

## Unser System gegen Shodan

# System Shock 2



Cheat-Codes  
auf Seite 185

Ein zerstörtes Raumschiff voller Gegner, und Sie hilflos und allein mittendrin?

Nicht ganz: Wir zeigen Ihnen den schnellsten Weg durch die »von Braun«.

**D**as brillante Action-Rollenspiel System Shock 2 von Looking Glass hat's in sich: happige Monster, verwinkelte Gänge und knackige Rätsleinlagen. Damit Sie sich in den Raumschiffen nicht verlaufen, führt Sie unsere Lösung (gilt für alle »Berufe«) sicher bis zum großen Finale.

## Allgemeine Tips

### WIEDER- BELEBUNG

**TIP 1:** In jedem Abschnitt der »von Braun« existiert eine rote Wiederbelebungszone. Unsere Lösung führt Sie auf jedem neuen Deck auf dem schnellsten Wege zu dieser Kammer. Ist sie einmal aktiviert, tauchen Sie nach Ihrem Tod an dieser Stelle wieder auf. Die Auferstehung kostet Sie allerdings zehn Naniten. Wenn Sie in der leichten Schwierigkeitsstufe spielen, ist die Wiederbelebungszone grundsätzlich umsonst.

### Lebens- energie SPAREN

**TIP 2:** Ihre Lebensenergie ist in System Shock 2 sehr knapp bemessen – Sie sollten deshalb grundsätzlich vorsichtig spielen, weil Sie gegen mehrere Gegner gleichzeitig praktisch keine Chance haben. Um Hypo- und Medikits zu sparen, haben sich alternative Heilmethoden bewährt (Tips 3 – 5).

### BÄNKE nutzen

**TIP 3:** Die grünen Chirurgiebänke stellen Ihre Lebensenergie für fünf Naniten vollständig wieder her. Damit Sie sie benutzen können, müssen sie allerdings mit einem Modul aktiviert werden. Die günstige Vollheilung ist aber auch einige Umwege wert.

### PSI zur Heilung

**TIP 4:** Selbst Nicht-Agenten sollten sich überlegen, einige Cybermodule in den zweiten Psi-Rang und die Fähigkeit zerebrale Regeneration zu investieren. Dann können Sie Ihre sonst nutzlosen Psi-Punkte dafür verwenden, Trefferpunkte zu heilen.

### Mehr Saft aus HYPOS

**TIP 5:** Extrem nützlich ist außerdem die Spezialfähigkeit Pharma-freundlich: Damit erzielen Hypo- 20 Prozent mehr Wirkung, entsprechend weniger der kostbaren Heilpulverchen müssen Sie benutzen.

### Tödliche HÄUFCHEN

**TIP 6:** Über das ganze Schiff verteilt stoßen Sie immer wieder auf braune Wurmhäufen am Boden. Weichen Sie diesen Flecken unbedingt aus! Wenn Sie auf einen Haufen treten, werden Sie vergiftet; dann verlieren Sie ständig Lebenspunkte, bis Sie ein Anti-Toxin-Hypo benutzen oder sterben.

### Der Wert der WÜRMER

**TIP 7:** Die Würmer haben aber auch ihren Nutzen: Wenn Sie einen Glasbecher mit einem Haufen be-

### WAFFEN warten...

nutzen, sammeln Sie Munition für die Annelid-Waffen. Außerdem werden Sie durch die Haufen geheilt, falls Sie ein WormBlood-Implantat tragen.

**TIP 8:** Alle Schusswaffen nutzen sich relativ schnell ab; dadurch lassen die Stärke und die Zielgenauigkeit nach. Um Ihre Waffen in Schuss zu halten, sollten Sie möglichst bald Cybermodule in die Steigerung der Wartungs-Fähigkeit investieren. Je höher Ihr Skill ist, desto mehr Punkte werden beim Benutzen eines Wartungswerkzeugs wiederhergestellt.

### oder REPARIEREN

**TIP 9:** Als Alternativ-Methode können Sie Ihre Cybermodule auch auf den Reparatur-Skill verwenden. Dann dürfen Sie mit jeder Waffe so lange feuern, bis sie den Geist aufgibt; nach dem Wiederherstellen entspricht der Zustand des Schießens Ihren Reparatur-Punkten. Auf diese Weise erreichen Ihre Waffen zwar nie den höchsten Wirkungsgrad, aber Sie sparen sich die Wartungs-Punkte und können zerstörte Superwummen und Automaten wieder aufpäppeln.

### FORSCHUNG und Chemie

**TIP 10:** Um unbekannte Gegenstände zu erforschen, benötigen Sie einen entsprechend hohen Forschungs-Skill und bestimmte Chemikalien. Es lohnt sich nicht, die Elemente auf Verdacht mit sich herumzutragen; statt dessen sollten Sie zu den Chemielagern zurück-

Gegenstand	Erster Fundort	Forschung-Skill	Chemikalien
Annelid Launcher	Rickenbacker	6	Se, Mo
Annelid Psi Organ	The Many	1	Ba, Ra
Arachnid Organ	Deck 4	1	Ir
Crystal Shard	Deck 4	4	Y
Grub Pod Organ	Deck 3	1	Cf, Ga
Hybrid Organ	Deck 2	1	Keine
Midwife Organ	Deck 3	1	Keine
Monkey Brain	Deck 2	1	Fm
Psi Booster	Deck 3	2	Na, Ir
Psi Reaver Organ	Deck 6	1	Ra
Rumbler Organ	Deck 5	1	Mo
Swarm Pod Organ	Deck 4	1	Keine
Viral Proliferator	Deck 5	3	Tc, Te
WormBlood Implant	Deck 4	4	Cu
WormHeart Implant	Rickenbacker	5	Cs, Hs
WormMind Implant	Rickenbacker	3	Cs
WormSkin Armor	Rickenbacker	3	Hs, Tc

Sicher im  
AUFZUG

Schuß von  
OBEN



Tip 12: Von oben aus töten Sie Spinnen gefahrlos.

TANZENDER  
Robo

kehren, wenn Sie Ressourcen benötigen. Oder Sie konsultieren unsere Tabelle: Die sagt Ihnen, welche Voraussetzungen Sie für die Forschung benötigen.

**TIP 11:** Wenn Sie Alarm ausgelöst haben und von Monsterhorden verfolgt werden, sollten Sie in den Aufzug fliehen. Sind die Türen einmal zu, haben Sie Ruhe vor den Feinden, bis der Alarm wieder abgeklungen ist.

**TIP 12:** Gegner, die nicht mit Schußwaffen ausgerüstet sind, lassen sich leicht austricksen: Springen Sie

einfach auf einen Tisch oder eine Leiter, schon können Ihnen die Feinde nichts mehr anhaben. Von oben lassen sie sich bequem erledigen.

**TIP 13:** Auch in System Shock 2 versteckt sich (mindestens) ein nettes Osterei: Drehen Sie

sich im dritten Jahr Ihrer Ausbildung doch einfach mal nach links. Der Protokolldroide hinter der Glasscheibe legt einen flotten Macarena aufs Parkett.

