

# Hall of Fame

# System Shock 2

Bevor Ken Levine Bioshock machte, machte er System Shock 2. Warum das Ergebnis zu den besten Spielen aller Zeiten gehört - und was eine Sonnenfinsternis, die Bundeswehr und »Der Weiße Hai« damit am Hut haben. Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special



Jochen Gebauer  
Redakteur  
jochen@gamemstar.de

An den 11. August 1999 erinnere ich mich noch genau. Da war nämlich Sonnenfinsternis. Falls Sie die Gnade der späten Geburt genießen, also damals noch mit der Trommel um den Esstisch rannten, dann lassen Sie mich kurz hinzufügen, dass eine totale Sonnenfinsternis zu jenen Momenten gehört, an die man sich schon alleine deshalb erinnert, weil man sie mit mathematischer Sicherheit nie wieder zu Gesicht bekommt. Das ganze Spektakel selbst ist natürlich längst nicht so spektakulär, wie es klingt: Man setzt sich seine Sonnenfinsternisbrille auf, macht pflichtschuldig »Ah!« und »Oh!« und denkt sich anschließend, dass das ganze Spektakel längst nicht so spektakulär war, wie es geklungen hat. Und dann macht man mit dem Leben weiter - oder überlegt sich, wie man die verbleibende Dienstzeit möglichst sinnfrei vertrödelt, um nach Dienstschluss endlich **System Shock 2** spielen zu können.

Es ist so wunderbar bezeichnend, dass **System Shock 2** ausgerechnet an einem Tag veröffentlicht wurde, der sich für immer in mein Gedächtnis gebrannt hat - eine Woche früher oder später und ich hätte den Re-

leasetermin für diese Zeilen nachschlagen müssen, denn damals leistete ich meinen Grundwehrdienst, und diese Zeit habe ich allenthalben unter »törichte Verschwendung eines grundsätzlich völlig brauchbaren Lebensjahres« abgespeichert. Ach, **System Shock 2**! Deinetwegen verschief ich am folgenden Morgen den Appell und wurde von einem verknöcherten Hauptfeldwebel mit dem Humor eines nordkoreanischen Gefängnisaufsehers angebrüllt, dass sich mit »meinesgleichen« ja wohl kein Krieg gewinnen lasse (als ob »seinesgleichen« einen gewonnen hätte). Deinetwegen blieb ich zum ersten Mal in meinem Leben mit dem Auto liegen, weil ich bei der Wahl zwischen »tanken« und »ohne Umweg nach Hause fahren, um endlich weiterzuspielen« die Treibstoffbedürfnisse meines Nissan Sunny fatal unterschätzte. Und deinetwegen jagen mir putzige kleine Äffchen inzwischen eine Scheißangst ein.

**System Shock 2** ist eines jener ganz wenigen Spiele, die ihr Medium transzendieren, Grenzen aufreißen. Klingt schrecklich hochtrabend, ist aber trotzdem so, denn der Entwickler Irrational Games bedient sich eines brillanten Kunstgriffs: Der eigentliche Horror spielt sich nicht vor meinen Augen ab, sondern in meiner Vorstellungskraft. Das Gemetzel auf der »von Braun«, jenem ers-

## Deswegen legendär

- ✦ gruselige Äffchen
- ✦ beklemmende Atmosphäre
- ✦ »We are? We are?«
- ✦ ein Schraubenschlüssel
- ✦ grandiose Audio-Logs

ten menschlichen Raumschiff mit Überlichtgeschwindigkeit, das ein Universum entdecken will und seinen Untergang findet, das blutige Chaos an Bord der »UNN Rickenbacker«, die als Geleitschutz fungieren soll und der Bedrohung so hilflos gegenübersteht wie ein neugeborenes Baby - das alles findet ohne mich statt. Ich erfahre es häppchenweise über Audio-Logbücher der Besatzung, Puzzleteile, die sich in meiner Fantasie zu einem viel beängstigenderen Ganzen zusammensetzen, als es die technischen Möglichkeiten des Jahres 1999 je hätten inszenieren können. **System Shock 2** bleibt zeitlos, weil sein Schrecken nicht visuell funktioniert, sondern unterbewusst. In gewisser Hinsicht erinnert es mich an Spielbergs **Der Weiße Hai**, der deshalb wirkt, weil er den Hai nicht zeigt - und dafür sorgt, dass das Tier in meiner Vorstellung zu einer beinahe mythischen Bedrohung wird, die kein CGI-Effekt auch nur ansatzweise nach-



An **Citadel** soll ich mich erinnern. Was da war? Da spielte das erste System Shock.



Hybriden verhaue ich prinzipiell mit dem **Schraubenschlüssel**. Spart Munition.



Die Karte ist gar nicht so unübersichtlich, wie sie aussieht. Wobei ... doch.



