Vaporware: Deus Ex 3

VERSCHOLLENES FAMILIENDRAMA

Das erste Deus Ex genießt Kultstatus – ganz im Gegensatz zum Nachfolger Invisible War. Mit dem dritten Teil wollte Ion Storm die Scharte wieder auswetzen. Doch dazu kam es nie. Von Stephan Petersen und Michael Graf

Deus Ex ist Kult. Im Juni 2000 schleicht der Cyborg-Agent J.C. Denton nicht nur durch die Verstecke finsterer Geheimbünde, sondern auch in die Herzen vieler Spieler. Denn die Mischung aus Shooter und Rollenspiel fasziniert mit vorbildlicher Freiheit: Ob als Kampfmaschine oder als Leisetreter, der Agent hat stets die Wahl, seine Entscheidungen beeinflussen sogar die Story. Und was für eine Story! Die Welt des Jahres 2052 bejubelt wissenschaftliche Wunder (Cyborgs! Nanotechnologie!), doch hinter ihrer glanzvollen Fassade wuchern Tumore, dunkle Mächte tasten nach der Herrschaft, J.C. Denton verheddert sich in einem Netz aus Verschwörungen. Wem kann er trauen? Wer benutzt ihn? Was hat es mit den geheimnisvollen »Men in Black« auf sich? Und vor allem: Wer steckt hinter allem? Hinter der Sprengung der Freiheitsstatue, hinter dem »Grauen Tod«, einer tödlichen Seuche, hinter der havarierten Unterwasserbasis oder jenen kryptischen Nachrichten, die Denton fortwährend bekommt? Deus Ex setzt erzählerische und spielerische Maßstäbe, es führt die Spieler an der Nase herum und lässt ihnen zugleich die Wahl, wie sie geführt werden wollen. Es ist ein Meisterwerk. Dann folgt die Fortsetzung Invisible War – und enttäuscht. Die Entwickler wollen diesen Fehler wiedergutmachen, planen mit Deus Ex: Insurrection einen weiteren, einen »wahren« Nachfolger. Doch der erscheint nie.

Von Deus Ex: Insurrection gibt es kein Bildmaterial, sondern nur dieses schwammige Logo.

Ein Schritt zurück

Invisible War, der direkte Nachfolger des ersten Deus Ex, ist ein kniffliger Fall. Ja, die Entwicklung leiten wieder die Deus-Ex-Vordenker Warren Spector und Harvey Smith. Ja, das Spiel bietet wieder Entscheidungsfreiheit gepaart mit Rollenspielanleihen, man darf wieder schleichen oder schießen. Ja, man kann wieder coole Körper-Modifi-

Invisible War erreichte nicht die Qualität des Vorgängers.