## Komplettlösung

### MedSci

Explosion  
AUS-  
WEICHEN

**TIP 14:** Die ersten paar Minuten sind ziemlich gradlinig. Flüchten Sie vor der Explosion der Satellitenschüssel in den Nebenraum, und nehmen Sie der Leiche die Rohrzange ab. Damit zerschlagen Sie im vorherigen Zimmer das Metallrohr vor der Leiter. Die Keycard öffnet die Tür.

FLUCHT  
vor dem  
Vakuum

**TIP 15:** Den Code für die nächste Tür entnehmen Sie dem Logbuch der Leiche: 45100. Klettern Sie gebückt durch den Luftschacht, und laden Sie im nächsten Raum die Batterie am Energieterminal. Setzen Sie sie in die Halterung an der Wand, und retten Sie sich durch die Tür in einen sicheren Abschnitt.

Die ersten  
TERMINALS

**TIP 16:** Bevor Sie hier den Aufzug benutzen, sollten Sie Kisten und Leichen in der Umgebung filzen. Außerdem können Sie an den Upgrade-Terminals eine Fähigkeit steigern. Fahren Sie dann ein Stockwerk höher, aber nehmen Sie die Keycard aus dem Raum im Südwesten mit. Damit öffnen Sie die Tür zum Hauptteil des MedSci-Decks.

HYBRIDEN  
erschlagen

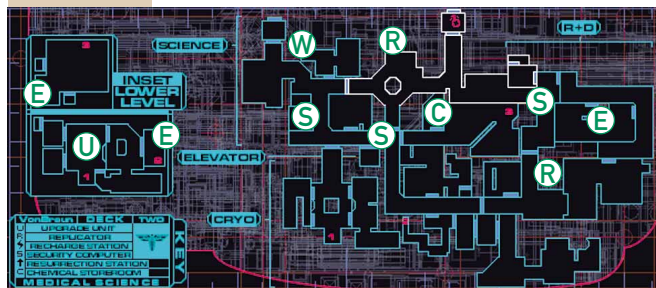
**TIP 17:** Ab jetzt müssen Sie mit Hybriden rechnen. Den ersten schlagen Sie gleich im Wachraum zu Ihrer Linken nieder. Hacker knacken hier sofort den Security-Computer. Richtung Norden finden Sie rechter Hand die Wiederbelebungszone dieses Levels, die Sie sofort aktivieren sollten. Der linke Gang führt zu einer verschlossenen Tür, neben der Sie eine entladene Batterie aufnehmen. Achtung: Wenn Sie das Sicher-

BATTERIE  
laden

FALLE  
vor dem  
Terminal

heitssystem nicht deaktiviert haben, müssen Sie hier auf den Tisch springen und die Kamera zerstören.

**TIP 18:** Laufen Sie zur Pumpstation in der Mitte des Decks, und klettern Sie die Leiter hinunter. Wenn Sie den Sicherheitscomputer nicht gehackt haben, spürten Sie auf direktem Weg zum Ladeterminal und verstecken sich dahinter vor den Geschütztürmen. Laden Sie die Batterie, und rennen Sie wieder zur Leiter. Gehen Sie zurück zur Tür im Nordwesten, und öffnen Sie sie durch Einsetzen der Batterie. Wechseln Sie durch das Schott zur Krankenstation.



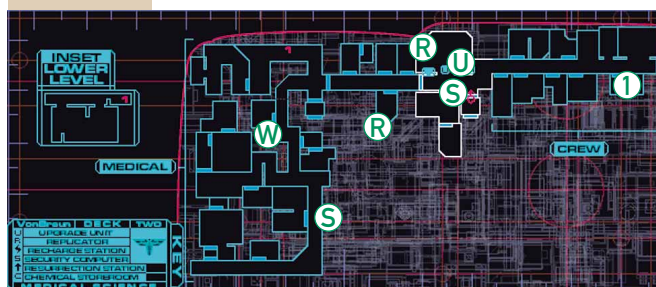
MedSci A: (E) Energie-Terminals, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszone, (C) Chemielager.

In der  
KRANKEN-  
STATION

Watts  
BÜRO  
suchen

**TIP 19:** Nehmen Sie den linken Gang, und aktivieren Sie im ersten Raum die Wiederbelebungszone. Mit der Chirurgie-Liege können Sie sich jederzeit heilen. Im Operationssaal im Südwesten finden Sie die Keycard für die Mannschaftsräume; unterwegs treffen Sie auf Psi-Affen und Mutanten mit Schrotflinten, an die Sie möglichst schnell heranlaufen und zuschlagen sollten.

**TIP 20:** Mit Hilfe der Karte gelangen Sie in den Osttrakt, in dem Sie Ihre Upgrade-Punkte an den Terminals in Fähigkeiten umwandeln können. Das Büro des Chefarztes Watts ist im Nordosten; weil er nicht da ist, nehmen Sie die Keycard für die Labors aus dem Schreibtisch. Im Raum gegenüber läßt sich oben mit einem beherzten Sprung die erste Schrotflinte ergattern. Wechseln Sie dann über die Schleuse zurück zum MedSci-Hauptdeck.



MedSci B: (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszone, (1) Watts Büro.

Zugang zum  
MASCHI-  
NENDECK

**TIP 21:** Der Zugang zu den Laboratorien befindet sich im Osten; die Tür öffnen Sie mit der Keycard. Dort befindet sich der sterbende Watts auf einer Liege. Er hinterläßt Ihnen ein Logbuch mit dem Code zum Wartungszugang. Laufen Sie zurück zum Aufzug in der Levelmitte, und öffnen Sie die Tür gegenüber mit der Kombination 12451. Den lästigen Wartungsro-

boter beseitigen Sie am besten mit der Pistole und panzerbrechender Munition. Klettern Sie dann in den Schacht zum Maschinendeck.

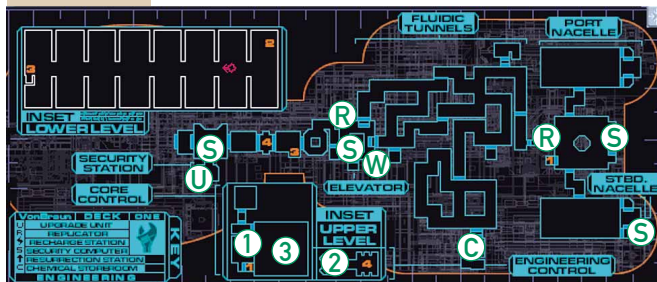
## Engineering

Reaktor ist  
**VERSPERRT**

**LAGER**  
plündern

**TIP 22:** Nehmen Sie den linken Gang zum Reaktorkern. Böse Überraschung: Die Tür öffnet sich nicht, weil der Raum dahinter verstrahlt ist. Abhilfe verspricht der Steuercomputer im Maschinenraum.

