

Shodan lebt!

System Shock 2

In den Tiefen des Alls treibt ein riesiges Raumschiff, in dem der wahnsinnige Bordcomputer alle Menschen ausgelöscht hat. Alle bis auf einen – Sie.

Angenehm plätschernde Musik ertönt aus den Lautsprechern des Fahrstuhls, während Sie gemütlich zur nächsten Ebene fahren. Endlich stoppt der Aufzug, die Türen gleiten auf – und eine Flut wütender Mutanten schwappt brüllend in die Kabine. Das kommt Ihnen bekannt vor? Dann hat der Action-Klassiker **System Shock** auch bei Ihnen bleibende Spuren hinterlassen.

Einer gegen alle

1994 sorgte Looking Glass' eigenwillige Mischung aus 3D-Action und Rollenspiel für Furore, und Zigtausende begeisterter Spieler kämpften auf der verwüsteten Citadel-Raumstation gegen die wahnsinnige Computerintelligenz Shodan. Mit **System Shock 2** will Looking Glass die claustrophobische Spannung des Vorgängers beibehalten. Diesmal sind Sie an Bord eines riesigen Raumschiffs unter-

wegs – und wieder auf sich allein gestellt. Während Sie durch demolierte Gänge huschen und sich Ihrer Haut gegen wildgewordene Roboterhorden erwehren, wird Ihnen eines mit Entsetzen klar: Shodan ist zurück.

Punkte und Patronen

Wie Ihr Einzelkämpfer gegen die feindliche KI vorgehen soll, werden Sie in Zukunft weitgehend selbst in der Hand haben: In **System Shock 2** entwerfen und trainieren Sie Ihren Charakter wie in einem Rollenspiel. Als kampfstarker Marine sollen Sie beispielsweise Experte im Umgang mit Waffen sein, während der Geheimagent auf den Einsatz von Psi-Kräften vertraut. So soll er etwa per »Cryokinesis«-Fähigkeit die Luft um Gegner herum einfrieren können. Besonders ausgefeilt fällt laut Looking Glass das Waffensystem aus. Jede Kanone soll vielsei-



Der **Attentäter-Cyborg** aus dem ersten Teil ist wieder mit von der Partie.

tig konfigurier- und aufrüstbar sein, verschiedene Munition verwenden und auch Schaden nehmen.

Ihre gutgeölte Standardwumme ist also unter Umständen auch dem frisch gefundenen, aber beinahe schrottreifen Wunderstrahler vorzuziehen. Manchmal wird der Einsatz von Feuerkraft eher von Nachteil sein – hier orientieren sich die Entwickler am hauseigenen **Dark Project**, dessen (verbesserte) Engine **System Shock 2** benutzt. Die soll endlich zeitgemäß aussehen; farbige Lichtquellen und Transparenz-



Das komplexe Interface samt Inventar soll sich auch **ausblenden** lassen.

effekte sind nur einige der Neuerungen, die für spannende Raumschiff-Atmosphäre sorgen werden. Apropos Atmosphäre: Gerüchten zufolge soll auch die berühmte Fahrstuhlmusik wieder erklingen. **CS**



So werden herumstapfende **Wartungsroboter** im Spiel aussehen.

System Shock 2

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

Christian Schmidt: »Die pulstreibende System-Shock-Atmosphäre angereichert mit Charakterwerten – das kann nur katastrophal schiefgehen oder absolut phantastisch werden. Ich tippe natürlich auf letzteres.«