

System Shock

DER OPEN-WORLD-SCHOCK

System Shock entführt uns 1994 in eine glaubwürdige Welt voll Grusel, Geheimnisse und Glücksmomente, es ist eines der einflussreichsten PC-Spiele aller Zeiten und der Vorläufer der modernen Open World. Doch schon während seiner Entwicklung droht es abgeschossen zu werden. Dann blockieren peilungslose Publisher und spekulierende Versicherungsvertreter eine Fortsetzung, bevor ein engagierter Fan Shodan aus der Rechthölle rettet. Wir erinnern uns daran, warum System Shock seiner Zeit voraus war, und sprechen mit Branchenlegende Warren Spector, der nun die Entwicklung von System Shock 3 leitet. Von Heinrich Lenhardt

Auf DVD: Hall-of-Fame-Video

Die Meadowbrook-Versicherungsgruppe wird 1955 im US-Bundesstaat Michigan gegründet. Zu ihren Tochterunternehmen gehört auch Star Insurance, wo man schöne Dinge wie Versicherungsschutz für kommerzielle Immobilien anbietet – oder die Rechte an System Shock. Nein, Computerspiele wollen die Policenprofis nicht selber entwickeln. Aber diese Marke aus der Konkursmasse des Studios Looking Glass scheint

eine gute Investition zu sein. Für Spielefans ist es eher ein Alptraum, denn die verzwickte Rechtslage verhindert jahrelang eine Fortsetzung des Kultspiels System Shock. Ursprünglich gehört die Marke dem Publisher Electronic Arts, das Urheberrecht dagegen liegt beim Entwickler Looking Glass. Diese Aufteilung wird 1993 beschlossen, damit beide Parteien aufeinander angewiesen sind, um Nachfolger herauszubringen. Ein

Bund fürs Leben, nur an die Scheidungsfolgen hat keiner gedacht. »Im Nachhinein gesehen war es schlecht für die Serie und verursachte eine Menge Ärger«, erinnert sich Warren Spector.

Hoffentlich Shock-versichert

Dass das 60-jährige Branchenurgestein Spector heute die Entwicklung von System Shock 3 leiten darf, ist der Entschlossen-



Große Waffenauswahl und Ego-Ansicht, aber kein reiner Shooter: Bei System Shock kommt es neben Zielgenauigkeit auch auf Taktik und Munitionswahl an. Mit der Taste E wechseln wir zwischen dem Cursormodus für Menübedienung und der Direktsteuerung für Bewegungen.



Ein typischer System-Shock-Spannungsmoment: Während wir nervös den Korridor entlang tapsen, lauschen wir einem Audio-Log. Diese Aufzeichnungen des Stationspersonals sorgen nicht nur für Atmosphäre, sondern enthalten auch nützliche Hinweise.



Der beste Bösewicht

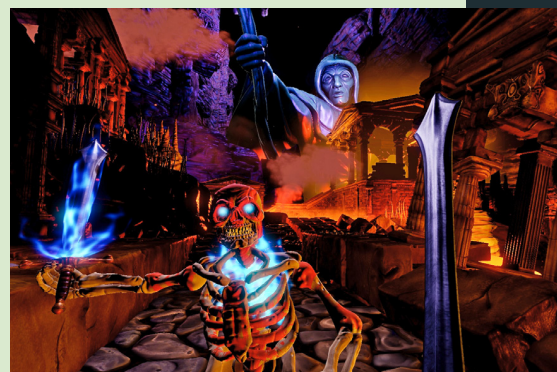
Viele Spieler verehren Shodan als einen der besten Spieleschurken aller Zeiten. Er ist der Archetyp der mörderischen KI, dank seiner Zerrstimme und seines unverwechselbaren Erscheinungsbilds unendlich viel gruseliger als das gesichts- und stimmlose Skynet aus »Terminator«. Umso unheimlicher macht den skrupellosen Killer, dass wir ihn selbst geschaffen haben: Erst durch den anfänglichen Eingriff unseres Hackerhelden mutiert der einstmalig handzahme Stationscomputer zur Wahnsinns-KI mit Gottkomplex, deren grüne Glutaugen uns von den Stationsmonitoren anfunkeln. Ein KI, die Menschen in Cyborg-Sklaven ummodellt, jeden unserer Schritte durch Kameras beobachtet und keine Gelegenheit auslässt, uns »pathetische Kreatur aus Fleisch und Knochen« zu verhöhnen. Das Schlimmste ist: Wir wissen, dass Shodan recht hat. Er ist uns überlegen, intelligenter, schneller. Aber er ist auch überheblich – und wir waren noch nie so motiviert, einem Rechner kräftig in den Subprozessor zu treten. Außer vielleicht damals, nachdem wir zum ersten Mal Windows Vista installiert haben.



Im Auftrag eines korrupten Managers, der Bio-Waffenpläne stehlen möchte, schaltet der Hacker Shodans Ethik-Routinen ab. Das ist ein Fehler.



System Shock führt das 3D-Weltsimulationskonzepts von Ultima Underworld (oben) fort. Neben System Shock 3 arbeitet Otherside Entertainment derzeit an dessen geistigem Nachfolger Underworld Ascendant (unten).



heit von Stephen Kick zu verdanken. Als der Spielegrafiker 2012 in Guatemala Urlaub macht, bekommt er System Shock 2 auf seinem Netbook nicht zum Laufen. Warum hat das noch niemand für moderne Computer wiederveröffentlicht? Kick beschäftigt sich mit der Rechtslage und erfährt von einem Anwalt, dass die Meadowbrook-Gruppe inzwischen auch Electronic Arts' Trademark erworben hat. Er nimmt Verhandlungen auf, gründet eine Firma namens Night Dive Studios, zunächst nur für eine Wiederveröffentlichung von System Shock 2. Inzwischen hat Kick die kompletten Serienrechte von den Versicherungsleuten erworben – und eines der angesehensten PC-Spiele aus einem Koma erweckt. Ein Unity-Engine-Remake von System Shock ist in Arbeit, derweil stellt Warren Spector das Team für die Produktion einer neuen Fortsetzung zusammen. Der Weg war mühsam und schwierig, aber schließlich kommt es auf das Endresultat an. Wie vor über 20 Jahren, als Looking Glass sein mit Innovationen gespicktes Science-Fiction-Meisterwerk erfindet – und um dessen Veröffentlichung bangen muss: »Ihr wollt nicht wissen, wie oft das Spiel so kurz vor dem Abschuss stand«, seufzt Warren Spector.

