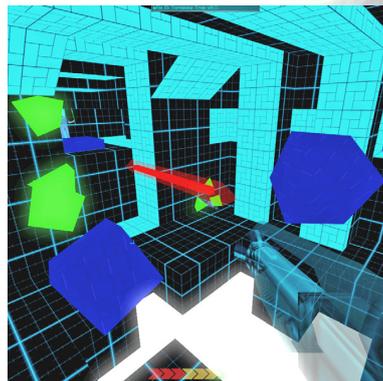


# System Shock 2,5

System Shock 2 wurde nie offiziell fortgesetzt. Doch die Mod System Shock Infinite spinnt die Geschichte des Klassikers weiter - Pflichtprogramm für Shodan-Verehrer. Von Michael Graf

Genre: Rollenspiel-Shooter Termin: 5.1.2015 Sprache: Englisch Preis: kostenlos (Mod für System Shock 2)



Gegen Roboter helfen Energiewaffen, gegen Mutanten nicht. Im Cyberspace erkunden wir 3D-Levels. Der Kapitän will den Sieg der »Vielen«.

Wer beim Betreten eines dunklen Ganges erst mal innehält und nach Schritten oder zischenden Türen lauscht; wer beim Kreischen eines Totenkopffächchens in nackte Panik verfällt und bei »Von Braun« nicht an deutsche Raketenwissenschaftler denken muss, sondern an ein Raumschiff voller Leichen – der hat es gespielt: System Shock 2. Mit schweißnasser Maushand tasteten wir uns 1999 durch diese meisterliche Mischung aus Shooter und Rollenspiel, verfolgten gebannt die Geschichte um das Mutantenkollektiv der »Vielen« und den menschenverachtenden Stottercomputer Shodan. Nur das Finale war unbefriedigend; wie später auch der Chefdesigner Ken Levine zugab, endete System Shock 2 nicht so, wie es hätte enden sollen. Doch das lässt sich ja ändern, es gibt nämlich – eine Fortsetzung!

## Den Lauf der Geschichte ändern

Okay, wer System Shock 2 nicht gespielt oder – noch schlimmer – nicht gemocht hat: Bitte schämen oder sofort nachholen! Wer's hingegen kennt, sollte unbedingt System Shock Infinite spielen. Die Mod für System Shock 2 setzt gewissermaßen dessen Story fort. Gewissermaßen, weil man eigentlich nur von vorne anfängt – doch diesmal ist alles anders. Denn System Shock Infinite verbindet die Handlung von System Shock 2 mit dem Parallelwelten-Motiv von Bioshock Infinite. Der realitätsverzerrende Überlicht-Antrieb des Raumschiffs »Von Braun« hat eine Zeitschleife geschaffen, unser Abenteuer beginnt von vorne. Allerdings überlappen sich diesmal mehrere Universen, wir treffen sogar andere Versionen unseres Helden. Vor allem aber können wir nun den Lauf der

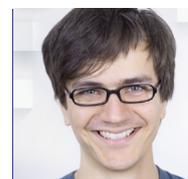
Geschichte ändern. Auf jedem Deck klafft nämlich ein Dimensionsriss. Der führt in eine Zwischenwelt, in der wir wählen, welche von drei Zeitlinien Realität werden soll. Vielleicht die von Marie Delacroix, der Erfinderin des Überlicht-Antriebs, die möglichst viele Leben retten will? Oder die des Schiffskapitäns Korenchkin, der vom Triumph der »Vielen« träumt? Unsere Wahl beeinflusst nicht nur das Ende des Spiels, sondern auch die Levels. In Maries Realität patrouillieren Überlebende durch die Korridore; Korenchkin bietet Mutanteneier voller Ausrüstung.

## Schießen im Cyberspace

In vertonten Gesprächen oder Zwischensequenzen erfahren wir mehr über die Erlebnisse unserer anderen Ichs und darüber, was auf der Von Braun zuvor geschah. Vor allem aber die unterschiedlichen Enden sind's, die System Shock Infinite so reizvoll machen. Für den Schluss ist auch maßgeblich, ob wir alle Cyberspace-Abschnitte gemeistert haben. Das Durch-3D-Levels-Fliegen spielte im ersten System Shock eine große Rolle, entfiel dann aber in System Shock 2. In System Shock Infinite ist es zurück, im Cyberspace sammeln wir Upgrade-Module und finden mehr über unseren bislang blassen Helden heraus. Zwar erzählt die Mod dabei gerne mal kryptisch, bereichert die Story jedoch enorm und motiviert uns, das Ganze zu einem besseren Abschluss zu bringen. Oder, je nach Wahl, zu einem schlimmeren.

Spieleerisch am meisten getan hat sich bei den Waffen. Während in System Shock 2 alle Knarren bei allen Gegnern gleich viel Schaden anrichteten, gliedert System Shock Infinite unsere Widersacher in mehrere Unter-

gruppen, die jeweils nur für eine bestimmte Waffengattung anfällig sind. Roboter etwa sollten wir mit Energiewaffen brutzeln, Cyborgs mit Sprenggeschossen zerlegen. Doch die zugehörigen Waffenfähigkeiten wollen ja erst mal gelernt werden – genau wie reparieren (die Knarren gehen noch schneller kaputt als früher), hacken und teils neue Psi-Kräfte. Auf den hohen Schwierigkeitsgraden reichen die Upgrade-Module hinten und vorne nicht, da wird System Shock Infinite knallhart. Wobei der alternative »2015 Mode« zumindest allen Waffen wieder bei allen Feinden gleich viel Schaden anrichtet. Für Veteranen ist das Firlefanz – ohne Angst wär's doch nicht mehr System Shock 2! GR



## Großartig!

Michael Graf  
Chefredaktion  
micha@gamestar.de

System Shock Infinite ist nicht nur eine willkommene Gelegenheit, System Shock 2 wieder rauszukramen, sondern bereichert dessen Story auch noch um spannende Aspekte. Gut, die Geschichte ist teils kryptisch, die Zwischensequenzen sind hässlich und die Waffenabnutzung mag manche Spieler nerven. Dennoch ziehe ich den Hut davor, was das Mod-Team geschaffen hat: einen stimmigen und spannenden Nachfolger zu einem der besten Spiele aller Zeiten. Wenn ich der Mod etwas vorwerfen kann, dann nur, dass sie die nervenzerkirschenden Psi-Affen durch öde Geisterprimaten ersetzt und das Spiel eines ikonischen Gegners beraubt. Ach, man kann ja nicht alles haben.