**TIP 23:** Folgen Sie den Bodenmarkierungen in Richtung Shuttle Bay. Vorher empfiehlt sich ein Abstecher zur Chemical Storage 5. Die ist zwar verschlossen, aber unterwegs erhalten Sie eine Nachricht von Polito mit dem Code für Utility Storage 4. Die Kammer öffnen Sie mit den Zahlen 59004.



**Engineering A:** (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszone, (C) Chemielager, (1) Reaktorkontrolle, (2) Zentraler Maschinenraum, (3) Reaktorkern-Computer.

Kampf den  
**DROIDEN**

Leerer  
**MASCHINENRAUM**

Ins **LAGER**

Kontakt  
mit den  
»**VIelen**«

**CODE**  
zum Maschi-  
nenraum

**TIP 24:** Im Raum mit dem Aufzug treffen Sie das erste Mal auf einen Protokollroiden, der auf Sie zuläuft und dann explodieren will. Schalten Sie ihn mit panzerbrechender Munition aus, bevor er zu nahe kommt. Aktivieren Sie die Wiederbelebungszone, und folgen Sie dem Gang nach Westen.

**TIP 25:** Hinter den Doppeltüren lauern einige Geschütztürme – tasten Sie sich also vorsichtig voran oder hacken Sie sich in einen Sicherheitscomputer. Nehmen Sie unterwegs den Grav-Lift zum zentralen Maschinenraum. Die Tür ist verschlossen, aber ein Logbucheintrag berichtet, daß die Ingenieurin mit dem Code in die Lagerräume geflohen ist.

**TIP 26:** Fahren Sie wieder nach unten, und laufen Sie weiter nach Westen. Die Tür zum Wachraum am Ende des Gangs öffnet die Keycard der daneben liegenden Leiche; hier finden Sie eine leichte Rüstung und zwei Upgrade-Terminals. Wechseln Sie dann über das Schott im Westen zu den Lagerräumen.

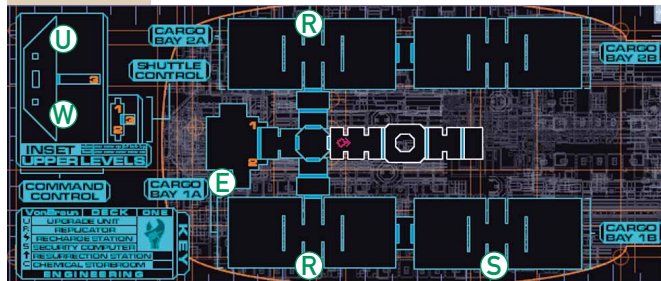
**TIP 27:** Gehen Sie zunächst nach Westen zum Kommandozentrum. Unterwegs erhalten Sie eine telepathische Nachricht der »Vielen«. Nehmen Sie im großen Saal den Grav-Lift zum Kommandoraum. Hier aktivieren Sie die Wiederbelebungszone.

**TIP 28:** Durchstöbern Sie die Lagerhalle 1A im Süden nach einer Leiche, die den Paß für Lager 2 bei sich trägt. Damit betreten Sie die nördlichen Hallen und entdecken die Leiche der Ingenieurin Sanger, deren Logbuch den Code zum zentralen Maschinenraum verrät. Gehen Sie zurück zur Schleuse.



**MODUL  
suchen**

**TIP 29:** Per Grav-Lift erreichen Sie die Steuerzentrale und öffnen die Tür mit den Zahlen 15061. Ein Klick auf den Computer bringt keinen Erfolg; Xerxes hat den Zugang gesperrt. Das Logbuch auf dem Boden verrät den nächsten Schritt: Sie müssen ein neues Computermodul aus dem Lager 5 holen.



**Engineering B:** (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheits-computer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszone.

**Computer  
UMPRO-  
GRAM-  
MIEREN**

**TIP 30:** Das Lager ist im Südosten des Levels; die Tür öffnen Sie mit dem Code 34760. Neben einigen Chemikalien befindet sich hier das Modul 45m/dEX, das zweite von links im linken Regal. Damit kehren Sie durch die Schleuse zum Kommandozentrum bei den Hauptlagern zurück und setzen den Chip in die Halterung an der Mittelkonsole ein. Anschließend aktivieren Sie den Computer im zentralen Maschinenraum – die Verstrahlung wird beseitigt. Laufen Sie nun zum Reaktorkern-Zugang im Südosten.

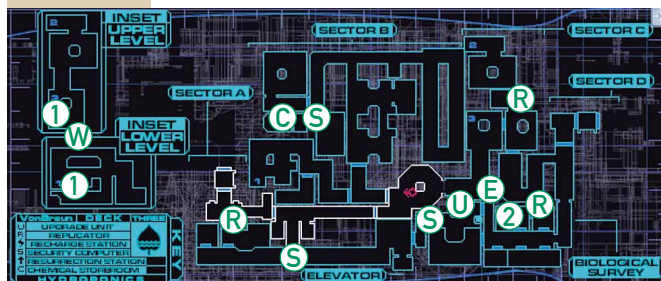
**STROM  
für den  
Aufzug**

**TIP 31:** Bevor Sie die Energie wiederherstellen können, müssen die beiden Seitentriebwerke im Norden und Süden angeschaltet werden; dort finden Sie jeweils eine Konsole an der Wand, die Sie aktivieren. Fahren Sie dann im Zentralraum mit dem Lift zur Reaktorsteuerung. Ein Klick auf den Computer stellt den Strom für den Hauptaufzug wieder an.

**Hydroponics**

**Schacht  
VERSTOPFT**

**TIP 32:** Unerwartete Probleme: Der Aufzug hält im dritten Stock. Polito erklärt Ihnen, daß Sie erst einen Pfropfen aus organischem Material im Schacht per Giftgas beseitigen müssen. Laufen Sie nach rechts, und nehmen Sie sich vor den Geschütztürmen in acht.



**Hydroponics A:** (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheits-computer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszone, (C) Chemielager, (1) Umweltcomputer, (2) Giftlaboratorium.

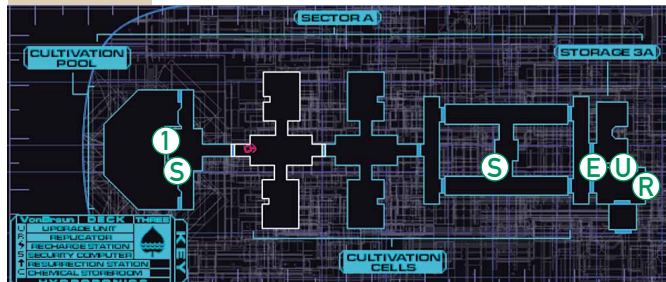
**Eine Dosis  
GIFT**

**TIP 33:** Betreten Sie im Gang den linken hinteren Raum. Durch das Fenster springen Sie in den Nebenraum. Nehmen Sie hier die beiden Giftbehälter mit.

**Gift  
ERFORSCHEN**

Die müssen mit einem Rechtsklick erforscht werden; wenn Sie keinen Punkt auf Forschung haben, kaufen Sie die Fähigkeit an einer Upgrade-Station.