Passt in keine Genreschublade

Mutige Designentscheidungen, technische Kraftakte und innovative Präsentationswege – System Shock zündet 1994 ein Feuerwerk an Inspirationsfunken und prägt die Evolutionsgeschichte des modernen Open-World-Spiels. Looking Glass greift die 3D-Weltsimulator-Grundidee von Ultima Underworld auf, verweigert sich aber standhafter

denn je einer Genrezuordnung. Underworld enthält genug Charakterklassen und Statistikwerte, um als Rollenspiel durchzugehen, doch System Shock hat von allem etwas: Ego-Action in Echtzeit, abenteuerliche Suche nach Hinweisen und Objekten, Puzzles in verschiedenen Geschmacksrichtungen, rollenspielmäßige Ausrüstungsverbesserungen, dazu eine Prise Flugsimulation light im Cyberspace. Kategorien sind den Designern völlig wurscht, ihnen geht es ganz um die Welt, die 1994 mit beeindruckenden Licht- und Physikeffekten realistisch präsentiert wird. Lineare Levelstrukturen sind verpönt, der Spieler darf die Etagen der Raumstation Citadel weitgehend frei erforschen. Die hohe Content-Dichte bewirkt eine lange Spielzeit, hinter jeder Tür können Gegner, Ausrüstungsgegenstände oder Hinweise verborgen liegen. Was wie zu erledigen ist, reimen wir uns anhand von E-Mails und Log-Einträgen zusammen. Deren Genialität kommt erst bei der im

Herbst 1994 nachgereichten CD-ROM-Version so richtig zur Geltung: Da müssen wir den Spielfluss nicht unterbrechen, um den Text zu lesen, sondern lauschen während der Erkundung den Sprachaufnahmen. Das Mysterium der Citadel wird von einem der besten Bösewichte der Spielegeschichte gekrönt: Wann immer wir die unheimlich verfremdete Stimme der Künstlichen Intelligenz Shodan hören, stehen die Nackenhaare stramm.

»Ich musste hart um das Spiel kämpfen«

System Shock ist ein hochdosiertes Spielerlebnis, das stärker wirkt, als die Summe seiner Einzelteile vermuten lässt. Die Bedienung läuft im Rahmen der Komplexität und der Standards von 1994 relativ gut, Betonung auf »relativ«. Unser Charakter kann zum Beispiel mehrere Körperhaltungen einnehmen, sich aus der Deckung lehnen oder allerlei Waffen mit diversen Munitionstypen beladen. Das Kramen im Inventar, das Ein-

Warren Guckindieluft

Für Looking Glass geht es nach oben, Anfang 1992 ist Ultima Underworld fertig. Im Vordergrund freuen sich (von links nach rechts) Doug Church, Paul Neurath und Warren Spector. Warum alle so verzückt in die Luft gucken? Seinerzeit gibt es bei Origin eine drollige Sitte, die Veröffentlichung eines Spiels zu feiern: Ein mit Fallschirm ausgestatteter »Army Man«-Plastiksoldat wird in die Luft geschossen. Hier sehen die Entwickler gebannt bei diesem »Launch« zu, den man als Hommage auf den Origin-Gründer Richard Garriott deuten kann. Dessen Vater Owen war NASA-Astronaut – und auch der Sohn war 2008 als Weltraumtourist unterwegs.



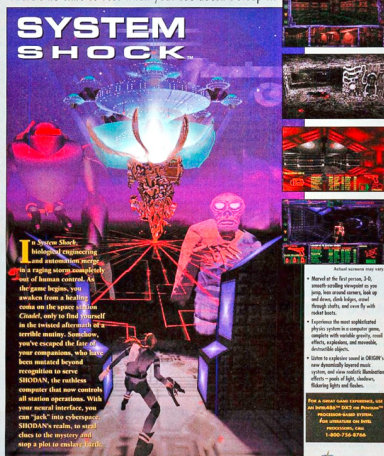
blenden von Hilfsmitteln wie Automap oder Rückspiegelkamera, die Zuschaltung von Nachtsicht oder Turbo-Boost, all das will gelernt sein. Wer sich darauf einlässt, versinkt in einer glaubhaften Welt voller Grusel, Geheimnissen und Glücksmomenten. Einer Welt, die vom Spieler Aufmerksamkeit verlangt, denn Passwortcodes und andere Hinweise werden nicht auf dem Silbertablett serviert. Selbst die Wiederbelebung müssen wir uns verdienen. Normalerweise baut uns die Raumstation nach unserem Ableben zur willenlosen Cyborg-Marionette um – Game Over. Erst wenn die Umwandlungsaustomatik einer Etage abgeschaltet ist, erwachen wir mit voller Lebensenergie wieder.

System Shock ist verwirrend, betörend und faszinierend, wirkt mitunter unerbittlich, aber nicht unfair. Sein gemächliches Tempo und die stimmige, doch nicht gerade effekt-hascherische Grafik erfordern Geduld und Einfühlungsvermögen. Und es lebt komplett von seiner Stimmung, seiner Atmosphäre. Mit chronisch knapper Munition tästen wir uns nervös durch enge Gänge, überall könnten entstehende Zombies lauern, Killerroboter, Cyborgs. War das gerade ein Geräusch? Den krassen Kontrast zum Nervenkitzel bildet der Lift, der die Decks der Raumstation verbindet und in dem beschwingte Fahrstuhl-



Es ist unglaublich spannend, mit dem Aufzug eine neue Etage zu erreichen. Vor allem, wenn sich die Tür öffnet und wir das Empfangskomitee erblicken.

Mutants. Biohazards. Cyberspace. SHODAN. There's no time to rest when your foe doesn't sleep ...

