

Alarm im All

System Shock 2

Der sexy Frauenstimme, die durch die Korridore des Raumschiffs schallt, möchte man glatt entgegenreifen. Tun Sie's nicht – die Dame ist tödlich.

Sowas kann einem den ganzen Tag verderben: Man steht auf, streckt sich gemütlich und stolpert über eine Leiche. Eine traumatische Erfahrung, die 1994 für Spieler von Looking Glass' Klassiker **System Shock** bittere Wirklichkeit wurde. Als einsamer Hacker mußten Sie sich in einer Raumstation vor den Roboter-Schergen der machthungrigen Computerdame Shodan retten. Und es sieht ganz so aus, als würde sich die Geschichte wiederholen: Auch bei **System Shock 2** wartet auf den Spieler ein böses Erwachen.

Verloren im Weltraum

System Shock 2 spielt Jahrzehnte nach den Ereignissen des ersten Teils. Trioptimum, der Konzern hinter der defekten Raumstation, versucht sich inzwischen an der Technik zur Überlichtgeschwindigkeit. Zwei Raumschiff-



Enge Gänge und rätselhafte Tote sind zwei Markenzeichen des atmosphärischen System Shock 2.

Prototypen werden gebaut: Das Forschungsschiff »von Braun« nebst seiner Militäreskorte »Rickenbacker«. Während des Jungfernflugs, Lichtjahre von der Erde entfernt, empfangen die beiden

Raumer plötzlich ein Notsignal. Als Sie dem verzweifelten Hilferuf aus den Tiefen des Alls nachgehen, kommt es zur Katastrophe. Von dem, was auf den Hightech-Schiffen genau passiert ist, haben Sie als Spieler zunächst keine Ahnung. Ihr Held wacht nämlich erst später nach langem Heilschlaf in der medizinischen Abteilung auf, streckt sich gemütlich und stolpert über eine Leiche...

Mehr Rollenspiel

Bevor Sie sich an die Erforschung der beiden verlassenen Schiffe machen, dürfen Sie einen Charakter entwerfen. **System Shock 2** wird wesentlich mehr Rollenspielele-

mente enthalten als der Vorgänger, will diese aber so gut wie möglich in die Handlung integrieren. So kommt die Charaktererschaffung ohne Zahlenspielereien aus; statt dessen »erinnert« sich der Held an seine Ausbildung, wobei Sie in dieser Rückblende aus verschiedenen Lektionen wählen dürfen. Ihre Entscheidung wird den Beruf und die drei Hauptfähigkeiten der Figur beeinflussen: Als Marine sind Sie besonders gut im Umgang mit Waffen, der Navy ist ein Computergenie, der Spezialagent vertraut hingegen auf seine pisionischen Kräfte. **System-Shock 2**-Produzent Josh Randall gibt Beispiele: »Psi-Ter-

Bunte Lichteffekte färben wabernde Plasmawolken unheilvoll grün.





Wenn der **Sicherheitsroboter** so nah kommt, bedeutet das mächtig Ärger.

ror lähmt Gegner vor Furcht, Psi-Shield schützt vor Schaden... Wir haben eine Menge solcher Fähigkeiten im Spiel, und sie sind wirklich cool.« Die Spezialisierung auf Psionik ist nicht zwingend notwendig; das Spiel soll mit jeder Kombination von Fähigkeiten lösbar sein.

Freundliche Bedienung

Vor allem Einsteiger stöhnen über die komplexe Bedienung des ersten **System Shock**. Looking Glass verspricht Abhilfe. Zwar wird es immer noch verschiedene Fenster für Inventar, Waffen und Zustand des Spielers geben, doch sollen viele der Bedienelemente erst nach und nach im Spiel eingeführt werden. Das Inventar haben Sie jetzt ähnlich wie in



Geisterhafte **Erscheinungen** spielen Vorfälle auf dem Raumschiff nach.

Diablo, Gegenstände verlangen Platz in einem Kästchengitter. Stärkere Helden sollen darin mehr Raum zur Verfügung haben. Die Charakteranzeige informiert Sie über Ihren Fortschritt; Sie werden Erfahrungspunkte sammeln und in Stufen aufsteigen können. Mit jeder Beförderung erhalten Sie einige Talentpunkte, die an speziellen Computerkonsolen auf Ihre Fähigkeiten verteilt werden – **Ultima Underworld** läßt grüßen.

Tote reden nicht

Looking Glass legt besonderes Augenmerk darauf, daß die klaustrophobische Atmosphäre des ersten Teils erhalten bleibt. Während Sie allein durch die Korridore des menschenleeren Weltraums Sargs schleichen, entdecken



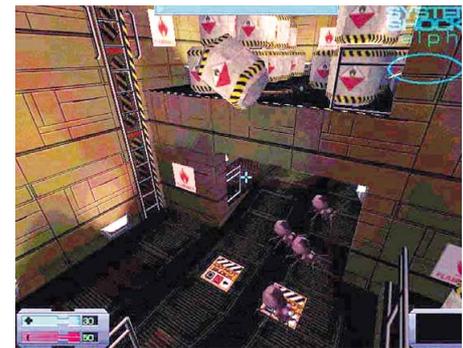
Inventar, Multifunktionsdisplay und Statusanzeigen sind einblendbar.

Sie immer wieder Aufzeichnungen und Logbücher, die Hinweise auf das Geschehen geben. Dabei soll es nicht nur die bekannten Sprechnachrichten geben, sondern auch geisterhafte Hologramme, die vergangene Situationen noch einmal nachspielen. Gespräche mit anderen Crewmitgliedern sind aber definitiv nicht vorgesehen. »Mit etwas Glück erhascht der Spieler einen Blick auf Überlebende in anderen Teilen des Schiffs; die werden aber so weit weg sein, daß man nicht mit ihnen reden kann«, erklärt Josh Randall.

Vom Dieb gelernt

Um so lebendiger werden die vielen Gegner sein, denen Sie über den Weg laufen. Ob Wachroboter oder mutierte Besatzungsmitglieder, alle Feinde sollen intelligent handeln. Dafür sorgt eine verbesserte Version der **Dark Project**-Engine, deren Gegner-KI schon in dem Diebesaben-

teuer für Überraschungen sorgte. Auch grafisch soll die aufpolierte 3D-Umgebung mit farbigen Lichtern und Partikeleffekten auf dem Stand der Technik sein. Weitere Anleihe bei **Dark Project**:



Wir lassen einige Fässer auf ein Rudel **Spinnen** fallen.

»Du wirst in der Lage sein, dich im Schatten vor bestimmten Gegnern zu verstecken, aber das ist nicht der Mittelpunkt des Spiels«, sagt Josh Randall. Die Designer werkeln auch an einer leicht entschärften deutschen Variante. »Wir tun alles, damit System Shock 2 in Deutschland nicht indiziert wird.« **CS**

System Shock 2

Genre: 3D-Rollenspiel **Hersteller:** Looking Glass
Termin: 3. Quartal '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Wenn man's genau nimmt, wird System Shock 2 wohl ein Sciencefiction-Horror-3D-Action-Rollenspiel. Für mich klingt das nicht nach Chaos, sondern nach einer gepfefferten Mischung spannender Elemente. System Shock 2 verspricht eine mehr als würdige Fortsetzung für den innovativen ersten Teil zu werden.«