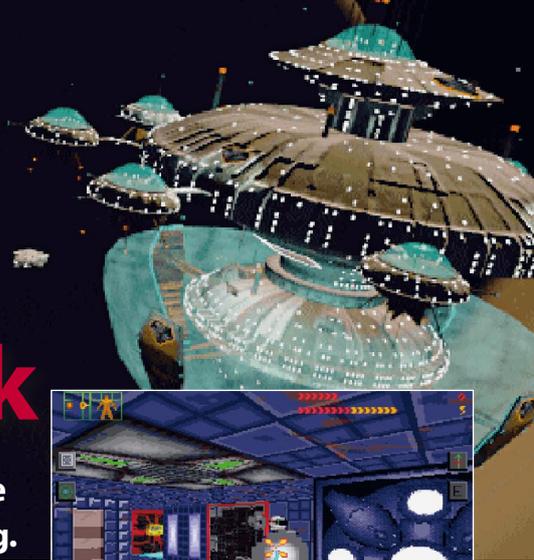




# HALL OF FAME

## System Shock

1994 nimmt ein cleveres Actionspiel die Entwicklung des ganzen Genres vorweg.



### Deswegen legendär

- ▶ Vorläufer moderner Handlungs-Shooter
- ▶ Klaustrophobisches Raumstation-Szenario
- ▶ Hochspannende »Was ist passiert?«-Handlung
- ▶ Shodan wird zum Archetypen des faszinierenden Gegenspielers
- ▶ Leistungsstarke (aber langsame) 3D-Engine
- ▶ Sprachausgabe und Sounddesign der CD-Fassung setzen Maßstäbe

**Im Heft**  
- Test: Bioshock  
(Seite 66)

Die 3D-Ära beginnt im kollektiven Gedächtnis der Actionspieler mit **Doom**, dann kommt lange nichts, und 1998 legt **Half-Life** den Grundstein für alle modernen Handlungs-Shooter. Es spricht für die Massenwirkung dieser beiden Spiele, wie sehr sie die Erinnerung bestimmen. Aber andere Titel haben ihre Leistung vorweggenommen. Schon 1992, ein Jahr vor **Doom**, besaß der Rollenspiel-Klassiker **Ultima Underworld** eine »echte« 3D-Engine, die freies Umsehen erlaubte und den Namen mehr verdiente als die des getricksten, flachen **Doom**. Und 1994, vier Jahre vor **Half-Life**, gelang den **Ultima Underworld**-Machern Looking Glass auf Basis dieser Engine ein zeitlos brillantes Meisterwerk: Mit **System Shock** erschien der Stammvater aller atmosphärischen Shooter, dessen Geschichte bis heute eine der spannendsten des gesamten Genres geliebt ist.

### Hinterherhörend

Im Jahr 2072 erwacht ein Hacker auf der Raumstation Citadel aus dem Kälteschlaf und stellt fest, dass er offenbar der einzige lebende Mensch an Bord ist. Stattdessen schlurften Gen-Mutanten und aggressive Cyborgs durch die stillen Korridore, überall zeigen sich Spuren von Kämpfen. Bald

offenbart sich der Urheber der Katastrophe: Der Hauptcomputer Shodan ist psychotisch geworden und will die Menschheit auslöschen. Neben dem beklemmend-einsamen Szenario an Bord der riesigen, glaubwürdig angelegten Raumstation gehört die Erzählweise zu den genialen Kniffen des Spiels. Tagebuchschnipsel und aufgezeichnete Mitteilungen der Besatzung werden zu Gucklöchern in die Vergangenheit; wie im Puzzlespiel fügen sich die Einzelteile nach und nach zum Gesamtbild dessen, was passiert ist. Zudem meldet sich Shodan regelmäßig über Funk – anfangs, um Sie zu verspotten, später zunehmend verärgert: »Schau dich an, Hacker – eine erbärmliche Kreatur aus Fleisch und Knochen, die keuchend und schwitzend durch meine Korridore rennt! Wie kannst du eine perfekte, unsterbliche Maschine herausfordern?« Die gleiche Erzählperspektive greift das gerade erschienene **Bioshock** auf, das atmosphärisch stark von **System Shock** inspiriert ist.