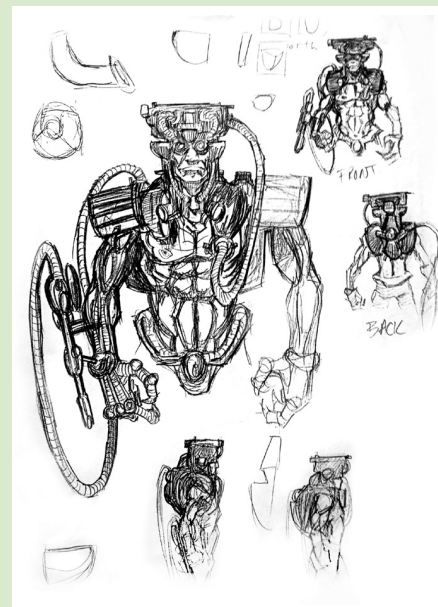


Ein frühes Anzeigenmotiv in der US-Presse betont die modische Cyberspace-Thematik und warnt vor dem Hardware-Appetit: Für ein optimales Spielerlebnis wird eine 486er-CPU oder besser gleich ein neuer Pentium empfohlen.

musik dudelt. Und dann hält er an, die Türen öffnen sich, und wir müssen wieder hinaus in den Horror. Hinaus etwa aufs Wartungsdeck mit seinen fast unsichtbaren Mutantenrochen, die schon mal ein halbes Pistolenmagazin schlucken, bevor sie endlich zu Boden gehen. System Shock ist kein Grafikblender, sondern ein Survivalspiel, auf das man sich einlassen muss. Das ist beinahe sein Todesurteil. »Den Managern bei den Review-Meetings gefiel nicht, was sie sahen, und sie meinten, die Grafik sei nicht gut genug – und das war gerade mal ein paar Monate, bevor die Diskettenversion veröffentlicht wurde«, erinnert sich Warren Spector. »Ich musste so hart wie noch nie kämpfen, um das Spiel am Leben zu halten.«

Die Zukunft nach Underworld

Als Warren Spector 1989 bei Origin Systems anfängt, ist er bereits ein alter Hase in Sachen Tabletop-Spieleentwicklung. Bei der Dungeons-&Dragons-Heimat TSR hat er einige Jahre lang als Manager gearbeitet, der



Eine Konzeptskizze für den Elite Cyborg von System Shock. Beim neuen Science-Fiction-Szenario ohne Rücksichtnahme auf etablierte Marken können sich die Entwickler kreativ austoben.

aber auch gerne kreativ mitentwickelt – eine Talentkombination, für die Looking Glass noch dankbar sein wird. Eine erste Berührung gibt es im Juni 1990 auf der Fachmesse CES: Spector ist von den Socken, als Paul Neurath eine frühe Demo eines 3D-Dungeon-Simulators zeigt. Origin sichert sich die Rechte am Rollenspiel, stülpt ihm die beliebte Ultima-Marke über uns veröffentlicht es schließlich als Ultima Underworld. Spector kümmert sich vor allem in der Entwicklungsphase intensiv um das Projekt, hilft dem unerfahrenen Studio und verteidigt das Spiel bei seinem Arbeitgeber wie eine Löwenmutter ihr Junges. Später sagt er: »Die Gelegenheit, das Projekt zu produzieren, aus dem Underworld wurde, ist eine der besten Sachen, die mir jemals passiert sind.«

Ultima Underworld setzt durch seine texturierten 3D-Dungeons Maßstäbe und wird mit Kritikerlob überhäuft, verkauft sich aber nur zäh. Für den Nachfolger hat das Studio weniger als ein Jahr Zeit, was die Entwickler schlaucht und ihnen vorerst den Fantasy-App-

Die Spector-Meilensteine



Ultima 6 (1990)

Das Rollenspiel streift das Top-Down-Gewand der Vorgänger ab, wir sehen die Welt in der Isometrie-Ansicht. Gemeinsam mit Richard Garriott fungiert Spector erstmals als Producer.



Ultima 7 (1992)

Das von Spector produzierte Avatar-Abenteuer gilt für viele Spieler als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten – vor allem dank seiner liebevoll gestalteten, detaillierten Welt.



Ultima Underworld (1992)

Mit dem ersten echten 3D-Rollenspiel hat Warren Spector anfangs wenig zu tun. Doch als es kriselt, übernimmt er das Ruder – und rettet Underworld vor dem drohenden Exitus.



Reduzierte Puzzles oder härtere Kämpfe gefällt? Das innovative Schwierigkeitssystem lässt uns die Herausforderung in vier Kategorien separat einstellen.

petit verdirbt: »Wir machten alle [für Underworld 2] über Weihnachten Überstunden, erst am 30. Dezember 1992 meldeten wir uns ab«, erinnert sich Doug Church, Programmierer und Projektleiter bei Looking Glass. Anfang 1993 beginnt er dann, zusammen mit Warren Spector, Austin Grossman und Paul Neurath über das nächste Spiel des Studios zu fantasieren: »Wir redeten darüber, ein umfassendes Simulationsspiel zu machen, aber den Fantasy-Rahmen zu verlassen.« Eine weitere Underworld-Fortsetzung ist damit erst mal vom Tisch: »Doug und ich kamen ziemlich schnell zu dem Entschluss, dass wir lieber an einem Science-Fiction-Spiel arbeiten würden«, bestätigt Warren Spector. »Wir standen damals sehr auf Cyberpunk-Romane. So etwas wie System Shock war wohl unvermeidlich.«

Entscheidende Minuten

Looking Glass macht also ein SciFi-Spiel, aber was genau und wo? Erforscht der Spieler eine verlassene Mondbasis oder eine Raumstation? Church und seine Kollegen tauschen mit Spector Schilderungen typischer Gameplay-Momente aus. In dem Buch »Game Design: Theory & Practice« geht Doug Church näher auf diese frühe Entwicklungsphase ein: »Das waren Kurzbeschreibungen wie ›Du hörst das Geräusch einer sich drehenden Überwachungskamera, gefolgt von einem Piepton, als sie dich als Ziel erfasst.