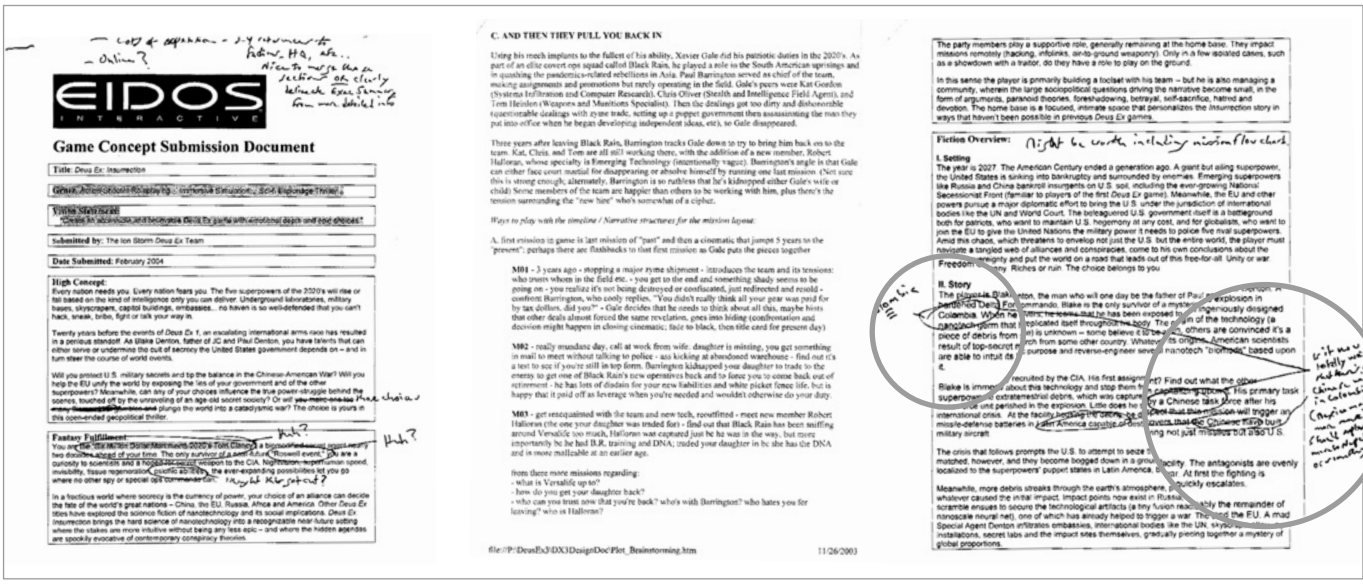
kationen in seinen Agenten schrauben, von der Steigerung der Schlagkraft bis zum Hacking-Upgrade. Und ja, Invisible War sieht wesentlich besser aus als sein Vorgänger. Aber irgendwie … fühlt es sich nicht wie ein »richtiges« Deus Ex an. Denn die vormals weitläufigen Schauplätze schrumpfen auf überschaubare, teils peinliche Größe, Außenwelten sind Mangelware, manchmal durchquert man bloß ein paar Räume, bevor der nächste Ladebildschirm wartet. Zugleich welkt die Komplexität, etwa bei der Munition: Während im ersten Deus Ex jede Waffe ein anderes Kaliber schluckte, man entsprechend Vorräte hamstern oder bei Bleimangel eben schleichen oder auf andere Knarren ausweichen musste, kennt Invisible War nur noch einen Munitionstyp für alles. In die Pistole laden wir also dieselben »Kugeln« wie in den Raketen- oder Flammenwerfer. Is' klar.

Damit schraubt Invisible War zwei zentrale Stärken des Vorgängers zurück, das Freiheitsgefühl sowie die spielerische Vielfalt. Ein Grund dafür ist die parallele Arbeit an der Xbox-Version. Während der Vorgänger vorrangig für den PC entwickelt und lediglich später auf die PlayStation 2 portiert wurde, merkt man Invisible War den Kompromiss zwischen PC und Konsole deutlich an. Zum Beispiel beim auf Gamepad-Bedienbarkeit zusammengeschrumpften Inventar, dem auch die verringerte Munitionsvielfalt zu verdanken ist. Oder bei den verkleinerten Kulissen, weitläufige Außenwelten würden die Xbox überfordern. Trotz aller Kritik erhält der Nachfolger jedoch auch positives Feedback, gelobt werden erneut das stimmungsvolle Cyberpunk-Setting und die Inszenierung der Handlung. Auch wenn Invisible War das angepeilte Verkaufsziel letztlich klar verfehlen wird, rechnen der Publisher Eidos und der Entwickler Ion Storm lange fest mit dem Erfolg des Spiels. Als Invisible War im Dezember 2003 erscheint, arbeitet man daher bereits am nächsten Deus Ex namens Insurrection. Dessen Entwicklung leiten nicht mehr Warren Spector und Harvey Smith, diesmal übernimmt Art Min das Ruder. Der hat schon beim von Spector produzierten Deus-Ex-Urvater System Shock mitprogrammiert, wechselte danach zu Valve und wurde schließlich wieder von Spector für Invisible War abgeworben – mit einem großen Versprechen. »Ich wechselte in erster Linie, weil ich das Insurrection-Team leiten sollte«, erinnert sich Min. Als es soweit ist und Min das Ruder ergreift, liegen schon mehrere Handlungsentwürfe vor. Einige davon hat Warren Spector selbst verfasst. Interessant: Viele Ideen schließen ans Ende des ersten Deus Ex an, nicht an Invisible War. Zudem soll nach dessen Schrumpfkur alles wieder größer werden. Und ambitionierter.

Wer wollte, konnte in den Geheimbundverstecken von Deus Ex den Rambo raushängen lassen. Leichter wurde das Spiel so aber nicht, zumindest nicht auf den höheren Schwierigkeitsgraden.

Sequel, Prequel, Interquel?