An solchen Security-Stationen hacke ich Kameras und Geschütztürme im Minispiel.

stellen kann. In beiden Fällen, **System Shock 2** und **Der Weiße Hai**, legten technische Defizite (Spielberg wollte seinen Hai ursprünglich wesentlich häufiger zeigen, aber das mechanische Modell ging dauernd kaputt) etwas frei, das alle folgenden Effekt-Feuerwerke so nie wieder eingefangen haben.

Dieses Spiel mit menschlichen Urängsten entfaltet nicht zuletzt deshalb eine so beunruhigende Wucht, weil es akustisch perfekt untermalt wird. **Der Weiße Hai** braucht dazu genau zwei Noten. **System Shock 2** gelingt ein ähnlich minimalistisches Kunststück: Das Kreischen der mutierten Äffchen und das beinahe hypnotische »We are? We are?« der Hybriden verfolgen mich bis heute. Wenn ich durch die düsteren Gänge der »von Braun« schleiche, an der Wand eine mit Blut geschmierte Botschaft, vor mir eine entstellte Leiche, hinter mir schlurfende Schritte, die beinahe im Quielen der Schimpansen untergehen, dann hat das trotz der hoffnungslos veralteten Grafik überhaupt nichts von seiner Faszination verloren. Was mich zwar nicht daran hindert, die von Fans erstellte Textur-Mod zu installieren, wenn ich mal wieder auf den Dachboden steige, um in meiner Jugend zu stöbern und mit **System Shock 2**

## Einmal fürchterlich verquicksaven

(und glitzernden Augen) wieder runterzukommen – aber ich kenne trotzdem kein Spiel aus dem letzten Jahrhundert, das so gealtert ist.

Damals habe ich mich mit solchen Überlegungen freilich gar nicht lange aufgehalten. Damals war das neu und aufregend, und nachdem ich es auf dem Bundeswehr-PC installiert hatte (ich war nämlich der »IT-Experte« der Kompanie; ich konnte eine Excel-Tabelle unfallfrei abspeichern), ließ sich die Monotonie im Dienst von Volk und Vaterland wunderbar verträdeln. Ich hackte Kameras und Geschütztürme, machte mir ein paar mal fast in die Hose und stellte erstaunt fest, dass diese Mischung aus Rollenspiel und Shooter nicht nur funktionierte –

sondern so großartig und innovativ funktionierte, dass ich sie nach dem ersten Durchgang gleich nochmal von vorne spielen musste. Inzwischen habe ich **System Shock 2** bestimmt sieben- oder achtmal durchgespielt und dabei drei eiserne Regeln gelernt. Erstens: Munition spart man sich prinzipiell für »später« auf – wobei der präzise Zeitpunkt von »später« auch unter Experten heftig umstritten ist. Faustregel: Alles zwischen »Ich weiß gar nicht mehr, wohin mit dem ganzen Zeug«.

Da löst man einmal den Alarm aus und schon kriegt man's mit fetten Robotern zu tun.



und »Oh, jetzt ist das Spiel ja rum« gilt als legitim. Zweitens: Man muss sich mindestens einmal fürchterlich verquicksaven, also genau dort einen Schnellspeicherstand anlegen, wo man nach dem Laden auch garantiert von einem frisch respawnten Hybriden-Kongress begrüßt wird. Optionale Harcore-Variante: davor zwei Stunden lang das normale Speichern vergessen. Drittens: Unter keinen Umständen darf man sich im Eifer des Gefechts, dazu hinreißen lassen, seinem verknöcherten Hauptfeldwebel mit dem Humor eines nordkoreanischen Gefängnisaufsehers zu sagen, er möge sich doch bitte verpissen – bloß weil man ihn versehentlich für den Obergefreiten vom Geschäftszimmer nebenan hielt. Glauben Sie mir, da kenne ich mich aus. **JG**



Ist die Kamera grün, hat sie mich noch nicht gesehen. Damals total innovativ.

## System Shock 2

**PUBLISHER** EA  
**ENTWICKLER** Irrational Games  
**QUELLE** Ebay  
**SPRACHE** Deutsch, Englisch  
**MINIMUM** 486er, 8 MB RAM  
**OPTIMUM** Pentium 200 und 16 MB RAM  
**SO LÄUFT'S** System Shock 2 läuft auch auf modernen Systemen weitgehend problemlos.



Wir raten aber dringend zur Installation des von Fans entwickelten SS2 Tools in der Version 4.4 (Download unter [www.systemshock.org](http://www.systemshock.org)). Sollte es zu Abstürzen kommen, hilft das Starten des Spiels als Administrator. Auch der Kompatibilitätsmodus beugt Abstürzen vor.

**Fazit** Großartig erzähltes Sci-Fi-Meisterwerk, das seiner Zeit um Jahre voraus war.