System Shock 3

Am 14.12.2015 gibt Otherside Entertainment die Entwicklung von System Shock 3 offiziell bekannt. Das Studio wird von Looking-Glass-Mitgründer Paul Neurath geleitet.

-  Unter der Regie von Warren Spector wird in Austin ein Team für System Shock 3 aufgebaut. Mit dabei sind Spector-Weggefährten wie Sheldon Pacotti (Deus Ex) oder Arturo Pulecio.
-  Das neue Spiel ist kein Reboot der Serie, sondern eine nahtlose Fortsetzung. Die Handlung soll direkt an die Ereignisse von System Shock 2 im Jahr 2114 anknüpfen.
-  Vielleicht erfahren wir auch, was aus unserem Hacker-Helden des original System Shock wurde.
-  Im neuen Spiel sollen wir erfahren, warum Shodan eigentlich so scharf darauf ist, die Menschheit auszulöschen.
-  Wenn man Bildern (siehe oben) glauben darf, führt uns das Spiel dorthin zurück, wo alles begann: auf das Wrack der Raumstation Citadel.
-  Shodan ist laut Warren Spector »Herz und Seele« der System-Shock-Spiele. Schauspielerinnen Terri Brosius leiht der KI erneut ihre Stimme.
-  Weitere überlebende Charaktere aus den Vorgängern, die im dritten Spiel auftauchen könnten: Rebecca Siddons, Tommy Suarez, Rebecca Lansing.
-  System Shock 3 steckt derzeit in der Konzeptphase und es ist ungewiss, in welchem Jahr das fertige Spiel erscheinen wird.

Deshalb duckst du dich hinter eine Kiste und hörst dann, wie sich eine Tür öffnet, durch die du eine Granate wirfst«, nennt Church ein Beispiel. »Wir hatten einige solcher kleinen Dokumente, die Austin Grossman und ich überarbeiteten. Und in vielerlei Weise wurde aus ihnen das Spieldesign. Die Beschreibung dieses angespannten Erlebnisses, mit Cyborgs und einem Computer, der durch die Sicherheitssysteme nach dir Ausschau hält. Alles ist furchtbar schiefgelaufen, und du musst herausfinden, was eigentlich passiert ist. Diese zwei, drei kleinen Dokumente haben wir immer wieder als Referenz verwendet.« Die Entwickler freuen sich auf ein frisches, unvorbelastetes Szenario – schließlich musste Underworld zumindest halbwegs auf die Gegebenheiten der Ultima-

Welt Rücksicht nehmen. Es wird zwar bei Origin kurz diskutiert, dass Looking Glass ein Spiel im Universum von Wing Commander ansiedeln könnte, doch »diese Alien-Commander-Idee kam zum Glück nicht sehr weit«, erklärt Warren Spector. »Sobald Doug, Paul [Neurath] und ich begannen, über ein Science-Fiction-Spiel zu reden, war Alien Commander sofort vergessen.«

Nahtloser Freiheitsdrang

Nachdem die kurze Produktionszeit von Ultima Underworld 2 wenig Luft für Innovationen ließ, will Looking Glass bei System Shock spielerische Verbesserungen nachholen: »Ich hatte das Gefühl, dass Underworld aus drei separaten Spielen bestand, die man parallel spielte: dem Erforschungsspiel, dem Konver-



System Shock (1994)

Warren Spector über das Action-Rollenspiel-Meisterwerk, das er als Producer betreut: »System Shock war damals einzigartig. In vielerlei Hinsicht ist es das heute noch.«



Deus Ex (2000)

Warren Sectors Action-Meilenstein spielt nicht nur abermals in einem Cyberpunk-Setting, sondern treibt auch die Entscheidungsfreiheit der Spieler deutlich voran.



Epic Mickey (2010)

Für den alten Disney-Fan Spector geht ein Traum in Erfüllung, als er mit seinem eigenen Studio Junction Point dieses Wii-exklusive Plattforms Spiel entwickeln darf.



Das Remake

Während Otherside Entertainment an System Shock 3 arbeitet, teilen die Night Dive Studios an einer Neuauflage des ersten System Shock, für die auf Kickstarter 1,35 Millionen Dollar zusammenkamen. Die Entwickler wollen das Spiel nicht eins zu eins nachbauen, sondern neu interpretieren, System Shock soll sich wie ein Reboot zugleich vertraut und neuartig anfühlen. Unter anderem werden Schauplätze und Gegnertypen komplett überarbeitet sowie neue Charaktere und Audiologs eingebaut. An der Story schreibt Chris Avellone mit, der ehemalige Projektleiter von Planescape: Torment, der auch an Fallout: New Vegas beteiligt war.



Zum System-Shock-Reboot gibt es bereits eine Alpha-Demo, die den Look des Originals (kleines Bild) hervorragend einfängt.

sationsspiel und dem Statistik-/Würfelrollen-Spiel«, meint Church. »In Shock versuchten wir, alles in einem nahtlosen Spielerlebnis zusammenzumischen.« Der System-Shock-Projektleiter betont zugleich, dass es keine genaue Genreformel gab: »Ehrlich gesagt hat keiner von uns allzu sehr über solche Sachen nachgedacht, was uns auch immer wieder in Schwierigkeiten brachte. Wir sagten uns: Hey, Underworld hat Spaß gemacht, aber all diese Gespräche waren irgendwie

mühsam, und diese Statistikwerte lenkten einen ab. Können wir das nicht ein wenig vereinheitlichen? Können wir es nicht ein wenig direkter machen, mit ein wenig mehr Action?« Für Doug Church ist System Shock die naheliegende Evolution des Konzepts von Ultima Underworld: »Wir glaubten immer daran, dass die freie Wahl des Spielers im Mittelpunkt steht, das sorgte für den Spaß. Und diese spieler-zentrischen Sachen sind die Momente, an die man sich erinnert. Man

behält eher die clevere kleine Lösung im Gedächtnis, auf die man selbst gekommen bist, als irgendeine Zwischensequenz.« Doch nur, weil System Shock grünes Licht bekommen hat, bedeutet das noch lange nicht, dass seine Veröffentlichung sicher ist. Während bei Looking Glass die Produktion läuft, muss Warren Spector im Origin-Hauptquartier mal wieder Löwenmutter spielen.