**TIP 34:** Im Nordosten finden Sie die Wiederbelebungszone. Im Südwesten des Decks sammeln Sie die dritte Giftampulle auf. In den Sektor B gelangen Sie, indem Sie die Rampe im Süden hinauflaufen und durch das Fenster nach unten springen. Im Nordwesten von Sektor B befindet sich das Chemielager; hier nehmen Sie die Elemente mit, die zur Erforschung des Annelid-Gifts nötig sind.



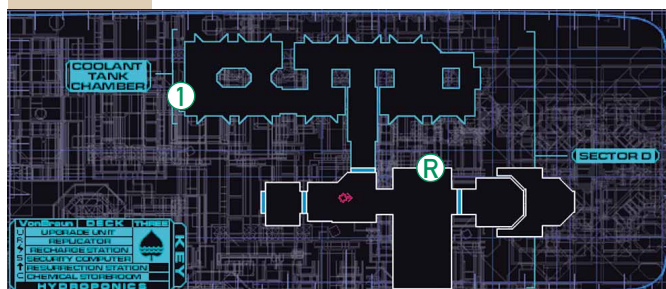
**Hydroponics B:** (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheits-computer, (R) Replikator, (1) Umweltcomputer.

**Der erste  
COMPUTER**

**TIP 35:** Im Westen klettern Sie eine Leiter in den gefrorenen Lagerraum hinunter. Eine Leiche hat die Keycard für Sektor A. Außerdem befindet sich hier der erste Umweltcomputer, den Sie mit einer Giftampulle füttern. Öffnen Sie nun den Zugang zu Sektor A im Westen des Hauptgangs mit der Keycard, und betreten Sie die Schleuse.

**Der  
ZWEITE  
Computer**

**TIP 36:** Laufen Sie geradeaus durch Sektor A, bis Sie den Umweltcomputer finden. Benutzen Sie eine weitere Giftkapsel. Unterwegs stolpern Sie über eine Leiche, die den Paß für Sektor D bei sich trägt. Außerdem können Sie hier das erste Sturmgewehr mitnehmen. Kehren Sie zurück zum Schott.



**Hydroponics C:** (R) Replikator, (1) Umweltcomputer.

**Der  
DRITTE  
Computer**

**TIP 37:** Betreten Sie Sektor D über die Schleuse im Nordosten. Neben jeder Menge Annelid-Spinnen und dem dritten Umweltcomputer entdecken Sie ein kaputtes EMP-Gewehr und eine Energiepanzerung. Diese Rüstung ist zwar stark, verbraucht aber Energie. Laufen Sie dann zurück zum Hauptdeck.

**Der  
VIERTE  
Computer**

**TIP 38:** Der letzte Umweltcomputer befindet sich in Sektor C, den Sie im Nordosten betreten können. Im Untergeschoß werden Sie Ihre vierte Giftampulle los. Der Aufzugsschacht ist freigeräumt, und Sie können ins Stockwerk 4 aufbrechen.

## Operations

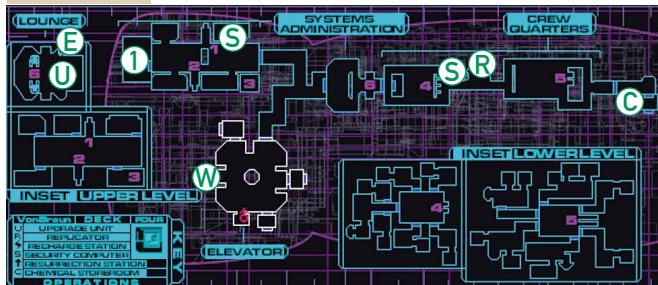
### Neuer AUFTRAG- GEBER

**TIP 39:** Aktivieren Sie die Wiederbelebungskammer direkt neben dem Aufzug. Gehen Sie dann durch die Schleuse 4-1. Überraschung – Polito ist tot, Shodan lebt! Mit neuem Auftrag kehren Sie durch die Schleuse zurück und laufen durch die Tür nach Norden.

### Jagd auf CYBORGS

**TIP 40:** Auf diesem Deck verstecken sich drei rote Cyborg-Attentäter, die Sie beseitigen sollen. Gehen Sie zur System Admin im Nordwesten; im westlichen Konferenzraum lauert der erste der roten Assassinen. Nach seinem Ableben hinterläßt er einen Quantum Simulation Chip. Bahnen Sie sich nun Ihren Weg nach Osten, durch die Crew Quarters bis zur nächsten Schleuse. Unterwegs entdecken Sie auch das Chemielager für dieses Deck.

### Der erste CHIP



**Operations A:** (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (W) Wiederbel., (C) Chemielager, (1) Attentäter.

### KRISTALL finden

**TIP 41:** Auf der anderen Seite der Schleuse halten Sie sich links und benutzen den Quantum-Sim-Chip im mittleren Raum im Osten mit dem Computer. In einem der angrenzenden Räume liegt der Kristallsplitter, die beste Nahkampfwaffe im Spiel.

### Fallende KISTEN

**TIP 42:** Im Südwesten wartet schon der zweite Cyborg in der Data Storage. Am besten rennen Sie sofort nach hinten rechts und bekämpfen den Attentäter, bevor die Kisten zu purzeln anfangen. Dem besiegten Gegner nehmen Sie den Interpolated Simulation Chip ab. In der schattigen Ecke des Lager-raums befinden sich außerdem ein EMP-Gewehr und ein Annelid-Implantat. Nehmen Sie dann die Schleuse im Westen zum Zentralraum.

### EMP-Gewehr in der ECKE



**Operations B:** (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Stationen, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbel., (1) Attentäter, (2) Sim-Computer.

### Vorsicht, GESCHÜTZTE

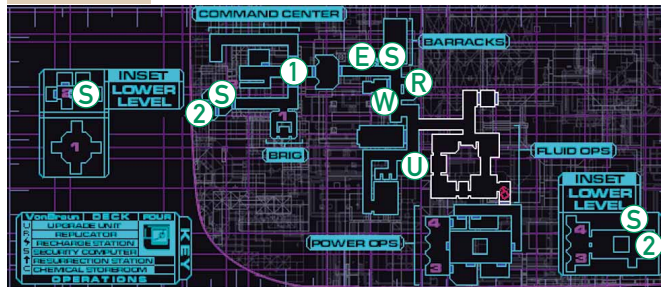
**TIP 43:** Gehen Sie durch Schleuse 4-3. In diesem Abschnitt gibt es eine Menge Geschütztürme, Hacker sollten also regelmäßig Sicherheitscomputer knacken. Im Westen befindet sich die Wiederbelebungszone.



### Dritten CYBORG töten

Die Waffenkammer rechts daneben öffnet sich mit dem Code 13433. Das Sturmgewehr im Inneren wird allerdings von einem Sicherheitsroboter bewacht.

**TIP 44:** Im Nordwesten versteckt sich der dritte Cyborg; nach seinem Tod finden Sie den Linear Simulation Chip. Den benutzen Sie auch gleich mit dem Computer in der Security Station ganz im Westen. Laufen Sie anschließend zu den Power Ops im Südosten, und klettern Sie die Leiter nach unten.



