

Ein junges Studio hat sich die Fortsetzung eines der verdientesten Spiele der letzten zehn Jahre vorgenommen. Das Risiko ist hoch, denn **Deus Ex** wird als Meisterwerk verehrt. Dem Team ist das bewusst: **Selten ist ein Projekt so sorgfältig vorbereitet worden.**

Deus Ex 3

Das Licht geht aus im Konferenzsaal, und aus dem Dunkel beginnt Jean-François Dugas zu erzählen. Als sie die Inseln Samos und Levinthos überflogen hatten, berichtet Jean-François Dugas, wurde Ikarus übermütig. Er stieg höher und höher, dem Himmel entgegen, bis die Glut der Sonne das Wachs seiner Flügel schmolz und sich die Federn lösten. Der Sohn des Dädalus stürzte ins Meer und starb. Wenn der Mensch allzu dreist seine Grenzen überschreitet, so lautet die Moral der griechischen Sage, dann nimmt er ein böses Ende.

Und nun, in ein paar Jahren schon, beginnt die Sache mit den kybernetischen Verbesserungen. Mikromotoren und Gestänge in den Armen übertreffen die Leistungsfähigkeit von Muskelfasern um ein Vielfaches. Mikrochips, kunstvoll mit der Hirnrinde verwoben, erweitern die Merkfähigkeit. Was machbar ist, wird wünschenswert, und im Jahr 2027 ist die Kybernetik der wichtigste Wirtschaftszweig der Welt. Wieder wächst der Mensch über sich hinaus; nicht durch Federn in Wachs diesmal, sondern mit Federn im Fleisch. Die Konsequenzen daraus schildert das düstere Action-Rollenspiel **Deus Ex**: Die Gesellschaft zerfällt in eine Unterschicht der Normalsterblichen und eine Elite der Verbesserten, die die überall tobenden Klassenunruhen zu lösen versucht, indem sie die Welt mit einem künstlich erschaffenen Nanovirus entvölkert, ein staatenübergreifender Genozid.

Jean-François Dugas verstummt, er hat zusammenge-

fasst, was alle in der Runde bereits wussten: die fünf Journalisten, der Führungsstab von Eidos Montreal, die fünf leitenden Köpfe des Entwicklerteams, sie kennen **Deus Ex**, vor acht Jahren erschienen, eines der wichtigsten Spiele seiner Zeit, ein Klassiker, es hat Maßstäbe gesetzt. Ein Dädalus. Sie alle wissen vom Nachfolger, **Deus Ex 2**, über den man nicht gerne spricht, so weit war er 2003 von der Größe des Vaterspiels entfernt. Abgestürzt, ein Ikarus. Das macht die Sache pikant. Dugas und seine Teamkollegen sitzen am Konferenztisch in Montreal, um von dem Spiel zu sprechen, an dem sie seit ein- und einhalb Jahren arbeiten: **Deus Ex 3**.

»Also.« Jean-François Dugas atmet durch. Der Flug beginnt.

Am Anfang war die Furcht

»Das erste **Deus Ex** spielte im Jahr 2052«, sagt Mary De Marle und tippt auf die Tastatur; auf der Leinwand erscheint ein Zeitstrahl. Das Jahr 2029 ist mit einem Strich markiert, daran steht: »Geburt von J.C. Denton«. Denton war der Held des ersten **Deus Ex**. Etwas links davon, beim Jahr 2027, ragt ein weiterer Strich aus dem Strahl. Er steht für **Deus Ex 3**. »Unser Spiel wird ein Prequel. Wir erzählen die Vorgeschichte«, sagt De Marle, die Cheffautorin des Projekts, von ihr stammt die Rahmenhandlung. De Marle hat früher an den **Myst**-Spielen mitgeschrieben. Die Fans, erzählt sie, hätten sie gehasst für jede Kleinigkeit, die nicht ins Universum passte. Sie hat Erfahrung mit Serientreue.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5554

Inhalt

Mega-Preview	28
Das Team	30
Großartige Schauplätze	32
Modulare Waffen.....	34
Das T-Projekt.....	36



Der Elite-Soldat Barrett ist der erste Bossgegner des Spiels. Er ist der Anführer des Spezialkommandos, das Adams Arbeitgeber überfallen hat.

