



SYSTEM SHOCK™

ABOUT

System Shock je vědeckofantastický hororový dungeon crawler / immersive sim z první osoby. Vyšel v roce 1994, a už tehdy šlo o titul spíše obskurní. Měl reputaci přehnaně složitého „DOOM klonu“, který se ovládal spíš jako grafická kalkulačka než jako videohra.

Byla to právě kombinace složitého ovládání a uživatelského rozhraní, které na obrazovce ukazuje všechno najednou—inventář, zdraví, výdrž, posbírané dokumenty, zbraně a jejich náboje a všechny ostatní prvky—která z hry udělala něco spíše nestravitelného pro běžného mainstream hráče devadesátých let.

Hra nicméně získala status kultovní klasiky, a ačkoliv ji od té doby do jisté míry zastínilo pokračování *System Shock 2* (které bylo přeci jen v mnoha ohledech přístupnější, aniž by nějak výrazně ubralo na komplexnosti), dodnes se dá považovat za praotce žánru *Immersive Sim*.

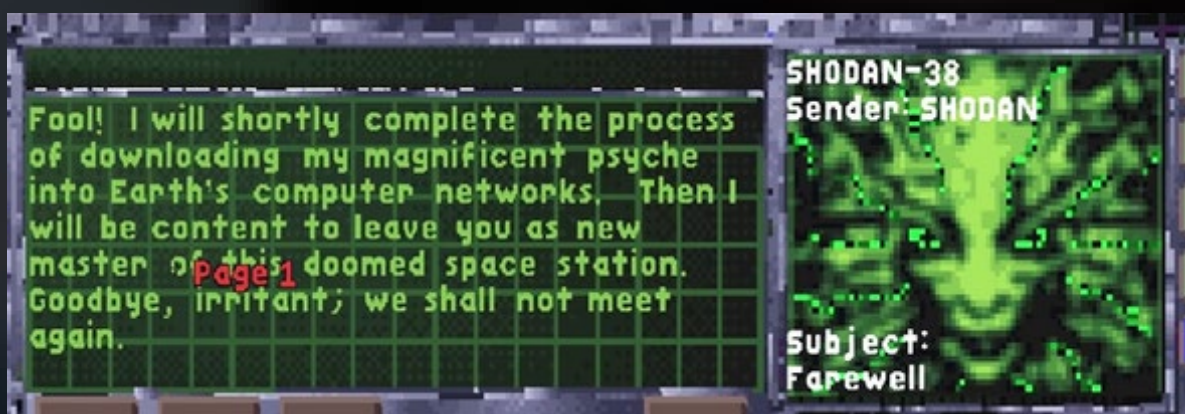
Hra se odehrává na Citadel Station, korporátní vesmírné stanici orbitující Saturn, která byla v nedávné době zcela převzata šílenou umělou inteligencí SHODAN.

Hráč se ujme role blíže nejmenovaného „hackera“, který se na stanici probouzí z hyperspánku, a je informován o tom, že SHODAN má v plánu za pomoci důlních laserů na stanici zničit Zemi.



Citadel Station je plná zlých robotů, neviditelných létajících dronů a zmutované posádky všech tvarů a velikostí. V podstatě celá stanice, ovládaná SHODAN, chce hráče mrtvá.

SHODAN má oči všude, vidí každý hráčův krok a patřičně na něj reaguje. S hráčem také často komunikuje, a její prezence je pocítena i v gameplayi samotném. Často hází hráči klacky pod nohy, a na každý jeho úspěch je reagováno dalšími přívaly nepřátel a nástrah.