**Operations C:** (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (W) Wiederbel., (1) Attentäter, (2) Sim-Computer.

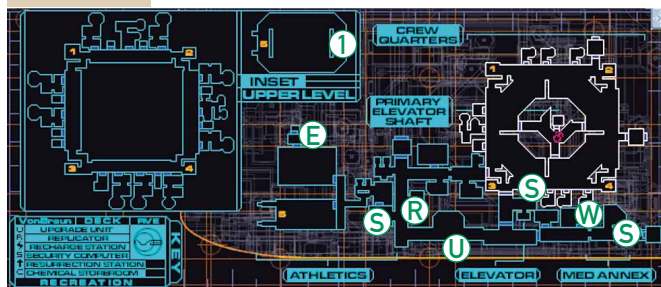
### Spinnen-FALLE

**TIP 45:** Wenn Sie sich dem Computer nähern, greifen vier Annelid-Spinnen an. Denen entgehen Sie am besten, indem Sie zurück zur Leiter spurten. Von oben lassen sich die Krabbeltiere bequem erledigen. Benutzen Sie dann den letzten Sim-Chip mit der Konsole – voilà, Shodan hat den Bordcomputer infiltriert, und Sie können zurück zum Aufzug wandern.

### Recreation

#### SENDER suchen

**TIP 46:** Aus dem Aufzug treten Sie nach rechts und haben prompt Kontakt mit einem Überlebenden – dummerweise ist die Tür zum Hauptraum nur mit einer Keycard zu öffnen. Also gehen Sie nach Süden, während Ihnen Shodan Ihre Aufgabe erklärt: Auf diesem Deck gilt es einen Sender mit einem Notruf zu finden und zu aktivieren. Nehmen Sie unterwegs der Leiche die entladene Batterie ab.



**Recreation A:** (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (W) Wiederbelebungszelle, (1) Sender.

### KUNST und Zahlen

**TIP 47:** Gehen Sie nach Osten, und aktivieren Sie im Arzttraum die Wiederbelebungszelle. Ein Logbucheintrag verrät, daß der Sender mit einem Code geschützt ist; die fünf Ziffern sind in den Kunst-Terminals versteckt, die über das Deck verteilt sind. Schlagen Sie sich nach Westen bis zu der Nische mit den Upgrade-Terminals durch. An der Wand gegenüber hängt ein Bildschirm, der die ersten beiden

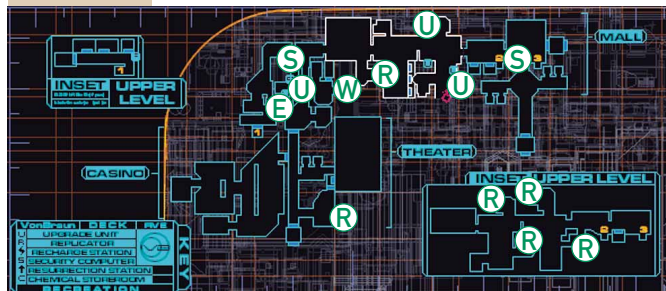
### BATTERIE laden

Teile des Codes anzeigt. Nehmen Sie nun die Schleuse im Nordwesten zum Einkaufszentrum.

### EINKAUFSS-BUMMEL

**TIP 48:** Nach Kino und Kasino finden Sie eine Sicherheitsstation, die allerhand nützliche Gegenstände enthält. An dem Energieterminal können Sie die gefundene Batterie aufladen. Gegenüber ist die Wiederbelebungszelle für diesen Abschnitt.

**TIP 49:** Im Bordell im Westen finden Sie eine Menge Naniten, wenn Sie sich am Replikator den Schlüssel zu Nikkis Zimmer kaufen. Im oberen Stockwerk des Einkaufszentrums entnehmen Sie einem Kunstbildschirm die dritte Codeziffer für den Sender. Treten Sie dann durch das Schott im Osten.



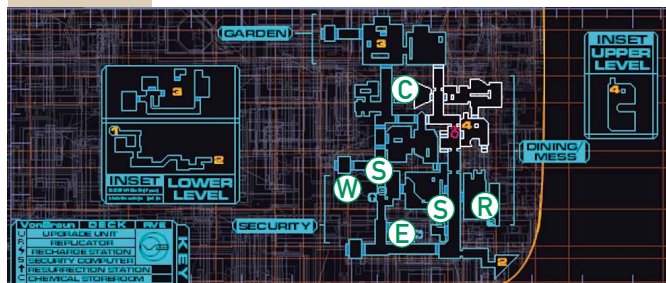
**Recreation B:** (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Stationen, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszelle.

### Im GARTEN

**TIP 50:** Gehen Sie im Garten nach unten in die Wartungsschächte, und nehmen Sie der Leiche die Keycard ab. Südlich des Gartens befindet sich das Chemielager dieses Decks. Noch weiter im Süden des gleichen Gangs aktivieren Sie die Wiederbelebungskammer. Im Aufenthaltsraum im Südosten hängt ein Bildschirm, der die vierte Codeziffer preisgibt. Durch die Schleuse im Westen gelangen Sie direkt zum Mannschafts-quartier, die Tür öffnen Sie mit der Keycard.

### Sender-Code KOMPLETT

**TIP 51:** Auf dem Rundgang im Obergeschoß stoßen Sie auf eine verschlossene Kammer, die Sie mit dem Code 11111 öffnen. Innen finden Sie den Viral Proliferator, die zweite Mutantenwaffe. Den letzten Teil des Sender-Codes erhalten Sie von einem Kunst-Terminal im nordöstlichen Raum.



**Recreation C:** (E) Energie-Terminal, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (W) Wiederbelebungszelle, (C) Chemielager.

### Zur SPORTHALLE

**TIP 52:** Im Norden nehmen Sie einer Leiche die Paßkarte für die Sporthalle ab. Damit laufen Sie nach Südwesten und öffnen die Tür; auf dem Basketballfeld stehen Sie Ihrem ersten Rumbler gegenüber. Den Riesenmutanten besiegen Sie am besten mit Brandgranaten. Weil der Strom ausgefallen ist, kriechen Sie

### Sender AKTIVIEREN

durch den Luftschacht zum Schwimmbad und setzen die Batterie in die Halterung im Pumperraum ein.  
**TIP 53:** Fahren Sie hinter dem Spielfeld mit dem Grav-Lift nach oben, und aktivieren Sie den Sender mit der Codenummer 14106. Die »Vielen« schätzen Ihre Einmischung gar nicht: Auf dem Rückweg zum Hauptlift im Mannschaftsraum lauern Ihnen mehrere Cyborg-Assassinen und andere Gegner auf.