Deus Ex hatte zwei große Themen: Die Veränderung des Menschen durch Nanotechnologie und die Verschleierung von Motiven durch Verschwörungen. Keiner traut keinem, die Welt taumelt zwischen Paranoia und Endzeitstimmung. In **Deus Ex 3** zeichnet sich dieser Abgrund erst düster am Horizont ab, aber die Gesellschaft ist bereits von Rissen durchzogen. Multinationale Kybernetik-Konzerne übertreffen in vielen Ländern die Regierungen an Einfluss. Wer es sich leisten kann, hilft seiner Schaffenskraft mit mechanischen Implantaten auf die Sprünge. »Wie gehen die Menschen damit um, dass einige von ihnen sehr viel klüger und besser sind als andere?«, fragt Mary De Marle. Spannungen entladen sich in einer neuen Form von Rassismus, auf den Straßen werden Implantierte von Gruppen normaler Menschen verprügelt. Oben in den Chefetagen der Kybernetikfirmen schmieden die Strategen Pläne und Gegenpläne für Sabotagekriege gegen die Konkurrenz. Hinter den Firmen steckten Geheimbünde, munkelt man, die wiederum nur Marionetten seien, aber für wen? »Jemand will die Kontrolle an sich reißen«, sagt De Marle, »über den Markt und die Gesellschaft, aber letztendlich über die menschliche Evolution.« Sie hat alle Instanzen in **Deus Ex 3** auf ein großes Blatt Papier gezeichnet, erzählen die Kollegen, und die Verschwörungen durch Verbindungslinien

markiert. Am Ende sah der Zettel aus wie ein Strickmuster.

Es beginnt mit Adam

Am Anfang des Erzählfadens steht ein Mann namens Adam Jensen, dessen Welt gerade zusammenbricht. Jensen arbeitet als Sicherheitschef für den Kybernetik-Konzern Sarif Industries. Eines Tages überfällt ein Spezialkommando die Entwicklungsabteilung und tötet alle Wissenschaftler. Die Angreifer kennen jedes Detail von Adams Sicherheitsplan. Jemand muss die Informationen herausgegeben haben. Adam Jensen ist der Held von **Deus Ex 3**, seine Geschichte beginnt mit der Suche nach den Verantwortlichen für den monströsen Überfall und deren Motive. Das »Wer« klärt sich

bald. Aber die Antworten, die Adam findet, führen allesamt nur zu weiteren Fragen und so zu einer Reise um die Welt.

Zu den Wendungen dieser Abenteuerfahrt sagen sie nichts im Konferenzraum in Montreal, aber wenn man mit Mary De Marle unter vier Augen spricht, macht sie Andeutungen. Der zentrale Gegenspieler, sagt die Cheffautorin, ist Adam sehr ähnlich. Es gibt ein Apartment im Spiel, vollgestopft mit Hinweisen auf Adams Leben, Fotos an den Wänden und einem Computer auf dem Tisch mit aufschlussreichen Dateien. Es gibt starke Frauenfiguren; manche davon teilen mit Adam eine gemeinsame Vergangenheit, und manche haben Interesse an einer gemeinsamen Zukunft. Mindestens eine stellt

sich Adam als Gegnerin in den Weg. Die Ereignisse in **Deus Ex 3** führen zur Gründung der UNATCO, der internationalen Polizeiorganisation, der J.C. Denton im ersten **Deus Ex** angehört. Auch diesmal soll es mehrere variierende Spielenden geben, abhängig von den Entscheidungen des Spielers. Vor Kurzem, erzählt Jean-François Dugas, hat Marie einer Gruppe neuer Kollegen die Haupthandlung von **Deus Ex 3** vom Anfang bis zum Ende zusammengefasst, ohne Nebenstränge. Das dauerte zwei Stunden.

Aus der Rippe

In der Mitte des Großraumbüros, in dem **Deus Ex 3** hauptsächlich entsteht, hängt ein Boxsack. Ein Mitarbeiter brachte ihn eines Tages mit, um bei Gelegenheit mit



Wachen lassen sich auf viele Weisen austricksen, statt gegen sie zu kämpfen – solange Adam dabei unbemerkt bleibt.



Adam Jensen macht auch einen Abstecher in die Kanalisation. Gut zu sehen: Deus Ex 3 enthält schicke Wassereffekte.

ein paar Schlägen zu entspannen. Der Studiochef Stéphane D'Astous ließ zwei Schreibtische entfernen, um Platz für den Sandsack zu schaffen, seitdem ist er das inoffizielle Maskottchen von Eidos Montreal. Möglich, dass die Teammitglieder an Ubisoft denken, während sie darauf einhauen. Rund zwei Drittel der Beschäftigten hier kommen vom großen Konkurrenten, der in Montreal einen Studiokomplex

mit mehr als 1.600 Mitarbeitern betreibt. Der Lead Designer Jean-François Dugas hat dort an **Far Cry Instincts** gearbeitet, die Chefautorin Mary De Marle an **Splinter Cell**, auch Projektleiter David Anfossi war lange dort. Das Kernteam von **Deus Ex 3** kommt so im Schnitt auf zehn Jahre Branchenerfahrung. Sie haben das ausgerechnet, um zu zeigen: Hier arbeiten fähige Leute, keine Anfänger. Dennoch ist **De-**

us Ex 3 ihr erstes gemeinsames Projekt, das erste auch für Eidos Montreal. Rund um den Boxsack sitzen etwa 120 Menschen an dem Spiel, und auf manchen Schreibtischen liegen die Verpackungen des ersten **Deus Ex** als Erinnerung – oder als Mahnung.

