

## Profi-Tips und Waffenkunde

# System Shock 2

Das spannende Action-Rollenspiel ist vollgepackt mit nützlichen Gegenständen und Waffen – wir erklären ihre Eigenschaften und geben Tips zum Gebrauch.

## Wahl der WAFEN

## STURMGEWEHR ist ideal

## Kleine GRANATEN-kunde

## Welche RÜSTUNG?

## Keine Angst vor STRAHLUNG

## Stärker durch IMPLANTATE

## ZWEITES Implantat

**W**er unvorbereitet in die »von Braun« stürzt, wird nicht lange überleben. In welche Richtung Sie sich spezialisieren, will zum Beispiel gut überlegt sein. Wir geben Ihnen Tips zu den wichtigsten Gegenständen im Spiel, damit Ihnen die Entscheidung leichter fällt.

**TIP 1:** Sie sollten sich relativ früh überlegen, welche Fähigkeiten und Waffenklassen Sie mit Cybermodulen ausbauen wollen. Wir empfehlen für jeden Charakter die Spezialisierung auf Standardwaffen; das Sturmgewehr ist das nützlichste Schießisen im Spiel, und Sie finden genug Munition dafür. Zur Standardausrüstung sollte außerdem der Granatwerfer gehören. Die stärksten Waffen der anderen Kategorien sind in ihrem Nutzen eher enttäuschend.

**TIP 2:** Splittergranaten sind Allzweckmunition, setzen aber auch Geschütztürme ordentlich zu. Brandgranaten eignen sich exzellent gegen organische Gegner, vor allem gegen Rumbler. EMP-Granaten legen Roboter lahm, Disruption-Munition taugt gegen alle Ziele. Annäherungsgranaten sind nur selten nützlich; wenn der Platz im Inventar knapp wird, können Sie sie getrost ablegen.

**TIP 3:** Die Energiepanzerung bietet den stärksten Schutz im Spiel und lässt sich schon mit Stärke 3 tragen, fällt aber wegen Energiemangel immer in den ungünstigsten Situationen aus. In späteren Levels gibt's kaum noch Ladeterminale, Sie sollten also genügend Batterien mit sich herumtragen – oder auf eine der Standardpanzerungen umsteigen.

**TIP 4:** Lassen Sie Schutzanzüge und Annelid-Rüstungen liegen. Verstrahlte Gebiete kommen im Spiel viel zu selten vor, als daß sich das Herumtragen lohnen würde. Den stärksten Schutzwert bietet übrigens der Psi-Spruch Psychoreflexive Aura: Für kurze Zeit werden 60% des Schadens absorbiert.

**TIP 5:** Das nützlichste Implantat ist der BrawnBoost: Ihre Kraft steigt um einen Punkt, so daß Sie im Nahkampf mehr Schaden anrichten und drei zusätzliche Inventarfelder bekommen. Implantate müssen regelmäßig an Energieterminals aufgeladen werden.

**TIP 6:** Wenn Sie Cybernetically Enhanced als Spezialfähigkeit wählen, können Sie ein zweites Implantat benutzen. Nützlich ist der EnduroBoost, der Ihnen fünf zusätzliche Lebenspunkte spendiert. Auch Annelid-Implantate eignen sich als Ergänzung.

## NAHKAMPF-Taktik



**Tip 7:** Wenn der Hybrid mit dem Bleirohr danebengeschlagen hat, können Sie gefahrlos hinlangen.

## FORSCHUNG muß sein

**TIP 7:** Erledigen Sie so viele Gegner wie möglich im Nahkampf. Wenn Hybriden mit dem Bleihrohr auslösen, weichen Sie aus; nachdem der Schlag in die Leere ging, hauen Sie zu.

Fernkämpfer wie die Midwives machen Sie erst auf sich aufmerksam und ziehen sich dann hinter eine Ecke zurück; die Feinde laufen Ihnen hinterher und lassen sich bequem im Nahkampf erledigen.