In einem Konzept mit dem Motto »Save Civilization«, also »Rette die Zivilisation«, übernimmt der Spieler die Rolle eines Soldaten, der die Zerstörung der Area 51 am Ende des ersten Deus Ex er- und glücklicherweise überlebt hat. Daraufhin wechselt er in eine Einheit für verdeckte Operationen, das Militär stopft seinen Körper mit kybernetischen Upgrades voll. So soll er die weltbeherrschenden Illuminaten bekämpfen und die Demokratie wiederherstellen. Die Handlung spielt damit zwischen Deus Ex und Invisible War, Insurrection wäre das Bindeglied zwischen beiden. Ein anderes Konzept trägt den Titel »Ziehfamilie«. Es behandelt die sehr persönliche Geschichte eines CIA-Agenten und seiner Familie, deren Beziehungen sich durch absolvierte Einsätze verändern. Zum Beispiel könnte seine Verlobte mit Regierungsbeamten befreundet sein, in deren Ansehen man steigt, wenn man Aufträge erledigt. Eine dritte Story-Idee schließt ein anderes der drei möglichen Enden von Deus Ex



EIDOS INTERACTIVE

Game Concept Submission Document

C. AND THEN THEY PULL YOU BACK IN

»Chinesen in Kolumbien? Klingt wirr.« – Die Konzeptpapiere geben Einblicke in die Entwicklung von Insurrection.

Der Polizist Alex Murphy aus Deus Ex: Human Revolution ist eine Referenz an Robocop.

Human Revolution knüpft 2011 endlich an die Stärken des ersten Deus Ex an.

an: J.C. Denton verschmilzt mit dem Supercomputer Helios und vereinigt die Menschheit mit einem von Nanorobotern gewobenen Netzwerk zu einer Art Borg-Kollektiv, einem Schwarmbewusstsein. Dagegen formiert sich natürlich Widerstand – angeführt von Paul Denton, dem Bruder von J.C.

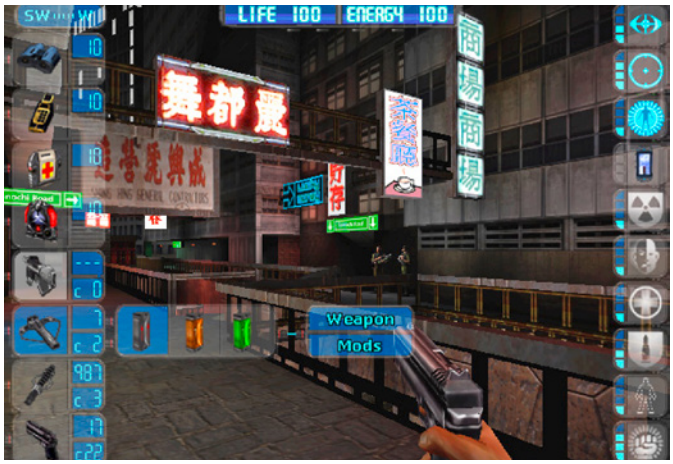
Letztlich soll es weder Bindeglied noch Fortsetzung werden, das Team um Art Min entscheidet sich für ein Prequel – und eine Familiengeschichte. In Insurrection schlüpft der Spieler in die Rolle von Blake Denton, des Vaters von J.C. Die Story spielt 20 Jahre vor dem ersten Deus Ex. Die Vorherrschaft der USA ist gebrochen, die bankrotte Supermacht von Feinden umringt. Russland und China finanzieren Aufstände auf amerikanischem Boden; die Europäische Union versucht, die Vereinigten Staaten unter die Kontrolle der UNO und des Internationalen Gerichtshofs zu zwingen. Manche Amerikaner befürworten Letzteres, radikale Patrioten lehnen es hingegen strikt ab. Sie wollen ihre Nation so bewahren, wie sie ist – und der Rest der Welt soll sich gefälligst um seine eigenen Angelegenheiten kümmern. Globalisierungskritik ist also wieder ein bestimmendes Thema. Ebenso wie die Frage des Transhumanismus: Bleibt man ein Mensch, obwohl man seinen Körper mehr und mehr mit Technologie aufmotzt? Ist es tatsächlich, wie Transhumanisten glauben, die Verpflichtung des Menschen, im Namen des Fortschritts seine eigene Natur zu verändern?