Wir bleiben treu!

Es gibt einen Artikel vom Dezember 2000, in dem der damalige Produzent Warren Spector die

Stärken seines Spiels beschreibt. »In **Deus Ex** dreht sich alles um Entscheidungsfreiheit«, heißt es darin, »wer du bist, wie du mit der Welt umgehst, was du bei dir trägst, und so weiter.« **Deus Ex** war ein Shooter, aber auch ein Rollenspiel; es erlaubte seinen Spielern, sich mit Gewalt durch die Story zu ballern oder um Gefahren herumzuschleichen. Aus dem Helden konnte je nach Spielweise ein Computerspezialist oder ein eloquenter Diplomat werden. Beim ersten Durchspielen bekam man einige Handlungsstränge gar nicht zu Gesicht, viele Missionen waren optional, manchmal wählte man zwischen guten und bösen Alternativen. Zum Schluss gipfelte das Spiel in drei Varianten für die Zukunft der Menschheit.

Jean-François Dugas hat mit Warren Spector gesprochen, sie haben ihre Analysen von **Deus Ex** ausgetauscht. Dugas hatte vieles hinzuzufügen. Er führt eine Liste, die aus zwei Spalten besteht. In der linken Hälfte reihen sich all die Punkte aneinander, die das erste **Deus Ex** zu einem herausragenden Spiel gemacht haben. An erster Stelle steht »Entscheidungen und Konsequenzen«, es folgen »Flexibilität und Kreativität«, »verschiedene Lösungswege«, »Ansporn zur Erkundung«. Aber auch Details: Wie die Umwelt auf die Handlungen des Spielers reagiert etwa – wer in **Deus Ex** als Mann in die Damentoilette ging, musste sich hinterher spöttische Kommentare der Umstehenden gefallen lassen. Wie sich die wendungsreiche Geschichte Schicht um Schicht entfaltet. Und wie die

Das Team



Jean-François Dugas ist der Lead Designer von **Deus Ex 3**. Er ist verantwortlich für die gesamte Spielmechanik.



Mary De Marle steckt als Autorin die Handlung ab und knüpft die Verschwörungen, die der Spieler aufdeckt.



Jonathan Jacques-Belletête bestimmt als Art Director den Look des Spiels und leitet die Grafikabteilung.



David Anfossi ist der Produzent von **Deus Ex 3**. Er wacht über die Einhaltung der Zeit- und Finanzpläne.



Keine Konzeptzeichnung, sondern tatsächliche Spielgrafik: Diesen stimmungsvollen Büroraum haben wir in Montreal in Bewegung gesehen.

Charakterentwicklung die Bindung an den Helden J.C. Denton intensiviert. »Das ist die Essenz. Wir behalten all das bei«, sagt Dugas. »Deus Ex 3 bleibt definitiv ein Rollenspiel-Shooter.«

Das ist mehr als ein Zugeständnis an die Fans, es ist auch eine Kampfansage. Es gab mal eine zweite große Serie von Rollenspiel-Shootern, **System Shock**, zu der ist 2007 ein geistiger Nachfolger erschienen, **BioShock**. Aber der war kein Rollenspiel mehr, nur noch Shooter, und eines der erfolgreichsten Spiele des Jahres. Rollenspiel-Shooter hätten ihre Zeit hinter sich, erklärte das **BioShock**-Team damals, sie seien zu kompliziert. Seitdem gibt es keine mehr. Und nun also **Deus Ex 3**.

Stilvorbild Bioshock

»Renaissance«, sagt Jonathan Jacques-Belletête. »Die Renaissance war die erste Kulturepoche der Neuzeit, die sich intensiv mit der Natur beschäftigte.« Jacques-Belletête hat Abbildungen dabei: die Proportionsstudie von Leonardo da Vinci, die David-Statue von Michelangelo. Renaissance heißt »Wiedergeburt« auf französisch, gemeint ist die Rückkehr klassisch antiker Tugenden in der Wissenschaft und Kunst. Das Mittelalter ging zu Ende, man forschte wieder. »Die Renaissance versuchte, die Natur zu verstehen«, erklärt Jacques-Belletête. »In der Zukunft von Deus Ex versucht die Menschheit, die Natur zu überwinden.« Jacques-Belletête gefällt diese Paralleltät. Er ist der Chef-Grafiker im Team. Das erste **Deus Ex**, findet