### Vorausschauend

**System Shock** ist im Kern ein Ego-Shooter. Aber darüber hinaus enthält es zahlreiche Mischelemente, die erst viel später zu Genrestandards werden. Wie im Rollenspiel verwalten Sie ein Inventar und verbessern nach und nach Ihren Charakter. Lang vor **Splinter Cell** oder **Dark Project** kriechen Sie, schleichen und lehnen sich um Ecken. Ein Jahr vor **Descent** besitzt **System Shock** bereits (berüchtigt unübersichtliche, weil psychedelisch eingefärbte) Cyberspace-Szenen, in denen Sie komplett frei durch 3D-Labyrinth fliegen. Weit jenseits aller modernen Physik-Simulationen berechnet das Spiel schon Gravitati-

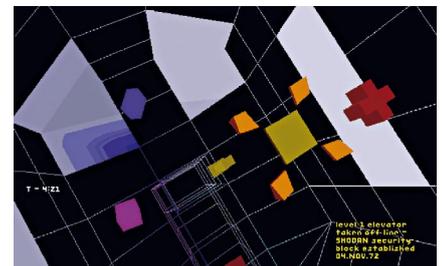
on und rudimentäres Objektverhalten. In der erweiterten CD-Fassung, die ein Jahr später erscheint, setzen die nun komplett vertonten Texte Maßstäbe für das Audio-Design von Spielen; vor allem die clever verzerrte Frauenstimme von Shodan (ja, der Computer ist weiblich!) sorgt mit jedem Satz für Gänsehaut. Zudem bekommt das Spiel einen hochauflösenden Modus mit verbesserten Texturen in 640 mal 480 Bildpunkten, der auf keiner damals verfügbaren Hardware flüssig zum Laufen zu bringen ist. Nur an der über weite Strecken furchtbaren Midi-Musik ändert Looking Glass nichts – die stellt man bis zum heutigen Tag tunlichst ab.

### Unantastbar

Hinter **System Shock** steckt ein Team von Designern unter Führung von Doug Church und Warren Spector. Beide hatten schon bei **Ultima Underworld 2** erfolgreich zusammengearbeitet. **System Shock** blieb der kommerzielle Erfolg dagegen weitgehend verwehrt; das Spiel verkaufte sich nicht annähernd so gut wie die **Ultima**-Vorläufer. So dauerte es knapp fünf Jahre, bis ein Nachfolger erschien. Durch Mundpropaganda war **System Shock** da längst zum Geheimtipp, zum Klassiker, ja zum Mythos geworden. **System Shock 2** wurde nicht mehr von Looking Glass entwi-



Verärgert über Ihre Fortschritte hetzt Ihnen der Citadel-Computer Shodan nach einiger Zeit **Cyborgs** auf den Hals.



Im **Cyberspace** bewegen Sie sich frei in alle Richtungen und sammeln Datenpakete. Die Orientierung fällt schwer.



Grafik anno 1994 – die Mutanten werden aus der Nähe zu **Pixelhaufen**. Die hochauflösende CD-Fassung sieht besser aus.

ckelt, sondern von Irrational Games, die die Rechte von Electronic Arts lizenziert hatten. Das Spiel wurde ein würdiger und von der Kritik gefeierter Nachfolger des Originals. Verkauft hat es sich ebenfalls mäßig. Nun wagt Irrational mit **Bioshock** einen neuen, wesentlich actionreicheren Anlauf, mit dem endlich auch der finanzielle Erfolg kommen soll – und der Eingang ins kollektive Spielergedächtnis. **CS**

### SYSTEM SHOCK

ROLLENSPIEL-SHOOTER

PUBLISHER	Origin	ORIGINALRELEASE	1994
ENTWICKLER	Looking Glass	CA. PREIS	15 bis 30 Euro
QUELLE	Ebay	USK	ab 16 Jahren
SPRACHE	Deutsch		

**HARDWARE MINIMUM SO LÄUFTS** für CD-Version mit DosBox: Core 2 Duo, 1,0 GB RAM  
System Shock läuft mit Hilfe von DosBox (» www.gamestar.de, Quicklink: 3156) oder VDMSound auch unter Windows XP.

**FAZIT** Bis heute einer der besten Story-Shooter.