Na gut, derartige Gedankengänge dürften Blake Denton anfangs weniger belasten, er ist ja kein Philosoph, sondern ein amerikanischer Kommandosoldat, der chinesische Geheimagenten jagt. Doch bei einer mysteriösen Explosion in Kolumbien, die er als Einziger überlebt, wird sein Körper mit einem Nanotechnologie-Virus infiziert. Woher es stammt, ist unbekannt. Immerhin gelingt es Wissenschaftlern, daraus spezielle Modifikationen für Blake zu basteln. Klar, die gehören eben zu Deus Ex. »Der Sechs-Millionen-Dollar-Mann trifft den Tom Clancy des Jahres 2020«, umreißen die Entwickler das Szenario. Als Cyborg-Sam-Fisher muss Blake den Ursprung der Nanotechnologie ergründen. Während sich überall auf der Erde ähnliche Explosionen ereignen, enthüllt er Militärgeheimnisse und Lügen der US-Regierung. Wie im ersten Deus Ex soll es mehrere mögliche Enden geben, die der Spieler mit seinen Entscheidungen herbeiführt – und dabei über Aufstieg und Fall von Supermächten bestimmt. Unterstützt er die USA im Konflikt mit den Chinesen? Macht er den Snowden und hilft der Europäischen Union? Oder stürzt er die Welt gar in einen Krieg? »Jede Nation braucht dich, jede Nation fürchtet dich«, heißt es im Konzeptpapier. So weit, so spannend.

Auf den Spuren des Originals

Vor allem möchte Ion Storm diesmal aber einen Kardinalfehler von Invisible War vermeiden: Die Areale sollen wieder groß und weitläufig werden. Geplant sind Botschaften, UN-Niederlassungen, Wolkenkratzer, Militärbasen sowie natürlich die Orte der mysteriösen Explosionen. »Wir wollten zurück zu den Wurzeln des Spiels«, begründet Art Min gegenüber Eurogamer. »Ich wollte eine Welt mit realen Schauplätzen, die man zuordnen kann.« Gänzlich neu ist hingegen das Hauptquartier, in dem Blake zwischen den Missionen seine Ausrüstung lagern und sich heilen kann. Außerdem darf er auf seiner Weltreise NPC-Helfer rekrutieren, die ihm Zugang zu Spezialfähigkeiten verschaffen. Manchmal muss er dabei knifflige Entscheidungen treffen: Rekrutiert er lieber einen talentierten Waffenschrauber oder einen Elitehacker? Kann er einem patriotischen US-Marine trauen, auch wenn er mit der EU zusammenarbeitet? Und wie reagiert Blake, wenn der Rest seiner Truppe einen chinesischen Nanotechnologie-Experten ablehnt? Soll er ihn feuern oder behalten? So sollen die Teammitglieder nicht nur gesichtslose Menüstationen darstellen, sondern echte Charaktere mit eigenen Ansichten, Motivationen und Sorgen.

Doch nicht nur die kleinen Levels hat das Insurrection-Team als Schwachpunkt von Invisible War ausgemacht, auch die Shooter-Mechanik und die künstliche Intelligenz sollen verbessert werden. Den Rotstift will man bei den Dialogen ansetzen, die seien in Invisible War zu sehr ausgeufert. Das sorgt für Fan-Stirnrunzeln, schließlich transportierten die Gespräche einen wichtigen Teil der Deus-Ex-Seele, weil sie voller Entscheidungen steckten und das Szenario mit Hintergründen unterfütterten – sogar in Invisible War. Keine Sorge, beschwichtigt Ion Storm, auch Insurrection solle den Spieler emotional berühren, etwa dank der Helfer im Hauptquartier. Überdies werde es wie in Invisible War



Das erste Deus Ex wird gut auf die PlayStation 2 konvertiert, das ans Gamepad angepasste Interface ist allerdings ... gewöhnungsbedürftig.

Deus Ex ermöglichte vielfältige Vorgehensweisen, auch in den Dialogen. Sollen wir dieser Dame vertrauen – oder sind wir lieber vorsichtig?

Fraktionen geben, mit denen man paktieren könne – eben die diversen Supermächte. Allerdings wird es schwieriger, die Seiten zu wechseln. Wer einmal Partei ergriffen hat, kann dies nur schwer rückgängig machen.