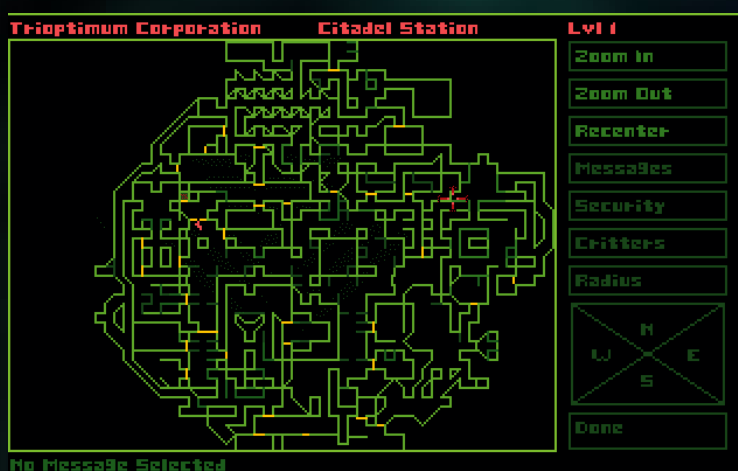


GAMEPLAY

Citadel Station je rozdělená do několika úrovní, které vedou z jejího spodku (Medical) až po nejvyšší bod (Bridge). K tomu, aby hráč postoupil dál, je třeba, aby snížil úroveň kontroly SHODAN, nebo našel nějaký specifický předmět, díky kterému může otevřít přístup do další lokace.

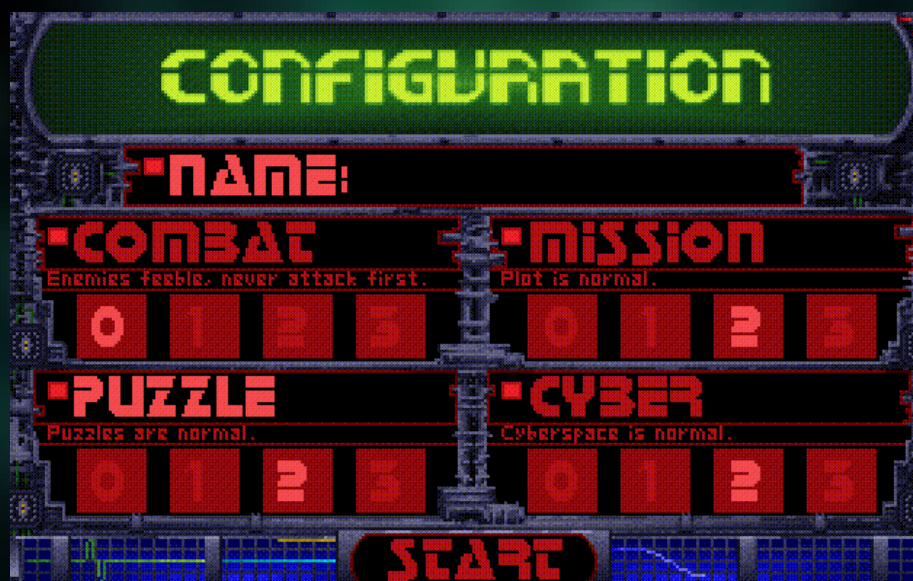
Je zde mnoho zkratk a „respawn pointů“ (Restore Bay), tajných místností a skrytých předmětů, audiologů mrtvé posádky, a jiných střípků příběhu. V každém z nich máte nějaký specifický úkol, který je nějak propojen s hacením SHODAN-iných plánů (kterých má vskutku požehnaně).

Hráč k boji se SHODAN a jejími armádami robotů a mutantů může použít velké množství zbraní a udělátek, ale také samotné prostředí, které je po celou dobu víceméně otevřené—SHODAN má nicméně na stanici určitou úroveň kontroly, která některé věci blokuje. Hráč tedy musí rozbít kamery, hackovat se do terminálů, a zničit místnosti s počítačovými nody, aby ji snížil.



Kompletní mapa Citadel Station, sestavená ze všech levelů.

Hráč si už na začátku může vybrat, jak chce hru projít, a nastavit obtížnosti jednotlivých prvků hry tak, jak sám uzná za vhodné.



Tato volnost obecně charakterizuje celou hru. Způsoby, jakými si poradit s určitými nástrahami a plány SHODAN je nespočet. Hráč může interagovat s jakýmkoli předmětem v prostředí, umístit si ho do inventáře, může posbírat řadu kybernetických vylepšení, které dávají například větší rychlost nebo lepší výdrž, nebo sebrat zbraň tak mocnou, že s ní může vyčistit celé místnosti.