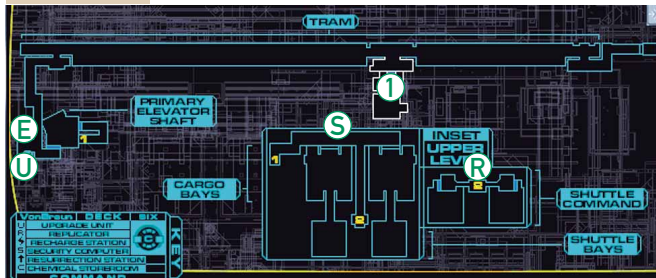
### Command

### BAHN fahren

**TIP 54:** Shodan will die »von Braun« samt Mutantenbrut in die Luft jagen, Sie sollen zu diesem Zweck eine Keycard von der Brücke holen. Nehmen Sie die Schnellbahn bis zur östlichen Station, und treten Sie durch die Schleuse. Unterwegs erhalten Sie eine Nachricht von Delacroix, die im Lagerraum fest sitzt.

### AUFZUG fahren

**TIP 55:** Jenseits der Schleuse beobachten Sie ein Pärchen, das zu den Flucht-Shuttles rennt. Laufen Sie nach Osten zum Hauptschacht. Der Lift zur Brücke benötigt eine Codekarte, also fahren Sie vorerst mit den Mini-Aufzügen in den ersten Stock. Laufen Sie zur Offizierslounge im Nordwesten, und klettern Sie die Leiter zu den Schlafräumen hoch.



**Command A:** (E) Energie-Terminal, (U) Upgrade-Station, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikator, (1) Lift zur Rickenbacker.

### Schlüssel zum SHUTTLE

**TIP 56:** Im Nordosten finden Sie einen Logbucheintrag von Myers, der den Sicherheitscode 83273 verriet. Damit öffnen Sie die Kammer nebenan und nehmen die Keycard für die Shuttle Bay mit. Zwischen den Schlafräumen befindet sich außerdem das Chemielager der Command-Decks.

### FLUCHT gescheitert

**TIP 57:** Laufen Sie zu den Fluchtkapseln im Osten. Die erste startet gerade in dem Moment, als Sie den Raum betreten. Glück im Unglück: Die Flüchtlinge haben eine Keycard für die Brücke zurückgelassen. Damit marschieren Sie zum Hauptliftschacht im Süden, öffnen die Tür und fahren hinauf zur Brücke.

### Auf der BRÜCKE

**TIP 58:** Oben nehmen Sie den Grav-Lift zum Kontrollzentrum, zerschlagen die Scheibe an der Südwand und nehmen die Ops Override Card an sich. Jetzt treten Sie den langen Rückweg an: Sie müssen mit der Schnellbahn zurück zum Hauptaufzug fahren und in ihm zum Recreation-Deck, von wo Sie den Lift zum Operations-Deck nehmen.

### Zurück zum OPS-DECK

**TIP 59:** Treten Sie durch Schleuse 4-3 und gehen Sie zum Command Center im Westen. Dort öffnen Sie die mittlere Tür mit der Ops Override Card und aktivieren die Computerkonsole. Noch ist Shodan nicht

**REAKTOR**  
umprogrammieren

zufrieden: Sie müssen den Computer im Reaktorkern knacken, um das Schiff zu sprengen.

**TIP 60:** Fahren Sie mit dem Aufzug zum Maschinendeck, und laufen Sie zum Reaktorkern. Mit dem Lift gelangen Sie zur Balustrade. Die Tür in der Mittelsäule öffnet der Code 94834, anschließend benutzen Sie den Computer dahinter. Leider umsonst: Shodan kann das System nicht übernehmen, also heckt sie flugs einen Alternativplan aus; Sie sollen auf die Rickenbacker flüchten. Fahren Sie mit den Aufzügen zurück zum Command Deck.

**SHUTTLES**  
demolieren

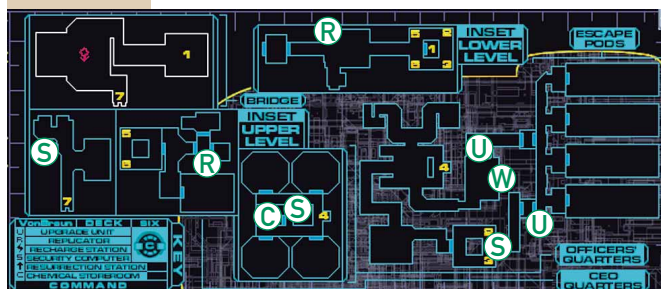
**TIP 61:** Bevor Sie zur Militärfregatte wechseln, gibt es noch ein weiteres Problem zu lösen: Die »Vielen« wollen ihre Brut mit Shuttles zur Erde schießen. Laufen Sie vom Lift aus nach links zu den Lagerräumen. Öffnen Sie Cargo Bay 2 im Osten (Vorsicht vor den Geschütztürmen), und schlagen Sie sich zum ersten Shuttle im Süden durch. Rechts neben der Tür ist eine Leiter, die zum Kommandoraum führt; deaktivieren Sie mit der Konsole den Energieschild des Shuttles. Jetzt machen ein paar kräftige Schläge den Mini-Raumer flugunfähig.

**SCHILD**  
deaktivieren

**TIP 62:** Das zweite Shuttle macht mehr Ärger: Mit dem Grav-Lift zwischen den Lagerräumen kommen Sie zum zweiten Kommandoraum, aber eine Cyborg-Mutter hat den Schildcomputer zerstört. Shodan weiß Rat: Hacken Sie sich in den Replikator neben den Grav-Liften (als Nicht-Hacker benutzen Sie ein ICE-Pick), und kaufen Sie einen Resonator für 125 Naniten. Den Sprengstoff benutzen Sie mit dem Schildgenerator neben dem Shuttle. Bevor das Ding in die Luft geht, retten Sie sich über die Leiter in den Kommandoraum.

**Nachricht**  
von  
**DELACROIX**

**TIP 63:** Nach der Explosion können Sie durch die zerstörte Tür den Lagerraum 1 betreten. Das verärgert zwar Shodan, dafür finden Sie aber Delacroix' Leiche und ein Logbuch mit aufschlußreichen Informationen über Ihre Computer-»Freundin«.



**Command B:** (U) Upgrade-Stationen, (S) Sicherheitscomputer, (R) Replikatoren, (W) Wiederbelebungszone, (C) Chemielager.

**KORENCHKIN**  
meldet sich

**TIP 64:** Nun ist die Flucht zur Militärfregatte Rickenbacker angesagt. Fahren Sie mit der Schnellbahn zur Mittelstation. Der Weg zum Lift wird allerdings durch eine Gedankenbarriere versperrt. Kapitän Korenchkin schickt Ihnen im Auftrag der »Vielen« eine Nachricht, daß Sie sich mit ihm auf der Brücke der »von Braun« zu einem Gespräch treffen sollen.

**TIP 65:** Eilen Sie per Bahn und Schleuse dorthin. Das Treffen entpuppt sich als Falle: Ein fliegender Psi-

**HINTERHALT**  
auf der  
Brücke

Reaver greift Sie an. Diese Anneliden haben nicht nur eine kräftige Psi-Attacke, sondern entstehen auch nach einigen Sekunden wieder neu. Endgültig zerstören können Sie sie nur, wenn Sie das eigentliche Hirn finden und beseitigen.