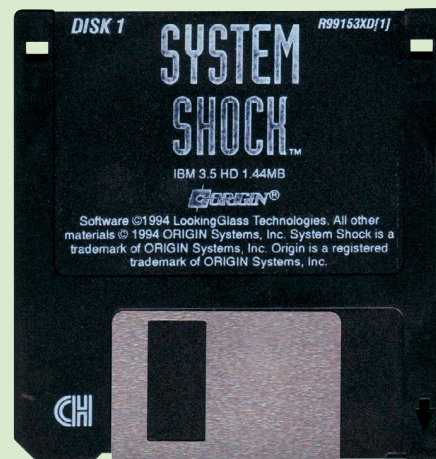
»Ich habe den Publisher ignoriert«

1993 ist Origin nicht mehr unabhängig, es gibt jetzt eine Konzernmutter namens Electronic Arts und damit mehr Kontrollen, Konferenzen und kleinkarierte Manager: Sollte man sich nicht noch mehr auf die umsatzträchtigen Blockbuster-Marken Wing Commander und Ultima fokussieren? Entsprechend schwer fällt es Warren Spector, den Kontoauszug-Schubsern das hässliche Entlein System Shock schmackhaft zu machen: »Bei Origin waren damals zwei Entwicklungsansätze üblich. Beim ersten galt es, sein Spiel gleich von Beginn an so gut wie möglich aussehen zu lassen. Die zweite Methode – an die Looking Glass und ich glaubten – war: Krieg erst mal dein Gameplay hin, bevor du dir Gedanken um hübsche Grafik machst. Das brachte mich bei den Produktreview-Meetings in einige Schwierigkeiten. Die anderen Producer oder Creative Directors präsentierten ihre abartig schönen Spiele mit miesem Gameplay. Ich zeigte dagegen miese Grafik mit Gameplay, das entweder schon toll oder zumindest auf dem richtigen Weg war. Und Führungskräfte – wie leider auch viele Spieler – fokussierten sich auf hübsche Bilder.«

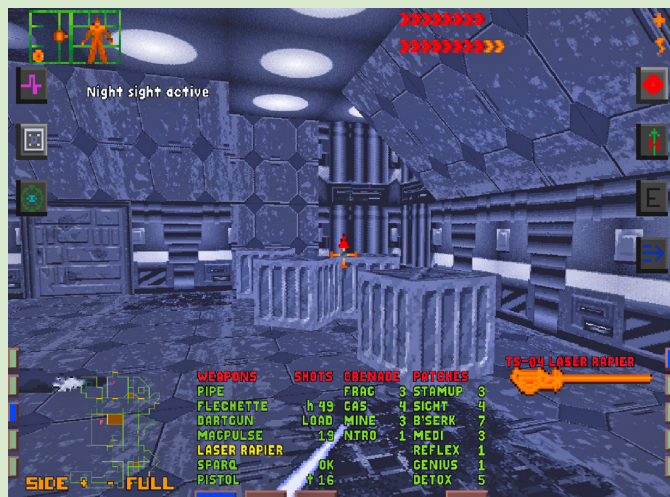
Spector steht zwischen den Fronten: Er glaubt an ein Spiel, von dem seine Vorgesetzten nicht überzeugt sind. Als wir ihn fragen, wie schwierig es ihm damals fiel, die Bedürfnisse von Entwickler und Publisher auszubalancieren, muss er lachen: »Um ehrlich zu sein, habe ich die Publisher-Bedürfnisse weitgehend ignoriert – womit ich mich bei Origin und Electronic Arts sehr unbeliebt gemacht habe! Aber wenn es ein tolles Spiel



Menüs, so weit das Auge reicht: Das User Interface von System Shock ist flexibel, aber gewöhnungsbedürftig. Die Tastenkombination ALT+O blendet eine Legende ein, die den Anzeigenwirrwarr notdürftig erklärt.



Die Entwickler hassen die »Stummfilmversion«, doch der Publisher besteht auf eine Disketten-Veröffentlichung. Erst Ende 1994 folgt die CD-ROM-Ausgabe mit der für die Atmosphäre so wichtigen Sprachausgabe.



System Shock hat keine rollenspieltypischen Charakterwerte. Aber wir können unseren namenlosen Helden mit allerlei hilfreichen Systemen ausstatten – von der Rückspiegelkamera (links) bis zum Nachtsichtgerät.

wird und etwas Geld abwirft, erinnert sich nach der Veröffentlichung doch keiner mehr daran, wie pünktlich es fertig wurde oder wie viel es gekostet hat ... hm, wenn ich diese Antwort weiter vertiefe, werde ich nie wieder einen Job in dieser Branche kriegen. Wie dem auch sei, ich tat natürlich mein Bestes, damit System Shock nach Plan lief. Aber ich sah vor allem das Potenzial des Spiels und wollte dafür sorgen, dass es diesem Potenzial gerecht wird.«

Ungeliebte Stummfilmversion

Electronic Arts will Quartalsumsätze sehen und drängt darauf, bereits Ende März 1994 eine Diskettenversion zu veröffentlichen. Die erntet international zwar Testwertungen um die 90 Punkte, ist aber noch nicht das volle System Shock im Sinne der Entwickler. Die Grafikaufösung beträgt 320x200 Pixel, wodurch manche Details schwer erkennbar sind. Es fehlen auch Rendersequenzen und Soundeffekte; am schmerzlichsten wird die Sprachausgabe vermisst. Die ist eine weitere Besonderheit, welche die zuständigen Manager nicht so recht verstehen: »Die Diskettenversion hätte niemals rauskommen sollen. Ich kämpfte gegen ihre Veröffentlichung an und verlor«, grummelt Doug Church. War-