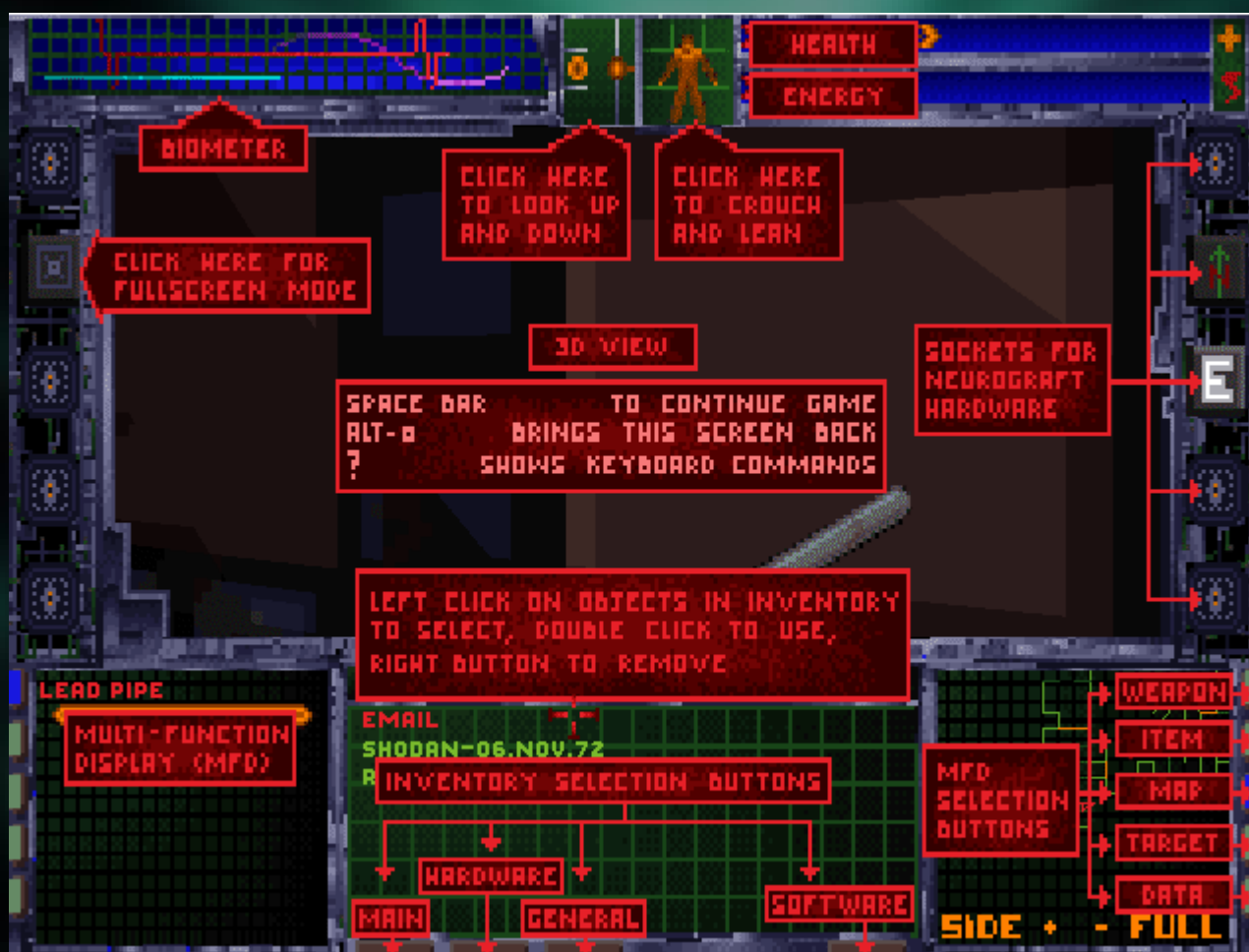
Jen pro příklad—k otevření jistých dveří je třeba oční sken zaměstnance, který bohužel již nežije. Je ovšem možné v levelu najít jeho hlavu, kterou stačí jen zanést k očnímu skeneru, a dveře se otevřou. Nebo je hráč může zkusit vyhodit do vzduchu. Nebo se v úrovni možná nachází ventilační šachta, která do kýžené místnosti vede.



OVLÁDÁNÍ

Ovládání v původní verzi bylo kombinací myši a klávesnice, kdy se k pohybu používaly šipky na klávesnici, a k rozhlížení nahoru a dolů tlačítka v uživatelském rozhraní. Zároveň existovala stejná UI tlačítka k uhýbání doleva a doprava a ke skrčení.

Hráč využívá myš i k ovládání inventáře a sbírání předmětů v prostředí.



Na přiloženém screenshotu je možné vidět popisky k uživatelskému rozhraní.