**TIP 8:** Geben Sie sich einen Punkt

auf Forschung, damit Sie die Organe der Anneliden untersuchen können; jede Waffe richtet dann 25% mehr Schaden gegen einen Gagnetyp an. Die restlichen Forschungspunkte können Sie sich schenken, sofern Sie nicht Alienwaffen benutzen wollen. **CS**

## Alle Waffen im Überblick

### Rohrzange



### Die STANDARD-waffe

**Voraussetzung:** Keine

Die erste Waffe wird auch lange Zeit Ihre wichtigste sein: Um Munition zu sparen, sollten Sie so viele Gegner wie möglich im Nahkampf erledigen. Die Ausnahme sind Roboter und Geschütztürme, die bei ihrer Zerstörung explodieren und Sie verletzen würden.

### Pistole



### Die erste SCHUSS-WAFFE

**Voraussetzung:** Konventionelle Waffen 1

**Schußmodi:** Normal und Salve; feuert drei Schüsse in rascher Folge, starker Rückstoß

**Modifikation 1:** Benötigt Modifizieren 1, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

**Modifikation 2:** Benötigt Modifizieren 3, erhöht Schaden, verkürzt Nachladezeit

### Wichtig und VIELSEITIG

Neben der Rohrzanze die wichtigste Standardwaffe für einen Großteil des Spiels. Wird erst durch das Sturmgewehr überflüssig. Modifizieren Sie die Pistole, um den größtmöglichen Nutzen herauszuholen.

## Schrotflinte



**Nur für  
NAHKAMPF**

**Voraussetzung:** Konventionelle Waffen 3

**Schußmodi:** Normal und Dreifachschuß; verdoppelt den Schaden, verbraucht drei Einheiten Munition

**Modifikation 1:** Benötigt Modifizieren 1, erhöht Schaden, verkürzt Nachladezeit

**Modifikation 2:** Modifizieren 3, erhöht Schaden, verringert Rückstoß

**Es gibt  
reichlich  
MUNITION**

Die Schrotflinte hat eine niedrige Schußfrequenz und richtet nur auf kurze Distanz vollen Schaden an. Der kräftige Dreifachschuß ist einigermaßen nützlich, ansonsten ist die Flinte eher zweite Wahl.

## Sturmgewehr



**Die  
BESTE  
Schußwaffe**

**Voraussetzung:** Konventionelle Waffen 6, Kraft 4

**Schußmodi:** Normal und Dauerfeuer; schießt kontinuierlich, aber starker Rückstoß

**Modifikation 1:** Benötigt Modifizieren 3, erhöht Schaden, verkürzt Nachladezeit

**Modifikation 2:** Benötigt Modifizieren 4, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

**Reichlich  
MUNITION**

Das Sturmgewehr ist die beste Waffe im Spiel; es nutzt die gleiche Munition wie die Pistole, richtet aber 25% mehr Schaden an.



## Laserpistole

**SCHWACHER  
Schuß**

**Voraussetzung:** Energiewaffen 1

**Schußmodi:** Normal und Überladen; verbraucht enorme Energie für einen deutlich stärkeren Schuß, lange Nachladezeit

**Modifikation 1:** Benötigt Modifizieren 1, erhöht Schaden und Ladung

**Modifikation 2:** Benötigt Modifizieren 4, erhöht Schaden, reduziert Energieverbrauch

**Gut zum  
ÜBERLADEN**

Dank der Ladeterminals geht der Laserpistole nie die Munition aus. Der Schaden ist relativ gering. Nur im Überladen-Modus brauchbar.

## Laserdegen



**Leicht und  
TÖDLICH**

**Voraussetzung:** Energiewaffen 4, Wendigkeit 4

Eine exzellente Nahkampfwaffe. Beschädigt sogar Gegner, die immun gegen Energieangriffe sind.

## Doppel-EMP-Gewehr



**Nur gegen  
ROBOTER**

**Voraussetzung:** Energiewaffen 6

**Schußmodi:** Normal und Überladen; höherer Energieverbrauch, aber mehr Schaden in der Umgebung

**Modifikation 1:** Benötigt Modifizieren 3, erhöht Schaden und Ladung

**Modifikation 2:** Benötigt Modifizieren 5, erhöht Schaden, erhöht Projektilgeschwindigkeit

**Gute  
ERGÄN-  
ZUNGS-  
WAFFE**

Die beste Waffe gegen Robos, aber vollkommen nutzlos gegen organische Gegner. Eher unbrauchbar, weil gegen Ende des Spiels fast keine Roboter mehr vorkommen. Nur sinnvoll als Ergänzungswaffe.