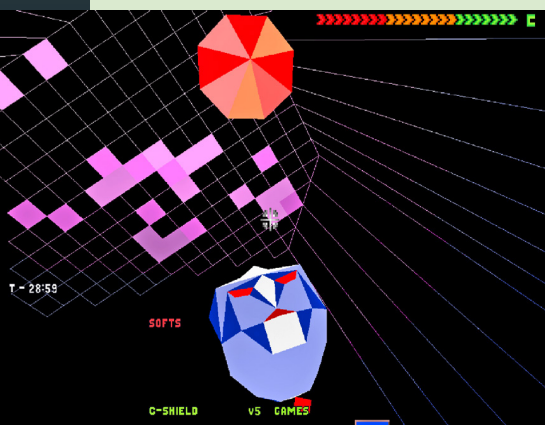
ren Spector spricht von einer »Stummfilmversion«: »Ich halte es heute noch für einen Fehler, eine Diskettenversion ohne das komplette Audio zu veröffentlichen. Sound war so wichtig für das System-Shock-Gefühl und das Storytelling, bei dem die Geschichte nicht in einer bestimmten Reihenfolge erzählt wird.« Die Ende 1994 nachgereichte CD-ROM-Version System Shock Enhanced begeistert nicht nur wegen des Sounderlebnisses, sondern unterstützt auch SVGA-Grafik: Bei 640x480 Pixeln sieht die detaillierte Spielwelt viel besser aus. Dafür braucht es freilich einiges an Rechenkraft: Ein 486er mit 66 MHz und 8 Megabyte RAM ist laut PC Player 02/1995 das Minimum »und auf DX4 oder Pentium ist diese Auflösung so gut spielbar, dass man nie wieder auf die normale VGA-Grafik zurückgreifen will«.

Ein Kultspiel wird vernachlässigt

Überforderte Hardware und Spieler, holprige Veröffentlichungs- und Marketingstrategie – es gibt viele Gründe, warum System Shock sich zunächst düftig verkauft. Erst über die

Jahre mausert es sich zum Geheimtipp. Fünf Jahre nach der Erstveröffentlichung sind laut Electronic Arts 170.000 Exemplare abgesetzt. Kult? Ja. Hit? Eher weniger. So hat es auch niemand mit einer Fortsetzung eilig, Looking Glass sind seine neuen, in Eigenregie veröffentlichten Spiele wichtiger. Die treibende Kraft hinter System Shock 2 ist dann Ken Levine, der 1995 bei Looking Glass anfängt und 1997 das Studio Irrational Games gründet. Als er auf die Suche nach einem Publisher für ein neues Horror-Action-Rollenspiel geht, schlägt Electronic Arts vor, aus dem Projekt eine Fortsetzung zu System Shock zu machen. So kommt es zu einer Kooperation von Looking Glass und Irrational Games. Doug Church ist als Programmierer wieder involviert, doch Warren Spector arbeitet derweil schon an seinem nächsten Projekt Deus Ex.

System Shock 2 betont die Rollenspielelemente stärker, lässt uns den Helden besser spezialisieren. Das Spielgefühl ist spürbar anders, mit einer stärkeren Dosis Horror und flotter Shooter-Steuerung. Erneut wird das Spiel ein Geheimtipp, ein moderner Klassiker. Und erneut enttäuschen die Verkaufszahlen – und dann muss 2000 auch noch Looking Glass dichtmachen. Die Pleite liegt weniger an System Shock als vielmehr den



Per Cyberspace-Terminal schweben wir durch das Computer-Netzwerk der Citadel, entriegeln Schlösser und bekämpfen Wächterprogramme. Die Abschnitte mit der eigenwilligen Flugsteuerung sind größtenteils optional.

Warren Spector hört 1996 bei Origin auf und leitet ein Looking-Glass-Team in Austin. Als die Firma in finanzielle Schwierigkeiten gerät, wird das Studio geschlossen. Spector entwickelt mit einem Teil des Personals Deus Ex für Ion Storm.



Der System-Shock-Projektleiter Doug Church (links) konferiert hier 2007 bei Electronic Arts mit Steven Spielberg, der Ideen zum Wii-Titel Boom Blox beisteuert. 2011 wechselte Church dann einige Jahre lang zu Valve.



Deaktivieren wir die Cyborg-Konvertierung der jeweiligen Etage, können wir ruhigen Gewissens sterben. Erst dann klappt's mit der Wiederbelebung in der Station (rechts).



System Shock 2 hat mehr Tempo und Rollenspielelemente – und löst zuverlässig Angstzustände aus. Es spielt nicht mehr auf der Citadel-Station, sondern auch dem Raumschiff Von Braun, das erstmals schneller als Lichtgeschwindigkeit fliegen soll. Doch Shodan hat andere Pläne.

Publishing-Abenteuern des Studios: Ab 1995 wagt man vom SciFi-Taktikshooter Terra Nova bis zum Sportspiel British Open Golf allerlei wenig erfolgreiche Genreausflüge. Lediglich die Flugsimulation Flight Unlimited erfüllt die Absatzerwartungen, kann die Firma aber nicht vor dem Absturz retten.

»Die kümmern sich einen Scheiß« Nach dem Ende von Looking Glass scheint Irrational Games das naheliegende Studio zu sein, um die System-Shock-Serie fortzusetzen. Ken Levine ist willig, scheitert aber am desinteressierten Publisher: »Ich machte ein Storydesign für System Shock 3, aber

Electronic Arts kümmerte sich einen Scheiß. Sie sahen es nicht als große Marke«, gibt er 2006 zu Protokoll. Da hat Levine längst die Konsequenzen gezogen und arbeitet an Bioshock, dessen Namensähnlichkeit ähnlich wenig schockiert wie die Grundstruktur: Erneut erforschen wir einen unheimlichen

»Ich war der B-Movie-Guy bei Origin«: Interview mit Warren Spector

Eigentlich will Warren Spector nach dem Studium Filmkritiker werden, landet aber 1983 als Redakteur beim Tabletop-Spielemagazin Space Gamer. Bald ist er beim Herausgeber Steve Jackson Games auch an der Spieleproduktion beteiligt und fängt 1986 als Manager und Entwickler bei TSR an, dem Anbieter von Dungeons & Dragons. Sectors Computerspielkarriere beginnt 1989 bei Origin, wo er unter anderem Ultima 7 und System Shock seinen Stempel aufdrückt. Danach entwickelt er bei Ion Storm Austin Deus Ex – einen weiteren Klassiker. Ab 2013 gestaltet Spector den Lehrplan des Gaming-Academy-Programms der University of Texas, wo er auch doziert. Seit Mai 2016 ist er bei Otherside Entertainment für System Shock 3 verantwortlich.