Podobně, jako většina her v té době, System Shock neměl „mouselook“, tedy se rozhlížení myší muselo nahradit tímto ovládáním. Už tehdy to bylo pro mnohé špatně stravitelné, ač bylo prohlížení uživatelských manuálů pro videohry více běžné než je tomu dnes.

ZBRANĚ

Snad nejdůležitější složkou hry jsou zbraně a modifikace, které může hráč posbírat.

Naráz je možné držet „jen“ sedm zbraní. Vzhledem k tomu, že se ve hře nachází zbraní opravdu hodně, všechny s různými typy střelby a typy munice, je sedm skutečně zanedbatelné číslo.

Hráč si postupně během hry vytváří vlastní playstyle, který je podporován právě různými typy zbraní, a tyto typy zbraní také ubližují různým typům nepřátel více nebo méně.

Po úrovních jsou také rozesety všemožné kybernetické modifikace a drogy, které můžou hráči poskytnout specifické výhody. Díky těmto modifikacím je například možné si postavit charakter, který díky halucinogením drogám má zlepšené reflexy a je rychlejší, a své protivníky ubíjí k smrti kovovou tyčí.

NEPŘÁTELÉ

Typů nepřátel je také požehnaně, a většina z nich funguje do jisté míry jinak. Základní nepřátelé, Humanoidní Mutanti, se například sami po nějaké době oživují. Nacházejí se zde *i neviditelní létající nepřátelé, co vás mohou zabít ve dvou úderech.*

Mnozí protivníci jsou také náchylní a odolní k určitým typům zbraní a munice, což nutí hráče nejen k experimentování ale i aktivně přemýšlet o každém souboji.



SMRT

Jakmile hráč zemře, je oživen nejblíže Restore Bayi. Tu si aktivuje tím, že nalezne určitou místnost (Cyborg Conversion Chamber), kde tuto Restore Bay aktivuje.

Jakmile hráč v úrovni žádnou Restore Bay aktivní nemá, a je zabit, přehraje se morbidní cutscéna, a hra skončí.

CYBERSPACE

Dalším elementem hry je takzvaný „cyberspace“. Jde o minihru podobnou například hře Elite (1984), a reprezentuje akt nabourávání se do chráněné sítě.

V této minihře se hráč ujme role svého vlastního „kódu“, a snaží se zničit fyzickou reprezentaci jakéhosi firewallu, který mu brání v přístupu.

Hráčský avatar se stále pohybuje kupředu, a prostředí je spíše abstraktní, plné wireframů a barevných kostiček.

Obsahuje také své vlastní typy nepřátel a objektů, a přístup do Kyberporstoru obecně umožňuje hned několik typů kybernetických modifikací, které se dají ve stanici najít.

V tomto kyberprostoru se odehraje poslední souboj se SHODAN na konci hry.



VISUALS & PRESENTATION

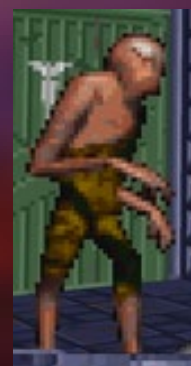
Po stránce vizuálního designu a art direction je System Shock sice zastaralý, nicméně úroveň nejsou tak abstraktní, jak tomu bylo například v původním DOOM-u, který vyšel jen rok předtím.

Citadel Station obsahuje velké množství lokací, které jsou od sebe vizuálně rozeznatelné, a je často poznat, jaká místnost k čemu slouží.

Prostředí také pracuje s osvětlením, a ve hře se dokonce nacházejí funkční spínače pro světla.



Sprity jsou předkreslené, existují jako 2D assety ve 3D prostoru, a otáčejí se ve vztahu ke kameře. I nepřátelé jsou od sebe snadno rozeznatelní díky výrazným siluetám, a na pohled se dá do určité míry odvodit, čeho jsou schopní.



NARATIV

Další stránkou hry je příběh, který je sice přímočarý, ale efektivní.

Hráč hraje za nejmenovaného hackera, který se v cutscéně na začátku hry nabourá do střežené sítě korporace TriOptimum. Je téměř okamžitě zadržen korporátní policií. Jistý pohlavár z TriOptimum, Edward Diego, mu dá nabídku— udělej pro nás jistou práci, a necháme tě jít. A přihodíme k tomu ještě fungl nový neurální implantát.