Im Jahr 2004 stehen bereits die Story und das Spielkonzept für Deus Ex 3. Es existieren spielbare Prototypen auf Basis der Invisible-War-Engine, die man noch mit schöneren Effekten aufpolieren möchte. Was den Zeitplan angeht, ist Ion Storm guter Dinge. »Wir hatten noch zwölf bis 18 Monate Zeit und ein Team von zehn bis zwölf Leuten«, erinnert sich Art Min. Doch dann verlässt Warren Spector das Studio, um im Folgejahr ein neues aufzubauen. Und wen wirbt er natürlich als Ersten ab? Logisch, Art Min. Die Arbeiten an Deus Ex: Insurrection werden gestoppt.

Der Nicht-Ableger

Ursprünglich wünscht sich der Publisher Eidos neben den vollwertigen Serienteilen Invisible War und Insurrection noch einen Deus-Ex-Ableger namens Clan Wars. Geplant ist ein Taktik-Shooter mit Squad-Gefechten und Multiplayermodus, für die Entwicklung zeichnet das spätere Tomb-Raider-Studio Chrystal Dynamic verantwortlich. Angesichts der schwachen Verkaufszahlen von Invisible War verpflanzt man Clan Wars allerdings lieber in ein eigenständiges Cyberpunk-Universum. Das Ergebnis heißt Project Snowblind, erscheint Anfang 2005 und entpuppt sich als durchaus unterhaltsam. Vor allem, weil die Solokampagne sogar noch coolere Waffen und Cyborg-Fähigkeiten auffährt als Invisible War, beispielsweise darf man Gegner auf die eigene Seite ziehen, die Zeit verlangsamen oder kleine Spinnenroboter zu mobilen Elektroschockern umbauen.

Plan B

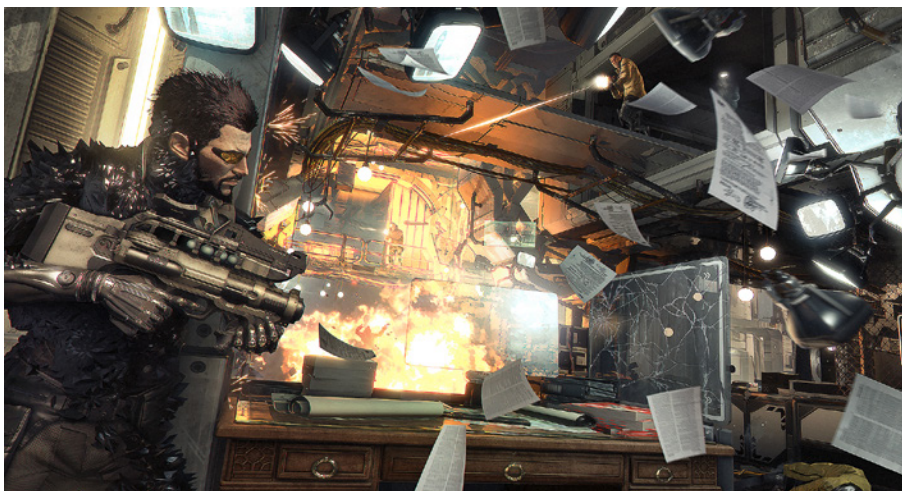
Komplett vom Tisch ist ein Deus Ex 3 allerdings noch nicht. Parallel hat nämlich ein separates Team unter Jordan Thomas ebenfalls an einem Konzept gefeilt – damals kein unüblicher Vorgang bei Ion Storm. Thomas ist zugleich der Lead Designer von Thief: Deadly Shadows, das im Mai 2004 erscheint und gute Kritiken einfährt. Für Deus Ex 3 verfolgt er eine ganze andere Vision als Art Min, er möchte die spielerische Freiheit des ersten Deus Ex nicht bloß wiederbeleben, sondern auf eine ganz neue Stufe heben. Ihm schwebt nämlich eine völlig offene Spielwelt vor, als Schauplatz plant er ein riesiges Cyperpunk-New-Orleans. Der Hauptdarsteller von Deus Ex 3 ist zwar ebenfalls der Vater von J.C. Denton, aber nicht als US-Agent, sondern als Opfer eines gescheiterten Experiments. Als defekter Cyborg erwacht er auf dem Schrottplatz und verdient sein Geld fortan als Söldner. Dabei erweitert er schrittweise seine Fähigkeiten und sammelt neue Kräfte, später kann er beispielsweise Autos auf seine Gegner werfen. Fahren darf er sie allerdings nicht, die Spielwelt lässt sich nur zu Fuß erkunden. Dafür darf man auch durch schattige Hinterhöfe und Abwasserkanäle schleichen oder dank Beinimplantaten von Dach zu Dach springen.