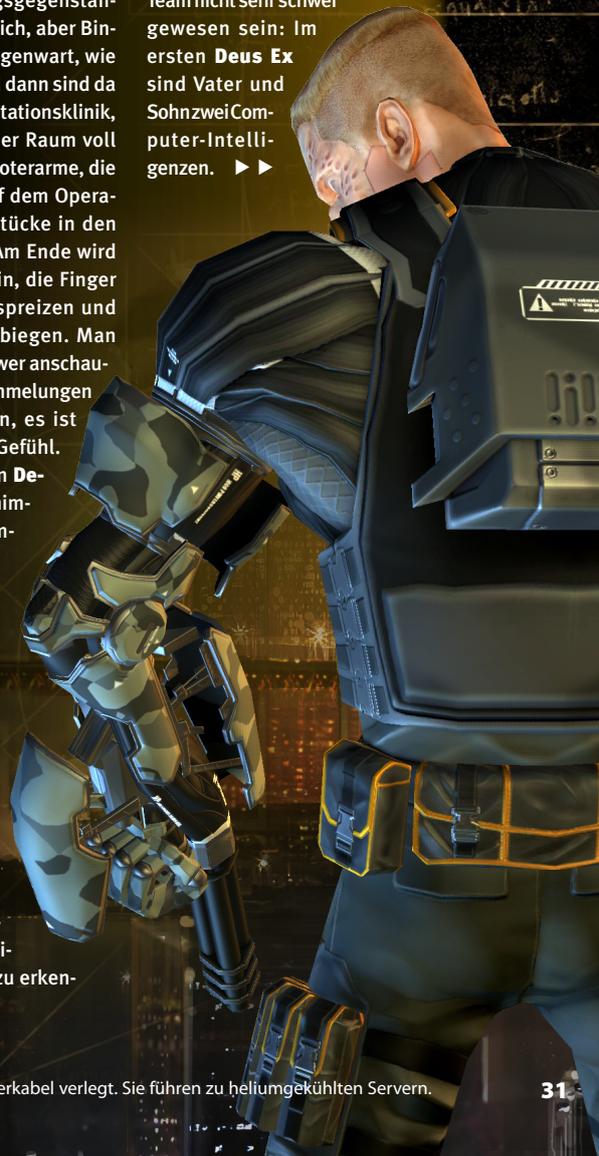
er, lag mit seiner Vision vom Look der Zukunft ziemlich daneben: »Mein Handy sieht futuristischer aus als die klobigen Telefone in Deus Ex.« Ihn hat **BioShock** beeindruckt wegen dessen mutiger Ästhetik, einer Hommage an das elegant-verspielte Art Déco der 1930er-Jahre. »Ungewöhnliches Design weckt Neugierde«, sagt Jonathan Jacques-Belletête. »Schau dir das iPhone an.« Er zeigt Bilder aus **Unreal Tournament 3**, **Ghost Recon 2**, **Frontlines**: »Sehen alle aus, als seien sie aus dem gleichen Spiel.« **Deus Ex 3** soll sich nicht einreihen. Deshalb hat Jacques-Belletête beschlossen, den rauen Stil des zukunftspeptimistischen Cyberpunk mit der leuchtenden Detailtreue der Renaissance zu verschmelzen. Der Grundriss des Petersdoms in Rom, ein schwarzweißes Kaleidoskop ziseliertes Kanten, dient als Inspiration für die Linienführung majestätischer Türrahmen. Reiche Bezirke sind in dezente Goldfarben getaucht wie Bilder Raffaels, in heruntergekommenen Gebieten dominiert das Schwarz von Cyberpunk-Ikonen wie **Blade Runner**. Für die Kleidung der Menschen verpasen Jacques-Belletêtes Grafiker antiken Hochkragen, Schnürkleidern oder Puffärmeln futuristische Schnitte und erschaffen so Zukunfts-Kreationen, die seltsam vertraut wirken.

Leonardo auf Glas

Jonathan Jacques-Belletête kann sehr hintergründig lächeln, er passt perfekt zu diesem Spiel. Seine Haut ist mit Tätowierungen übersät. Man möchte unweiger-

lich näher hinschauen, Tattoos stehen immer für etwas, man kann im Muster der Linien nach Bedeutung suchen. So stellen sich Jacques-Belletête und Jean-François Dugas diese Zukunft vor, die nur 20 Jahre entfernt ist. Wiedererkennbar. Nah. Aber das Vertraute ist anders, verschoben. Jacques-Belletête lässt sein Team Parkuren entwerfen, Computerbildschirme, Alltagsgegenstände. Ramsch eigentlich, aber Bindeglieder in die Gegenwart, wie wir sie kennen. Und dann sind da Orte wie die Implantationsklinik, ein freundlich-heller Raum voll spinnenartiger Roboterarme, die dem Menschen auf dem Operationstisch Metallstücke in den Körper schieben. Am Ende wird es ihm möglich sein, die Finger kranzförmig abzuspreizen und nach hinten umzubiegen. Man kann die Bilder schwer anschauen, ohne an Verstümmelungen denken zu müssen, es ist kein angenehmes Gefühl. Es ist die Zukunft in **Deus Ex 3**. Im glasschimmernden Wartezimmer der Klinik hängen Profilskizzen der menschlichen Anatomie, und auf einmal ist man wieder bei Leonardo da Vinci. Auf dem spiegelnden Kunststoffboden stehen dicke Fauteuils, alte Ledersessel. Die Verbindung wirkt natürlich, man muss zweimal hinsehen, um zu erken-