Hacker přijme, udělá co se po něm chce, a v rámci operace k instalaci implantátu je šest měsíců v kryospánku na stanici Citadel.

Hra začíná, když se hacker probouzí v prázdné stanici v Nemocničním křídle.

Z cutscény vyplívá, že hacker měl za úkol nějakým způsobem upravit A.I. SHODAN, přepsat její kód, a vymazat veškeré její etické zábrany. SHODAN tedy „přehodnotila své priority, a došla k novým závěrům“.

Hráčská postava si za svoje problémy tedy, do určité míry, může sama.



Skrz narativ je nicméně zřejmé, že SHODAN od samého počátku byla velmi komplexní, a že TriOptimum samo tak docela nerozumělo svému vlastnímu výtvoru.

Hráč může nalézt Edwarda Diega samotného, nyní jako kyborga ovládaného SHODAN.

Tento veškerý příběh je vyprávěn skrz environment a audiologů a textových zpráv, které se dají nalézt v jednotlivých úrovních, ale i skrz krátké cutscény, které se objevují na začátku a na konci.

INSPIRATION & LEGACY

Inspirace pro System Shock vychází z klasických dungeon crawlerů jako Ultima Underworld nebo Dungeon Master. Ostatně původní nápad byl vytvořit „sci-fi Ultimu“.

Inspirace je zjevná už v uživatelském rozhraní, i pro způsob, jakým se hráč pohybuje po herním prostředí, a jak je to prostředí strukturované.

Nicméně co se týče přístupu k hráčské volnosti, dalo by se hledět i na staré TRPG a CRPG tituly, nebo na stolní RPG typu Dungeons & Dragons. Ačkoliv System Shock by se za RPG dal považovat jen velmi krajně, způsob, kterým přistupuje k autonomii hráče a řešení problémů je podobný.

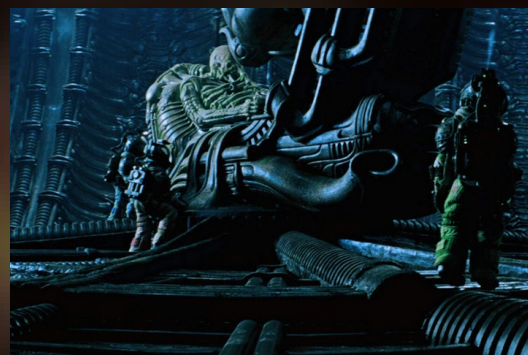
V rámci vizuálu je možné pozorovat inspiraci filmy Alien, RoboCop a Blade Runner, ale i knihami, jako Neuromancer nebo díly Phillipa K. Dicka. V pozdějších úrovních je inspirace Vetřelcem, a více specificky H. R. Gigerem, více patrná.



Dungeon Master



Ultima: Underworld



Alien (1979)

Jak bylo zmíněno výše, System Shock by se dal považovat za první Immersive sim, zároveň je patrné, že inspiroval mnoho dalších her.

Ačkoliv jde o tvrzení, které se těžko potvrzuje, odkaz prvního System Shocku je možné pozorovat v dalších západních hrách po několik dalších generací, a to nejen v rámci Immersive sim-ů.

Jsou to franšizy jako Deus Ex, Bioshock, Thief Dishonored, nebo i Half-Life a do určité míry i horory jako Dead Space, které by bez System Shocku nejspíš nevznikly.

První System Shock byl dozajista trendsetter, co se týče imerzivních herních zážitků a předčí i mnoho moderních her ve svém přístupu k hráčské volnosti.

Nicméně v dnešních dnech se mnohem více vzpomíná na jeho pokračování, System Shock 2, který výrazně zjednodušil UI a ovládání, nicméně ve své podstatě zůstal stejný, s kompletní 3D grafikou a ještě více možnostmi pro různé typy hráčů.

System Shocku se později ujalo studio Nightdive, které vytvořilo System Shock: Enhanced Edition, který jede na novém enginu, má nativní podporu vyšších rozlišení a je konečně možné se rozhlížet myší, dokonce obsahuje i možnost zjednodušeného UI.

Toto stejné studio nyní pracuje na kompletním remaku.





ZDROJE:

<https://www.filfre.net/2021/03/system-shock/>

<http://nerdlypleasures.blogspot.com/2015/10/getting-started-in-system-shock.html>

<https://shodan.fandom.com/wiki/SHODANPEDIA: The System Shock Wiki>