Zugleich will Thomas den Spieler von jeglichem Storykorsett befreien. Stattdessen soll das Spiel auf unsere Aktionen reagieren und vollautomatisch Missionen generieren, ähnlich wie später Far Cry 2. Die Handlung soll zwar durch die Welt führen, aber keinen festen Weg diktieren. Dazu gehört die Möglichkeit, sämtliche NPCs ins virtuelle Jenseits zu befördern. Einen Kniff haben sich die Entwickler aber ausgedacht: das »Dixie Flatlining«, benannt nach dem Helden des Cyberpunk-Romanklassikers »Neuromancer«. Mithilfe dieser Technik und seiner Implantate kann J.C.s alter Herr auf die Erinnerungen eines Verstorbenen zugreifen und ihn sozusagen als Berater in seinem eigenen Hinterstübchen abspeichern. Selbst wenn man die Straßen von New Orleans leerfegt, sind die Erzähl- und Missionsstrukturen gesichert, weil man auf das Wissen aller wichtigen Personen zugreifen kann. Das Endziel lautet Rache: Man soll enträtseln, welche finsteren Firmen mit dem Helden experimentiert und ihn auf den Müll geworfen haben. Mit denen kann man zusammenarbeiten, um in ihren inneren Zirkel aufzusteigen – und am Ende der Geschäftsführung das Licht auszublasen. Oder auch nicht, ganz wie man will.

Das Ende

Die ambitionierte Vision von Jordan Thomas kommt allerdings nie über die Konzeptphase hinaus. Anfang 2005 schließt Ion Storm aufgrund von finanziellen Problemen die Studiotore, die gesamte Deus-Ex-Serie liegt vorerst auf Eis. Auch, weil der britische Publisher Eidos zu dieser Zeit unter enormen Finanzproblemen leidet. »Viele werden sagen, dass uns der Publisher im Stich gelassen hat«, gesteht Thomas Jahre später gegenüber Eurogamer. »Aber das stimmt nicht. Unser Ansatz war falsch. Es ist uns nie in den Sinn gekommen, ein kleineres, kompakteres Deus Ex zu machen.« Das von den Doom-Veteranen John Romero und Tom Hall gegründete Ion Storm, das sich auf die Fahnen geschrieben hat, niemals fürs Marketing zu arbeiten, sondern einfach die besten Spiele zu entwickeln – dieses Ion Storm scheitert letztlich an den eigenen Ambitionen. Was für Beobachter wenig überraschend kommt, schließlich hat sich Ion Storm schon mit Romeros groß angekündigtem Ego-Shooter Daikatana überhoben, der nach allerlei Entwicklungswehen allenfalls ordentlich ausfiel.

Zwei Jahre später haben Deus-Ex-Fans dann doch noch Grund zum Jubeln. 2007 enthüllt Eidos, dass seine neugegründete Zweigstelle in Montreal an einer Fortsetzung namens Human Revolution arbeitet. Es handelt sich wie von Ion Storm geplant um ein Prequel des ersten Serienteils. Von den damals beteiligten Personen, beispielsweise Warren Spector und Harvey Smith, ist aber niemand mehr an Bord. Das neue Team arbeitet an einem eigenen Konzept und erschafft schließlich – nach über vier Jahren Entwicklungszeit – ein Deus Ex, das die Atmosphäre und das Spielgefühl des ersten Serienteils einfängt und die Scharte von Invisible War größtenteils auswetzt. Nur das Knöpfchendrück-Ende bleibt dann doch in durchwachsener Erinnerung. Die Prequel-Fortsetzung Mankind Divided wiederum leistet sich zwar Schwächen bei der Hauptstory, setzt ihr spannendes Setting – rassistische Spannungen zwischen »normalen« und augmentierten Menschen – aber in exzellente Nebenmissionen um. Deus Ex ist also wieder in durchaus guten Entwicklerhänden. Wie es sich für eine Kultserie gehört. ★



Mankind Divided hat eine schwächere Story, aber bessere Nebenquests als Human Revolution.