nen, dass hier Epochen aufeinanderprallen. In einer Welt, die von Verschwörungen durchwuchert ist, spiegelt sich das Zweideutige auch in der Gestaltung, alles steckt voller Symbolik. Schon das erste **Deus Ex** war reich an Querverweisen nah an der Wahrnehmungsschwelle. Auf Dädalus und Ikarus zu kommen, dürfte für Jean-François Dugas und sein Team nicht sehr schwer gewesen sein: Im ersten **Deus Ex** sind Vater und Sohn zwei Computer-Intelligenzen. ▶▶



Großartige Schauplätze



Vier Konzeptzeichnungen von vier der Orte, die im Spiel vorkommen sollen, von oben nach unten: die zweistöckige Stadt Shanghai, die Straßen von Detroit, ein Leichenschauhaus und das Apartment des Helden Adam Jensen.

Ein Ausflug

Auf der Leinwand erscheint ein Probelevel aus dem Spiel, die Version ist noch früh, sie läuft auf einer Xbox 360. Wir bewegen uns in der Ego-Perspektive durch einen Labortrakt mit kühlen, klaren Räumen, deren kontrastreicher Stil wie eine Mischung aus **Star Trek** und **Team Fortress 2** anmutet. Auf Labortischen reihen sich Instrumente aneinander, ein Roboterarm wühlt leise surrend in einem riesigen Tankzylinder. Jeder Arbeitsplatz sieht anders aus, alles scheint Zweck und Ordnung zu haben. Kein Interface verdeckt die Ansicht, denn wir haben keine Augenimplantate. Ohne die, sagt Jean-François Dugas, wird es keine Anzeigen geben. Wir steigen eine Stahltreppe hinauf auf eine Galerie und betreten ein Aufseherbüro – ein Schritt wie in die Gediegenheit vergangener Zeiten. Qualmschwaden treiben durch den getäfelten Raum, auf dem dicken Teppich steht ein dunkler Ledersessel vor dem schweren Holzschreibtisch, Bücher überall, ein Standglobus. Nur im goldenen Lüster stecken Leuchtstoffröhren wie zur Erinnerung daran, dass wir uns immer noch in der Zukunft befinden.

Anführer und Bosse

Jean-François Dugas deutet auf die zweite Spalte seiner Liste. Dort stehen die Dinge, die das erste **Deus Ex** nicht so gut gemacht hat. Das sind die Punkte, die der Lead Designer diesmal verbessern will. Am wichtigsten sind ihm die Kampfmechanik und die künstliche Intelligenz der Gegner. »Im ersten **Deus Ex** hing der Erfolg in den Actionkämpfen von deinen Charakterwerten ab«, erklärt Dugas. Das erscheint ihm widersinnig, in **Deus Ex** wird doch gekämpft wie in einem Shooter, die Geschicklichkeit des Spielers sollte nicht durch künstliche Handicaps ausgeknockt werden. In **Deus Ex 3** wird dieses System ersetzt; Treffer und Schaden hängen nun nur noch vom Können des Spielers ab. Wie im Ego-Shooter. Aber: Die Charakterwerte bestimmen, welche Kampffertigkeiten man einsetzen kann und welche nicht.

Und die Gegner? Dugas wird einsilbig. Es sei noch zu früh, darüber zu reden. So erfährt man nichts von ihm, aber wer sich im



Das große Labor ist einer der technologisch fortgeschrittensten Innenschauplätze des Spiels. Was hier passiert und wo der Ort liegt, bleibt bislang unbekannt.

Großraumbüro des Teams umsieht, der entdeckt einen Zettel an der Wand und darauf Details zu dem, was die KI-Programmierer vorhaben. Gegnergruppen zum Beispiel bekommen einen Anführer, und wer den identifiziert und ausschaltet, zerrüttet die Taktik der Restfeinde, sie kämpfen chaotischer. Die KI soll auf Veränderungen reagieren, et-

wa auf die Waffe, die der Spieler benutzt. Schießt er mit einer Pistole? Dann nah ran, umkreisen, aus der Deckung zwingen. Greift er zum Raketenwerfer? Nichts wie weg, hinter entfernten Objekten ducken. Wenn die Kameraden links und rechts fallen, steht auf dem Blatt, führen die Verbliebenen möglicherweise Verzweilungsangriffe. Taktik und