GameStar: Warren, dank System Shock 3 hat die Spieleentwicklung dich wieder. Hätte dich auch irgendein anderes Projekt von deiner Dozentenposition weglocken können?

Warren Spector: Es gibt zwei Gründe, warum ich mit dem Unterrichten aufgehört habe. Zum einen wollte ich wirklich wieder selber ein Spiel machen. Meine Studenten leben in einer Gaming-Welt, die sich radikal von der unterscheidet, die ich 2013 verlassen habe – ich musste mehr über diese neue Welt erfahren. System Shock gab schließlich den endgültigen Ausschlag, diese Entscheidung zu fällen. Es wäre mir aber auch schwergefallen, nein zu sagen, wenn mir jemand die Gelegenheit zu einem weiteren Deus-Ex oder Epic-Mickey-Spiel gegeben hätte.

Wie leicht fiel Looking Glass damals die Entscheidung, nach Ultima Underworld 2 ein Science-Fiction-Spiel zu versuchen?

Zunächst einmal bedeutete Underworld 2 sehr viel Arbeit in sehr wenig Zeit, weshalb jeder völlig erschöpft war. Ich persönlich hatte es auch satt, Fantasy-Spiele zu machen. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt seit einem Jahrzehnt in Fantasywelten gelebt und war für etwas anders bereit. Doug Church ging's ganz ähnlich. Ich habe mit dem Looking-Glass-Gründer Paul Neurath nie direkt

darüber gesprochen, aber ich vermute, dass er es genauso gesehen hat.

Und man hat euch einfach machen lassen? System Shock war ja kein Ableger einer etablierten Marke.

Ihr müsst dabei bedenken, dass ich mich damals als der »B-Movie-Guy« bei Origin positioniert habe. Also der Typ, der sich um die Spiele mit den kleineren Budgets kümmerte, damit Richard Garriott und Chris Roberts ihre gewaltigen, epischen, teuren Triple-A-Spiele machen konnten, Ultima und Wing Commander. Die zogen so viel Aufmerksamkeit auf sich, dass ich so ziemlich alles durchbringen konnte – und es ist kaum jemandem aufgefallen. Es war also gar nicht schwierig, System Shock genehmigt zu kriegen.

In den Credits von System Shock wirst du als Producer erwähnt, aber deine Rolle bei der Entwicklung war um einiges größer?

Bei so ziemlich jedem Spiel, an dem ich bei Origin arbeitete, lautete mein Titel Producer. Ich achtete aber immer darauf, dass ich stark auf der kreativen Seite beteiligt war. Wenn ich nichts Anderes gemacht hätte, als Budgets und Termine zu jonglieren, wäre ich gestorben! Am meisten war ich bei den

Spielen während des frühen Konzeptstadiums sowie der Endphase involviert, wenn man durch Tuning den Spielspaß herauskitzelt. Ich mag auch die Vorproduktion, wenn man herausfindet, was für ein Spiel man eigentlich machen möchte, und dabei alle möglichen verrückten Ideen aus der Konzeptphase aufgreift.

Du hast mal gesagt, dass System Shock »eine der befriedigendsten Entwicklungserfahrungen« deiner Karriere war. Warum?

Weil das Team so verdammt gut war, weil es sich so engagiert der Vision des Spiels widmete. Und weil das Team bereit war, so hart wie nötig zu arbeiten, um in Bereiche vorzustoßen, in die sich andere Spiele nicht wagten. System Shock war damals einzigartig. In vielerlei Hinsicht ist es das heute noch, was ziemlich traurig ist, wenn du mal darüber nachdenkst. Du hast nicht jeden Tag die Gelegenheit, zu so einem Team zu gehören. Dieses Gefühl, bei etwas ganz Außergewöhnlichem mitzuwirken, hatte ich zwei oder drei Mal in meinem Leben. System Shock war wirklich etwas Besonderes.

Bei welchen Spielen, an denen du gearbeitet hast, hattest du dieses Gefühl noch?

Bei Ultima Underworld und Deus Ex.

Schauplatz und erfahren allmählich durch Audioaufzeichnungen, was hier schiefgelaufen ist. 2006 gehen auch Gerüchte um, dass EA das Team seiner Filmadaption *Der Pate* mit einem neuen *System Shock* beauftragen will. Daraus wird freilich nichts – vielleicht auch, weil jemandem aufgefallen ist, dass die alten Looking-Glass-Rechte via Konkursmassenauflösung bei einer Versicherungsfirma gelandet sind. 2008 veröffentlicht EA jedenfalls *Dead Space*, ein SciFi-Horror-Mix, den man als von *System Shock* inspiriert bezeichnen kann – aber das lässt sich ohnehin von erstaunlich vielen neueren Spielen behaupten. Egal, ob *Deus Ex*, *Bioshock Infinite* oder das für 2017 angekündigte *Prey* – Shodans Geist bleibt spürbar. Und jetzt kehrt er sogar ganz zurück: Nachdem Night Dive Studios sich die Rechte geangelt hat, ist das Original wieder allgegenwärtig.