**TOD**  
dem  
Käpt'n-Hirn

**TIP 66:** Korenchkins Hirn befindet sich auf der oberen Ebene der Brücke zwischen den Computerkonsolen. Wenn Sie dieses Organ zerstört haben, können Sie den mutierten Kapitän mit ein paar Schüssen endgültig ins Jenseits befördern. Kehren Sie dann zur Mittelstation der Schnellbahn zurück, und nehmen Sie den Grav-Lift zur Rickenbacker.

**Rickenbacker**

**RÜHREI**

**TIP 67:** Die »Vielen« haben auch das Militärschiff nicht verschont: 15 rote Annelid-Eier müssen vernichtet werden, um die Rickenbacker zu reinigen. Bevor Sie die Leiter nach oben steigen, sollten Sie die Geschütztürme in der Wand von unten beschießen.



**Tip 67:** Fünfzehn dieser Eier sollen Sie auf dem ersten Deck der Rickenbacker zerstören.

**TIP 68:** Im Lageraum vernichten Sie die ersten beiden Eier. Ein Schalter im erhöhten Kommandostand hebt die Kisten beiseite. Die heranstürmenden Gegner erledigen Sie am besten von oben. Laufen Sie durch den frei gewordenen Gang. Unterwegs erhalten Sie eine Nachricht von Diego, der auf Deck 2 der Rickenbacker wartet.

**Weg**  
**FREIRÄUMEN**

**TIP 69:** Weiter hinten stoßen Sie auf ein gewaltiges Loch im Boden, das den Weg versperrt. Per Schalter im Nebenraum können Sie eine Brücke ausfahren, die aber nicht weit genug reicht. Laufen Sie deshalb die Rampe nach unten, und zerstören Sie Ei Nummer 3.

**LECK**  
im Schiff

**TIP 70:** Klettern Sie in den Luftschacht. Die rechte Abzweigung führt Sie zu einem Steuerraum, in dem Sie mit einem Schalter eine zweite Brücke ausfahren. Athletische Spieler können von hier aus mit einem gewagten Satz auf den Vorsprung eine Fusionskanone ergattern, die beste schwere Waffe.

**Im**  
**LUFT-**  
**SCHACHT**

**TIP 71:** Kehren Sie in den Schacht zurück, und nehmen Sie die linke Abzweigung. Springen Sie auf das Dach, und zerstören Sie das vierte Ei an der Decke. Springen Sie nach rechts, und klettern Sie nach unten. Über einen schmalen Gang rechts gelangen Sie auf die Brücke, die über das Leck führt. An der Wand hängt das fünfte Ei, das Sie zerschießen.

**SPRUNG-**  
**EINLAGE**

**TIP 72:** Ein vorsichtiger Sprung bringt Sie über das Loch zu einem kleinen Raum, in dem Sie die Keycard für die Rickenbacker mitnehmen. Springen Sie zurück zum vorherigen Raum, und klettern Sie die Leitern ins nächste Stockwerk hoch.

**Über die**  
**BRÜCKE**



**GESCHÜTZE**  
*lahmlegen*

**TIP 73:** Zerschlagen Sie Ei Nummer 6, und öffnen Sie die Tür mit der Keycard. Im Nebenraum befindet sich ein Sicherheitscomputer; weil auf diesem Deck jede Menge Geschütze postiert sind, sollten Hacker hier regelmäßig die Überwachung ausschalten.

*Zur*  
**NACELLE B**

**TIP 74:** Im linken Gang befindet sich das Chemielager der Rickenbacker. In den Räumen dahinter zerstören Sie zwei weitere Eier. Folgen Sie dann dem Gang mit der Beschriftung »Nacelle B« nach rechts und nach unten; die Tür öffnen Sie mit der Keycard. Unterwegs sollten Sie drei Eier entfernt haben.

**GRAVITATION**  
*umkehren*

**TIP 75:** Klettern Sie über die Leitern nach oben, bis Sie zum Computer für die Gravitationskontrolle gelangen. Drücken Sie den Schalter, um die Gravitation für Pod 2 der Rickenbacker umzukehren. Auf dem Rückweg zerschlagen Sie Ei Nummer 12, das hinter einem Geschützturm verborgen ist.

*Zum*  
**RAKETEN-  
LAGER**

**TIP 76:** Nun kehren Sie zum Chemielager zurück und folgen den Pfeilen auf dem Boden in Richtung Pod 2. Unterwegs zerstören Sie das dreizehnte Ei, das an einer Wand hängt. Schließlich kommen Sie im Raketenlager an. Hier wird das vorletzte Ei vernichtet. Wenn Sie daraufhin keine Nachricht von Shodan bekommen, haben Sie irgendwo eine der Annelidschalen vergessen.

*Spielerei mit*  
**RAKETEN**

**TIP 77:** Drücken Sie im hinteren Raum die vier Schalter für die Raketenhöhe von links nach rechts: zweimal, zweimal, einmal, zweimal. Springen Sie an-

**FEUER FREI**

schließend von vorn auf die Nase der Rakete rechts vorne. Dann klettern Sie auf den Vorsprung, über die zweite Rakete auf die Balustrade, und springen über die nächsten beiden Raketen auf die Leiter.

**DIEGO**  
*ist tot*

**TIP 78:** Kämpfen Sie sich weiter zur Raketenkontrolle durch. Hinter der Tür mit der roten Eins drücken Sie den Schalter, um die Raketen abzufeuern. Laufen Sie nach rechts, und zerstören Sie das letzte Ei.

**TIP 79:** Das nächste Deck ist ziemlich linear. Wenn Sie die Kapelle betreten, werden Sie von einem Militärroboter und drei Cyborg-Assassinen überfallen. Weiter unten im Level entdecken Sie Diegos Leiche. Nehmen Sie die Keycard für seine Kabine an sich. Über die Schleuse gelangen Sie zur Brücke.

*In den*  
**FEIND**

**TIP 80:** In Diegos Kabine finden Sie einen Annelid Launcher, die beste exotische Waffe. Über die Rampe im Boden gelangen Sie zum Flucht-Shuttle. Wenn Sie bereit sind, katapultiert Sie ein Druck auf den Startknopf in den Körper der »Vielen«.

**Body of the »Many«****NERVEN-  
ZENTREN**  
*zerstören*

**TIP 81:** Folgen Sie dem Gang bis zur Kreuzung. Rechts finden Sie einige Chemikalien und einen Replikator, links gelangen Sie zu einem kleinen See. Schalten Sie den Psi-Reaver aus, und zerstören Sie das Nervenzentrum an der Decke mit einem Schuß. Dann geht's zurück zur Kreuzung.