Überlegung sollen die Kämpfe bestimmen, nicht stures Dauerballern; Deckung ist essenziell, der Geländevorteil entscheidend. Wenn sich Adam an Wände und Gegenstände drückt, dann wird die Kamera die Ego-Ansicht verlassen und ihn von außen zeigen, wie in **Rainbow Six: Vegas**. Lebenspunkte besitzt Adam nicht, er heilt sich nach kurzer Zeit

selbst, wie das in Shootern mittlerweile Standard ist. Es gibt Menschen als Gegner, Soldaten, normale und durch Implantate verbesserte, es gibt Roboter. Und es gibt Bosskämpfe. Man kann Jean-François Dugas danach fragen. Dann zieht er die Stirn in Falten und sagt schließlich: »Es geht uns um Entscheidungen und Konsequenzen, und die Bosse sind dafür ein gutes Beispiel. Wie stark oder schwach die sind, wenn Adam sie trifft, hängt von den Dingen ab, die er vorher getan hat.« Dugas schaut ernst. »Würdest du einen Menschen ermorden, wenn du wüsstest, dass das deinem Feind schadet?«

Modulare Waffen



Alle Waffen in Deus Ex 3 – hier das **Scharfschützengewehr** – sollen sich mit Bauteilen in vier Stufen aufrüsten lassen und ihr Erscheinungsbild entsprechend ändern.

Durch die Wand

Maya ist der Name eines 3D-Programms, mit dem die Animatoren des **Deus Ex 3**-Teams arbeiten. Die Szenen, die Maya abspielt, sind eher abstrakt: Umgebungsobjekte fehlen, die Figuren bleiben untexturiert, gesichtslose graue Körper. Aber sie geben einen Eindruck davon, welche Spezialfertigkeiten Adam Jensen einmal beherrschen wird, je mehr Muskeln und Sehnen er in seinem Körper durch Metall und Servos ersetzen lässt.

Drei Gegner stehen Adam gegenüber, als der den »Multi-Kill« ausführt, auf den Rücken des mittleren springt, mit zwei Flugritten die umstehenden umlegt, dem verbliebenen Feind das Genick bricht, während die Kamera um die Szene schwenkt. Szene 2: Adam ist von Gegnern umringt, er aktiviert



Der optische Stil von Deus Ex ist kontrastreich und oft stilisiert, aber trotzdem enorm detailliert. Dieser Trakt führt in den Laborraum vom Bild auf Seite 34.

die »Claymore«-Fähigkeit. Eine kreisförmige Explosion fegt die Feinde fort. Szene 3: Mit Röntgenaugen durchleuchtet Adam eine Wand, auf der anderen Seite

lehnt eine Wache. Adam holt aus, sein Arm durchbohrt die Wand und packt den Hals des überrumpelten Soldaten. Das, schränkt Jean-François Dugas sofort ein, wird nur an klar erkennbaren Stellen funktionieren, man kann nicht jede Wand durchlöchern. Szene 4: Die Kante eines Hochhausdachs, Adam blickt in die Tiefe. Springt über die Kante, Drähte schießen aus seinem Rücken und krallen sich ins Mauerwerk, die Kamera kippt in die Vertikale, Adam läuft an der Wand hinunter bis zum Boden. »Im ersten Deus Ex waren die Talente nicht viel mehr als Zahlenwerte«, sagt Dugas, der Lead Designer, so steht es auf der Negativ-Seite seiner Liste. »Wir wollen den Spieler auch optisch belohnen.« Deshalb muss jedes neue Talent sichtbare Auswirkungen haben, das ist die erste Regel für die Implantate. Die zweite lautet: Alle Fertigkeiten lassen sich nochmals verbessern. Nummer 3 besagt, dass all das Geld kostet.

Kämpfen, schleichen, hacken

Geld ist eine der beiden Spielwährungen in **Deus Ex 3**, Erfahrungspunkte die andere. Erfahrung gibt's für erfüllte Aufträge und entdeckte Geheimnisse, sie bestimmt die Stufe des Helden und damit die Fertigkeiten, die er sich aneignen kann. Geld wird gefunden oder verdient, es soll knapp sein, denn vom Vermögen

hängt eine grundsätzliche Entscheidung ab: Neue Implantate kaufen oder neue Gewehre? Adams Arsenal auszubauen kostet Bares, jede Waffe lässt sich mit vier Bauteilen verbessern, Zielfernrohre zum Beispiel oder größere Magazine, individuell für jedes Modell. Eine Wahl zwischen Munitionstypen hat Adam nicht, jede Waffe verschießt nur einen Patronentyp. »So bleiben alle nützlich«, sagt Jean-François Dugas, »und die Wahl der richtigen Ausrüstung kann Kämpfe entscheiden.« Adams Tragkraft ist nicht unbegrenzt, seine Ausrüstung verstaubt er in einem limitierten Inventar, das aus Rasterfeldern besteht wie im ersten **Deus Ex** oder in **Diablo**.

