but de cette autocritique.

Infiltration et conspiration sont toujours les deux mamelles du jeu. Doté d'un arsenal de pouvoirs surhumains et d'un joli manteau en cuir, on incarne encore une fois un agent spécial chargé de sauver la Planète d'un péril caché. Mais cette fois-ci, notre bon Warren a lourdement insisté là-dessus, on sera beaucoup plus libre que dans *Deus Ex*. Souvenez-vous : dans le premier épisode, on devait obligatoirement bosser pour l'UNATCO, puis les trahir, puis rejoindre la rébellion. Assez manichéen, le scénario avait ses bons bien définis et ses méchants tout faits. Dans *Deus Ex 2*, ça ne sera plus le cas.

Gameplay ouvre-toi. L'aventure devrait en effet être beaucoup plus ouverte, puisqu'on choisira librement de sympathiser ou de déclarer la guerre à l'une des six factions en présence - groupes religieux sectaires, partis politiques obscurs... Même si *Deus Ex* reste un jeu d'aventure classique, mélangeant shoot et infiltration dans des niveaux qui se suivent à la queue leu leu, le gameplay devrait parfois lorgner un peu du côté du jeu de rôle pur, style *Morrowind*. On se retrouvera ainsi

Un scénario ma foi bien mystérieux

Rien de bien précis n'a encore filtré sur l'histoire, qui débute vingt ans après la fin du premier Deus Ex. *La seule chose certaine est que le jeu commence quelque part à Seattle, juste après la destruction de Chicago par un attentat terroriste (c'est la cinématique d'intro du jeu). Et à la fin - sans trop vouloir vous gâcher le plaisir - Diego se mariera avec Rebecca et ils uniront leurs pouvoirs mentaux pour déclencher une tornade magnétique sur la base lunaire secrète du Docteur Fistos, détruisant ainsi in extremis toute son armée de loups-garous bioniques. Ah zut, vous ne vouliez peut-être pas que je vous raconte ?*

Qu'est ce que je vais m'implanter aujourd'hui ?

Je ne peux pas vous fournir une liste complète des améliorations technologiques qu'on pourra s'implanter dans le corps ("les biomods"), mais j'ai gribouillé en vitesse la description de ceux que Warren Spector a bien voulu nous dévoiler lors de la présentation :

Vision Enhancement : *nanotechnologie révolutionnaire qui permet de voir à travers les murs. Et les jupes des filles.*
Cloack : *donne l'heure. Euuh... attendez... Non, ça permet juste d'être invisible pour les humains.*
Thermal Masking : *rend invisible à tous les senseurs thermiques des tourelles et des robots.*
Biotox Attack Drone : *sorte de truc volant qui attaque les ennemis tout seul comme un grand.*
Bot Domination : *biomod illégal qui s'achète uniquement sur le marché noir et qui permet de contrôler les robots à distance.*
Move Silent : *comme son nom l'indique, permet d'éliminer le bruit des pas et ainsi de se déplacer aussi silencieusement qu'un petit chaton.*
Health Leech Drone : *espèce de luciole hi-tech qui va sucer l'énergie des cadavres pour regagner des points de vie.*

Oui, il y aura aussi des extra-terrestres. Non, ne me demandez pas pourquoi.

devant des dilemmes du genre : faut-il assassiner le leader de telle faction alliée pour améliorer ses relations avec un autre groupe ? Tout semble donc avoir été conçu pour qu'on n'ait plus à faire le jeu en suivant les rails posés par les développeurs. Warren Spector nous a même promis, la main sur le cœur, qu'il n'y avait plus aucun script prédéfini et que toutes les situations sont gérées en temps réel par l'IA. Exemple, lorsqu'on se fait repérer en pleine tentative d'infiltration, les possibilités de réaction des gardes sont beaucoup plus variées : une première fois, ils peuvent juste sonner l'alarme et se mettre à couvert ; en rechargeant la partie au même endroit, on les voit attaquer directement comme des brutes, ou bien courir vers un autre groupe de gardes pour les prévenir, ou peut-être même danser une lambada en s'embrassant à pleine bouche... Qui sait ce que nous réserve l'IA ?

Du Deus Ex pur jus. Evidemment, je n'ai pas joué assez longtemps pour vous garantir que toutes ces belles promesses de liberté d'action et de gameplay ouvert sont tenues. Mais j'ai pu quand même me balader un moment dans les niveaux de la version Xbox du jeu et je peux déjà vous affirmer tout net que j'attendrai la version PC : au gamepad, le jeu est une vraie plaie ! A part ça, le style est très semblable au premier épisode ; c'est bien du *Deus Ex* pur jus et pas une version simplifiée pour le public console comme nous en avions un peu peur. Il ne faut pas s'attendre à une mégatonne de nouveautés ou à un changement radical de design, mais on retrouve avec bonheur les multitools, les caméras de surveillance à désactiver, les tourelles qu'on peut hacker, les passages à ramper dans le noir entre deux patrouilles de vigiles, et tout le folklore cyberpunk nanotechnologique de l'univers *Deus Ex*. Vous allez devoir patienter encore pas mal de temps avant d'y jouer, puisqu'il ne sortira pas en Europe avant le début 2004. Mais nous, comme des gros nantis, on espère bien pouvoir s'amuser avec dès la mi-décembre, puisqu'il sortira aux Etats-Unis. On va donc vous en reparler rapidement, faites-nous confiance.

ackboo

Son & lumière

Comme son aîné, Deus Ex 2 *utilise le moteur 3D made in Epic, celui-là même qui devrait servir pour le prochain* Unreal Warfare. *En photo, le visuel du jeu n'a rien d'une tuerie totale, mais il faut le voir bouger. Grâce au moteur physique Havoc (le même que celui qui sera utilisé sur* Half-Life 2*) et à une gestion ultraréaliste des lumières, il suffit de prendre une chaise puis de la jeter contre un mur pour chialer de bonheur. La chaise tombe, rebondit et s'immobilise exactement comme dans la vraie vie, avec la bonne inertie, et son ombre qui la suit et se déplace selon l'angle des sources de lumière.* Half-Life 2 *et* Doom 3 *le feront aussi, mais* Deus Ex 2 *est apparemment le premier jeu sur le marché à proposer ça... Pour le son, Ion Storm a, là aussi, mis les bouchées doubles en programmant une véritable physique des sons qui se bloquent ou se réfractent selon l'épaisseur et la texture des murs. Chaque matière a ses propres propriétés acoustiques, ce qui fait par exemple qu'un verre lancé contre une table en bois ne fait pas le même bruit que contre un pot de fleur en métal. Oui c'est du détail, mais c'est souvent à ça qu'on fait le tri entre les bons jeux et les grands jeux.*

Dernière minute : A l'heure où nous bouclons ce numéro, nous apprenons que la démo de *Deus Ex : Invisible War* devrait être disponible online à partir du vendredi 21 novembre.

L'interface façon cercles concentriques futuristes est nettement moins envahissante et touffue que dans le premier Deus Ex