Die Shock-Renaissance

Die bereits erhältliche Enhanced Edition von *System Shock* bietet modernisierte Steuerung, höhere Auflösungen und bewahrt dabei die authentische Grafik. Außerdem ist ein komplettes Remake mit der Unity-Engine

in Arbeit – und dann wäre da noch das ganz offizielle *System Shock 3*: Warren Spector hat die Projektleitung übernommen und eine direkte Fortsetzung der Story von Teil 2 versprochen. Kürzlich spielte er *System Shock* erneut durch, um sich für das neue Spiel inspirieren zu lassen: »Drei Dinge sind mir dabei aufgefallen: Mensch, das Spiel ist schwer. Und das Interface? Was hatten wir uns dabei gedacht? Und das Spiel ist groß – es dauerte ewig, es durchzuspielen. Ich habe sogar Doug Church deswegen angemailt, und seine Antwort war urkomisch. Er sagte zu allen drei Punkten nur: »1994«. Er hat wohl recht. Wir gaben den Spielern, was sie wollten und erwarteten – und was sie sich damals gefallen ließen. Und wenn wir damals schon gewusst hätten, wie man's besser macht, dann hätten wir's auch getan. 1994 halt ...«

Ein Unterschied zu 1994 ist die harsche Social-Media-Landschaft der Gegenwart. Wir wollen von Warren wissen, ob ihn die riesige Erwartungshaltung Sorgen macht, mit der solche Kultspiel-Fortsetzungen gerne beladen werden. Zumal noch nicht klar ist, ob *System Shock 3* sich in spielerischer Hinsicht stärker am ersten oder am zweiten Teil orien-



Nach dem Ende von *Looking Glass* wird die Markenrechtslage unübersichtlich. Ken Levine startet deshalb mit *Bioshock* eine neue Spielserie, die *System Shock 2* beerbt.

tiert. Spector gibt sich gelassen: »Werden wir einige Leute verärgern? Das scheint unvermeidlich zu sein, oder? Es ist ja auch gar nicht sinnvoll, es jedem recht machen zu wollen. Wir werden tun, was wir für richtig halten, eine Menge Feedback von den Spielern einholen und auf das Beste hoffen!« ★

Ultima Underworld und System Shock ließen den Spielern viele Freiheiten, danach hast du mit Deus Ex weitere Pionierarbeit im Sandbox-Genre geleistet. Ist das deine Lieblingskategorie, oder wie würdest du ein typisches »Warren-Spiel« definieren?

Bei jedem Spiel, an dem ich jemals mit meinen Teams gearbeitet habe, ging es doch darum, den Spielern zu erlauben, ihre eigene Geschichte zu erzählen. Im Grunde versuchte ich meine ganze Karriere lang, das Gefühl nachzuempfinden, das ich 1978 hatte, als ich zum ersten Mal *Dungeons & Dragons* spielte. Mein erster Dungeon Master war interessanterweise der Schriftsteller Bruce Sterling, der neben William Gibson so ziemlich den Cyberpunk erfunden hat. Jedenfalls war es ein überwältigendes Gefühl, auf dem Gerüst des *Dungeon Masters* eigene Geschichten mit meinen Freunden zu erzählen. Seit ich an digitalen Spielen arbeite, habe ich immer versucht, dieses Gefühl einzufangen. Das begann mit meiner Arbeit an den *Ultima*-Spielen und wurde bei den Titeln fortgesetzt, die ich mit *Looking Glass* entwickelte. Grundsätzlich sehe ich keinen Sinn darin, irgendeine andere Art von Spiel zu machen.

Hat dich damals irgendetwas am fertigen System Shock gestört? Wir wurden zum Beispiel mit den Cyberspace-Fluglevels nie so ganz warm.

Da hast du so ziemlich den Nagel auf den Kopf getroffen. Ich war nie ein großer Fan von der Cyberspace-Darstellung in *System Shock*. Sie fühlte sich völlig anders an als die Realwelt-Teile des Spiels. Das musste wohl so sein, aber es wie eine Flugsimu-

lation zu gestalten, kam mir ... unbefriedigend vor. Vielleicht lag's ja auch daran, dass ich mich dabei so schlecht anstellte. Wenn ich mich recht erinnere, wurden die Cyberspace-Levels erst ziemlich spät entwickelt, das könnte also ein Faktor gewesen sein.

Wie kommt dein neues Team bei Otherside Entertainment mit System Shock 3 voran?

Der Aufbau des neuen Teams lief prima. Ich habe das Gefühl, dass ich die richtigen Leute gefunden habe, um bei der Konzeptualisierung des Spiels zu helfen und dann eine führende Rolle in ihren jeweiligen Fachgebieten zu übernehmen, wenn die Produktion wächst.

Was treibt eigentlich Doug Church, der Lead Designer des ersten System Shock? Würde der nicht auch gerne beim neuen System Shock mitmachen?

Ich halte Doug auf dem Laufenden und er liefert prima Feedback. Klar würde ich mir wünschen, dass er hauptberuflich an *System Shock 3* mitarbeitet. Aber das ist seine Entscheidung, ob er es machen will oder nicht.

Habt ihr schon beschlossen, ob System Shock 3 in spielerischer Hinsicht eher dem ersten oder zweiten Teil der Serie ähneln wird?

Damit ringe ich die ganze Zeit ... Ich weiß jedenfalls, welches der ersten beiden Spiele ich bevorzuge (und nein, ich werde das nicht verraten!). Aber mir ist auch bewusst, dass viele Spieler das andere lieber mögen. Es ist noch zu früh, um viel dazu zu sagen. Wir werden versuchen, das Beste von beiden Spielen einzufangen. Ich sehe Sys-

tem Shock als eine Kombination aus Shooter und Survival-Horror mit einem einzigartigen Rollenspiellansatz.

System Shock gewährte dem Spieler 1994 erstaunlich viel Freiheit, heutzutage ist das nichts Ungewöhnliches mehr. Glaubst du, dass ihr mit System Shock 3 die Leute noch überraschen könnt?

Jedes Spiel, an dem ich bisher gearbeitet habe, bedeutete einen Schritt nach vorne bei der Entscheidungsfreiheit. Ich hoffe immer, dass meine Teams und ich es jedes Mal ein wenig besser hinkriegen. Wir werden natürlich versuchen, die Spielerwahl auf ein ganz neues Niveau bringen – und zugleich auch die damit verbundenen Konsequenzen, denn die sind genauso wichtig.



Warren Spector in einem Foto aus dem Jahr 1996. Zu diesem Zeitpunkt leitet er die Looking-Glass-Filiale in Austin, eine Art Vorläufer des späteren *Deus-Ex-Studios* Ion Storm.