Implantate fallen in vier Kategorien, und die decken sich mit den vier grundlegenden Vorgehensweisen, die zum Merkmal der **Deus Ex**-Serie geworden sind. Erstens, der Kampf; wer will, räumt die meisten Probleme mit Gewalt aus dem Weg. Zweitens, Heimlichkeit. Gegner lassen sich umschleichen, Gefahren leise umgehen. Adam nutzt die Umgebung zur Deckung, bewegt sich im Rücken von Wachen, beobachtet Patrouillenrouten. Schatten spielen dagegen keine Rolle. »Das wird kein Splinter Cell«, sagt Dugas. Implantate helfen dabei, unentdeckt zu bleiben oder mehr zu sehen; Röntgenaugen etwa blicken durch Wände, eine andere Erweiterung

hebt den Blickwinkel von Wachen optisch hervor, ähnlich wohl wie in der **Commandos**-Serie. Drittes: Technik. Adam knackt Schlösser und hackt sich in Computer, um Kameras auszuschalten oder Roboter fernzusteuern. Das Eindringen in Software löst **Deus Ex 3** als Minispiel; in einem Netzwerk von Kontrollpunkten sucht Adam nach einem Weg zum Zielsystem, während die Sicherheitssoftware des Mainframes nach ihm fahndet. Je versierter Adams technologische Fertigkeiten, desto tiefer dringt er ins System und findet Dinge, die ihm sonst verborgen bleiben.

Wie ist die Stimmung?

Dann gibt es da noch die vierte Kategorie, und die bringt Mary De Marles Augen zum Leuchten. »Unsere Dialoge sind eine Art Kampf mit Worten«, strahlt die Chefautorin. Einige Journalisten legen die Köpfe schief. »Wir gehen bei den Gesprächen keinen leichten Weg«, springt Jean-François Dugas bei.

Zwar funktioniert die Interaktion auch in **Deus Ex 3** über eine Auswahl unter mehreren möglichen Antwortsätzen. Aber welcher davon am vielversprechendsten ist, darauf will das Spiel Hinweise streuen. Verzieht jemand den Mund? Verschränkt er die Arme? Neigt er den Kopf? Wie ist seine Stimmlage, wie das Sprechtempo, welcher Subtext steckt in seinen Aussagen? Was

Das »T-Projekt«

Ein Viertel der Büroräume, die Eidos in Montreal gemietet hat, stehen derzeit leer – noch. Das Studio bereitet sich auf die dritte Expansionsphase vor. Phase 1 war die Qualitätssicherungsabteilung; in Montreal wird ein Großteil der Eidos-Spiele getestet, derzeit vor allem Tomb Raider: Underworld. In Phase 2 bildete sich das Team von Deus Ex 3. Im dritten Schritt baut Eidos Montreal ein weiteres Entwicklungsteam auf, für das gerade massiv Leute gesucht werden. Offiziell ist das Spiel, an dem die Neuen arbeiten werden, streng geheim. Aber die Vorbereitungen laufen unter dem Namen »T-Projekt«, einem Mitarbeiter rutscht bei unserem Besuch ein verräterisches »T4« heraus. Dass sich auf dem Schreibtisch der Marketing-Abteilung die Schachteln der drei bislang erschienenen Thief-Spiele stapeln, dürfte vollends als Indizienbeweis dafür genügen, welche klassische Serie Eidos als Nächstes wiederbeleben wird.



sind seine Motive? Lügt er? Und wie reagiert man darauf? »Wenn du merkst, dass jemand die Fassung verliert«, fragt De Marle, »wäre es nun besser, ihn zu beruhigen oder eher noch lauter zu werden?« Solche Entscheidungen von Gesichtern abzulesen ist das eine. Dazu kommt, dass man während der Gespräche die Kamera frei bewegen kann, um auf den Hintergrund zu achten. De Marle und Dugas zeigen ein Beispiel: Ein Wachmann spricht, währenddessen läuft ein Kollege im Hintergrund zu einer Tür. Wir bemerken das und blicken zu ihm hinüber. Er tippt einen Öffnungscodex in das Tastenfeld. Adam merkt sich die Ziffernfolge. Wir schwenken zurück zu unserem Gesprächspartner.

Im Konferenzraum herrscht Skepsis. Funktioniert das? Wie viel Aufwand wäre nötig, um solch glaubwürdige, vielfältige menschliche Mimik und Gestik darzustellen! Kommen am Ende doch nur ein Dutzend Gesichtsausdrücke heraus, die sich ständig wiederholen? »Dialoge gibt es ausschließlich mit Figuren, die für die Handlung relevant sind. Jeder Gesprächspartner wird einzigartig sein, jede Person hat eine klar definierte Persönlichkeit«, verspricht Mary De Marle. Wir versuchen, in ihrem Gesicht zu lesen, aber entdecken nichts außer Enthusiasmus.