## Granatwerfer



**Die  
PFLICHT-  
WAFFE**

**Voraussetzung:** Schwere Waffen 1

**Schußmodi:** Explosion bei Kontakt und Abprallen; Granaten lassen sich um Ecken schießen und explodieren erst nach einigen Sekunden

**Modifikation 1:** Benötigt Modifizieren 1, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

**STARK und  
vielseitig**

**Modifikation 2:** Benötigt Modifizieren 3, erhöht Schaden und Frequenz, reduziert Nachladezeit

Eine Pflichtwaffe für jede Charakterklasse. Mit fünf Munitionstypen sehr vielseitig und extrem stark. Taugt nur für den Fernkampf, da die Explosionen auch Sie selbst beschädigen.

## Stasisfeld-Generator



**FRIERT  
Gegner ein**

**Voraussetzung:** Schwere Waffen 3, Kraft 3

**Schußmodi:** Normal und Umgebung; friert alle Gegner im engen Umkreis des Aufschlagspunkts ein

**Modifikation 1:** Benötigt Modifizieren 2, erhöht Geschwindigkeit des Stasis-Strahls

**Modifikation 2:** Benötigt Modifizieren 4, reduziert Munitionsverbrauch des Generators

**Seltene  
MUNITION**

Der Stasisfeld-Generator richtet keinen Schaden an, friert aber Gegner für einige Zeit ein; die können dann gefahrlos im Nahkampf erledigt werden. Schluckt die seltene Prismen-Munition.

## Fusionskanone



**ALLZWECK-  
waffe**

**Voraussetzung:** Schwere Waffen 6, Kraft 4

**Schußmodi:** Normal und Todesstoß; Langsamere, größere Energiekugel, die mehr Schaden anrichtet

**Modifikation 1:** Benötigt Modifizieren 4, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

**Modifikation 2:** Benötigt Modifizieren 5, erhöht Schaden, reduziert Munitionsverbrauch

**Braucht viel  
KRAFT**

Die Fusionskanone taugt gegen alle Gegner, richtet aber nur durchschnittlichen Schaden an. Im Todesstoß-Modus effektiv, aber die Energiekugel fliegt sehr langsam. Verbraucht seltene Munition.

## Kristallsplitter



**STÄRKSTE  
Nahkampfwaffe**

**Voraussetzung:** Alienwaffen 1, Forschung 4

Der Kristallsplitter muß erst erforscht werden, ist dann aber die stärkste Nahkampfwaffe im Spiel. Schon dafür lohnt sich die Investition in Alientechnik, auch wenn die anderen Waffen eher schwach sind.

## Viren-Waffe



**Gut gegen  
ORGANISCHE  
Gegner**

**Voraussetzung:** Alienwaffen 4, Forschung 3

**Schußmodi:** Gegen Menschen und Anneliden

**Modifikation 1:** Benötigt Modifizieren 3, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

**Modifikation 2:** Benötigt Modifizieren 5, erhöht Schaden, reduziert Munitionsverbrauch

**Braucht  
WURM-  
Munition**

Die Annelid-Waffe taugt nur gegen organische Feinde, Roboter werden nicht beschädigt. Nur im zweiten Schußmodus gegen Anneliden nützlich, der Schaden ist aber eher mäßig.

## Annelid Launcher



**Happige  
VORAUS-  
SETZUNGEN**

**Voraussetzung:** Alienwaffen 6, Forschung 6, Kraft 3, Wendigkeit 3

**Schußmodi:** Gegen Menschen und Anneliden

**Modifikation 1:** Benötigt Modifizieren 2, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

**Modifikation 2:** Benötigt Modifizieren 5, erhöht Schaden, verdoppelt Projektilgeschwindigkeit

**Lohnt sich  
NICHT**

Quasi ein Raketenwerfer mit zielsuchenden Geschossen, die nur organische Gegner beschädigen. Etwas kompliziert zu handhaben, der Schaden rechtfertigt außerdem den enormen Aufwand für die Benutzung des Annelid Launchers nicht.