**Vor  
STRAHLUNG  
schützen**

**TIP 82:** Halten Sie sich links, rechts, geradeaus und wieder links. Sie treffen erneut auf Wasser, nur ist es diesmal radioaktiv verseucht. Wenn Sie einen Schutzanzug haben, legen Sie ihn an; ohne Schutz sollten Sie sich vollständig heilen, bevor Sie losschwimmen. Wenn die Verstrahlung zu hoch wird, helfen während des Tauchens Rad-Hypos und Heilpäckchen.

**TAUCHGANG**

**TIP 83:** Schwimmen Sie unter Wasser durch das Loch in der gegenüberliegenden Wand, und halten Sie sich dann immer links, bis Sie in einem Raum auftauchen können. Waten Sie hinten rechts um die Wand herum, und zerschießen Sie das zweite Nervenzentrum. Heilen Sie sich, und schwimmen Sie dann den gleichen Weg wieder zurück.

**Durch den  
MUSKEL**

**TIP 84:** Nach dem Auftauchen nehmen Sie den linken Gang zu den wassergefüllten Kammern. Linker Hand gelangen Sie zu Upgrade-Stationen, rechts führt der Weg durch einen Riesen-Schließmuskel weiter. Laufen Sie am Zahn vorbei nach oben.

**ZAHN  
fahr'n**

**TIP 85:** Springen Sie auf den Zahn, und lassen Sie sich nach oben fahren. Bevor Sie zerquetscht werden, springen Sie zur blauen Leiter an der gegenüberliegenden Wand. Klettern Sie nach oben, und zerstören Sie das Nervenzentrum mit einem Schuß. Springen Sie zurück auf den Zahn und von dort aus in die Nische rechts. Wenn Sie herunterfallen sollten, können Sie über den zweiten Zahn wieder auf den oberen springen und es noch mal versuchen.

**Sprung in die  
TIEFE**

**TIP 86:** Laufen Sie bis zu dem kleinen Raum mit drei Abzweigungen. Links und rechts sind Sackgassen, in denen aber einige brauchbare Gegenstände zu finden sind. Geradeaus gelangen Sie zu einer Kante; springen Sie hinunter in den See.

**GESCHWIN-  
DIGKEIT  
zählt**

**TIP 87:** Achten Sie beim Auftauchen darauf, nicht in die Luftblasen zu schwimmen. Kraxeln Sie an Land und beseitigen Sie den Psi-Reaver. Achtung: Die fliegenden Gegner er-



**Tip 87:** Heilen Sie sich vollständig, bevor Sie den Kampf gegen das Hirn der »Vielen« aufnehmen.

scheinen nach kurzer Zeit wieder! Schlagen Sie sich deshalb flott den Gang nach oben durch; Brandgranaten wirken hier Wunder. Schließlich betreten Sie durch einen Durchgang die riesige Kammer mit dem Hirn der »Vielen«.

**Monster  
IGNORIEREN**

**TIP 88:** Wenn Sie die fünf Gehirne in den Nischen im Boden zerstören, können Sie die lästigen Psi-Reaver endgültig beseitigen; Spinnen und Midwifes entstehen aber trotzdem ständig neu. Kümmern Sie sich deshalb lieber nicht um die Gegner, sondern bleiben Sie ständig in Bewegung und weichen Sie aus.

**STERNE  
zerstören**

**TIP 89:** Beschießen Sie die drei Sterne, die um das Gehirn kreisen, bis diese zerplatzen. Weil Sie die schnel-

**BUG  
beim  
Endkampf**

len Sterne nur schwer direkt treffen, sollten Sie Granaten oder die Fusionskanone mit Explosionsradius einsetzen. Wenn alle drei Drohnen zerstört sind, beschießen Sie das Hirn selbst. Nachdem es zerplatzt ist, springen Sie in das entstandene Loch in der Mitte und folgen dem Gang in den letzten Level.

**TIP 90:** Durch einen Fehler im Spiel kann es vorkommen, daß beim Betreten des Raums nicht alle drei Sterne um das Hirn kreisen; in diesem Fall können Sie das Organ nicht zerstören. Es bleibt Ihnen dann nichts anderes übrig, als einen früheren Spielstand zu laden. Schuld daran ist laut Looking Glass zu schnelles Speichern mit der Autosave-Funktion. Achten Sie darauf, daß Sie rund 30 Sekunden verstreichen lassen, bevor Sie einen neuen Spielstand anlegen. Der angekündigte Patch soll dieses Problem beseitigen.

**Where am I?**

**SHODANS  
wahres  
Gesicht**

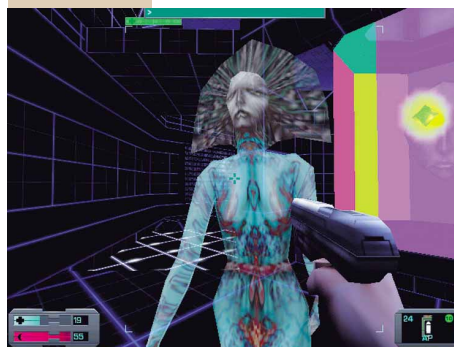
**TIP 91:** Die böse Überraschung: Shodan ist doch keine wohlmeinende Freundin. Rüsten Sie an den Upgrade-Stationen ein letztes Mal Ihre Werte auf, und stürzen Sie sich über die Brücke der Rickenbacker in den Endkampf. Shodan hat im Cyberspace ihre Erinnerungen nachgebaut: Sie wandern durch einen Teil des ersten Levels aus System Shock 1.

**Kampf-  
VORBEREITUNG**

**TIP 92:** Folgen Sie den geometrischen Figuren zu einem Treppenabgang. Unterwegs sollten Sie sich vor den Cyber-Attentätern und den kleinen Figuren hüten, die Ihnen bei Berührung Energie abziehen. Hüpfen Sie im Treppenabgang vorsichtig von Quader zu Quader nach unten, bis Sie sich an einem Vorsprung nach oben ziehen können. Bevor Sie in den Schacht springen, sollten Sie sich vollständig heilen und Ihre beste Waffe zur Hand nehmen.

**HACKEN und  
ballern**

**TIP 93:** Shodan beharkt Sie mit Raketen von der Mitte des Raums aus und als wandelndes Hologramm.



**Tip 93:** Besondere Ehre: Shodan erscheint persönlich, um Ihnen endgültig den Garaus zu machen.

Wenn Sie das zerstören, erscheint es kurze Zeit später erneut. Bevor Sie den Computerkern unter Feuer nehmen können, müssen Sie die Schilde ausschalten. Dazu hacken Sie sich in die vier Konsolen, die in die Säulen rund um den Kern eingelassen sind.

**SHOWDOWN  
mit Shodan**

Damit's schneller geht, sollten Sie hier Ihre übrigen ICE-Picks verbraten. Der Boden vor den Computern ist geladen: Wenn er rot wird, nehmen Sie Schaden.

**TIP 94:** Wenn Sie alle Konsolen geknackt haben, können Sie Shodans Antlitz in der Mitte des Raums beschießen. Sobald der Energiebalken des digitalen Bösewichts auf Null gesunken ist, können Sie sich zurücklehnen und den Abspann genießen. **CS**