Asien, aber anders

Das Bild, das Jonathan Jacques-Belletête auf die Leinwand wirft, zeigt eine Inselstadt in zwei Ebenen. Unten ducken sich klobige Fabrikklötze und Produktionsanlagen in den Schatten. Oben haben sie auf gigantischen Pfeilern eine zweite Welt aufgepflanzt, hier heben sich Bürotürme und Wohnsilos in den Himmel. Die Stadt ist Shanghai, einer der fünf Schauplätze von **Deus Ex 3**. Drei davon sind Städte, neben Shanghai noch Detroit und Montreal. Die beiden anderen Orte bleiben vorerst ungenannt. Die Haupt-handlung wird Adam Jensen linear von einer dieser Bühnen zur nächsten führen. Innerhalb der Städte lässt ihm das Spiel Handlungsfreiheit. Welche Nebenaufgaben er löst, welche Plätze er in welcher Reihenfolge besucht, bleibt ihm überlassen, wie im ersten **Deus Ex**. Jacques-Belletête hat weitere Bilder, viele



Mode-Studie: Die Grafiker von Eidos Montreal verschmelzen für die Kleidung der Zukunft Renaissance-Chic und modernes Design.

davon Konzeptzeichnungen, sie geben einen Einblick in die Orte, an die es Adam verschlagen kann. Die Kanalisation. Die U-Bahn. Ein Leichenschauhaus. Die Straßen von Detroit. Einen Prachtsaal. Wie groß die Umgebungen ausfallen, wie belebt sie sind – nichts davon können wir beurteilen, zeigen will oder kann man es nicht. Aber die Welt soll auf das reagieren, was Adam Jensen macht, das ist Jean-François Dugas wichtig, da steht er ganz in der Tradition von Warren Spector. Augenzeugen werden die Aktionen des Spielers kommentieren. Seine Taten sprechen sich herum. Es gibt Schlagzeilen und Nachrichtensendungen im Spiel, genau wie etwa in **Mass Effect**. Seine Entscheidungen bleiben nicht unbeobachtet.

Die Visitenkarte

David Anfossi sitzt im Aufenthaltsraum des Studios, in einer Ecke rappeln vier Mitarbeiter an einem großen Kasten, sie tragen eine Partie Tisch-Eishockey aus.

Bei Ubisoft haben sie Kicker-tische. Deshalb wird hier Eishockey gespielt. David Anfossi war der zweite Mann bei Eidos Montreal, der erste, den der Studiochef Stéphane D'Astous damals angerufen hat: »Bist du dabei?« Jetzt leitet er die Produktion von **Deus Ex 3**. Er hat die Grafiktechnologie mit ausgewählt, was wohl nicht schwer war. Es ist die CDC-Engine von Crystal Dynamics, die für die neuen **Tomb Raider**-Spiele entwickelt wurde. Crystal Dynamics gehört Eidos. »Es ist eine stabile und leistungsstarke Technik«, sagt Anfossi. Sie haben die Perspektive angepasst und ein paar Effekte eingebaut, **Deus Ex 3** wird Ambient Occlusion (die Schattierung von Objekten) und dynamischen Rauch beherrschen. Keine Menschenmassen. Keine Fahrzeuge. Kein Multiplayer. Man wird über das Internet Zusatzinhalte herunterladen können, das ist geplant. Ansonsten konzentrieren sie sich auf das Wesentliche. Sieben Monate hatte Anfossi für die

Vorproduktion einkalkuliert, inzwischen ist ein Jahr daraus geworden. Jetzt, im November, schließen sie diese Phase ab. Dann werden all die Einzelteile, die von den Programmierern, Leveldesignern, Animatoren, Modellbauern geschaffen wurden, zum ersten Mal zu einem Ganzen zusammengefügt.

»Wir können uns keine Fehler erlauben. Das muss ein Top-Spiel werden«, sagt André Vu, der Marketing-Manager von Eidos Montreal. »Das wird unsere Visitenkarte.« An der Studio-wand hängt ein Zettel mit Stichpunkten zur Handlung von **Deus Ex 3**, der letzte Punkt lautet: »Die Tür elegant für einen Nachfolger offen lassen.«

CS

Deus Ex 3

► **Angeschaut** ► Genre: **Rollenspiel-Shooter** ► Termin: **2010**
 ► Hersteller: **Eidos Montreal / Eidos** ► Status: **zu 40% fertig**

Christian Schmidt: Ich weiß nun einiges über **Deus Ex 3**, aber gesehen habe ich wenig. Was kann ich sagen? Das Team ist sympathisch, es hat Energie und gute Ideen. Aber der Wille allein macht noch kein gutes Spiel. Wenn Eidos Montreal all das umsetzt, was es vorhat, wird **Deus Ex 3** tief, intelligent, vielseitig, spannend, möglicherweise ein neuer Meilenstein für das Medium. Darauf hoffe ich. Darauf freue ich mich. Und darüber werden wir Sie auf dem Laufenden halten. **Deus Ex** hätte eine ruhmreiche Wiederkehr mehr als verdient.



christian@gamestar.de

