

System Shock 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

System Shock 2

autor: Wojciech „Soulcatcher” Antonowicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Klasy Postaci	3
Statystyki i Skille	5
Tips	7
Deck ONE Von Braun - ENGINEERING	9
Deck TWO Von Braun - MEDICAL SCIENCE	10
Deck THREE Von Braun - HYDROPONICS	11
Deck FOUR Von Braun - OPERATIONS	13
Deck FIVE Von Braun - RECREATION	15
Deck SIX Von Braun - COMMAND	17
Rickenbaker - THE MANY & SHODANSPACE	18

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl

Klasy Postaci

KLASY POSTACI

W grze występują trzy klasy postaci. Klasę postaci możemy wybrać po tutorialu.

Marine:

Klasa ta jest odpowiednikiem wojownika. Jest to expert od broni i używania siły fizycznej. Bardziej niż pozostałe klasy będzie doświadczony w weapon maintenance, modyfikowaniu broni i wszystkich skillach związanych z walką

Navy:

Klasa ta jest odpowiednikiem złodzieja. Jest ekspertem od skilli technologicznych, hackingu i modyfikacji. Postać ta bardziej preferuje podstęp i skradanie się niż brutalną siłę fizyczną. Navy potrafi infiltrować komputerowe systemy bezpieczeństwa, przejmować kontrolę nad urządzeniami technicznymi oraz zapoznawać się łatwiej z obcymi technologiami

OSA Officer:

Klasa ta jest odpowiednikiem maga. Jego siłą jest psionica. Posiada on podobne do czarów zdolności pozwalające mu np. kontrolować potwory, wyłączać mechanizmy i oczywiście atakować przeciwników siłą swojego umysłu. Oczywiście posługiwanie się siłą PSI nie jest łatwe ani do końca bezpieczne.

Oczywiście umiejętności nie są do końca przyporządkowane do klasy, każdy może próbować nauczyć się również skilli innej klasy, jednak zawsze najlepiej rozwija się swoje podstawowe zdolności. Ciężko jest również stworzyć postać łączącą umiejętności wszystkich trzech klas, raczej należy na początku gry zdecydować się jaką drogą mamy zamiar pokonać naszych przeciwników.

TWORZENIE POSTACI

Tworzenie postaci odbywa się inaczej niż w innych grach. Po wybraniu klasy postaci odbywamy tak jakby 3 letnie szkoleni. Każde z wybranych szkoleń wpływa na nasze statsy i skille. Każdego roku mamy do wyboru trzy szkolenia. To które szkolenie wybierzemy będzie miało wpływ na to jakie parametry i skille będzie posiadała nasza postać na początku gry.

MARINE

1 rok	Ordinance Master's Mate	STR +2
	Survival Training	END +2
	Zero G Training	AGI +2
2 rok	Gunnery Mate	Energy Weapons +1, CYB +1
	Asteroid Pockets	Heavy Weapons +1, CYB +1
	Staff Assistance	Standard Weapons +2
3 rok	Honor Gurd	Maintaince +1
	Quash Rebellion	Modify +1
	Ship Systems Consultant	Repair +1

NAVY

1 rok	Ship's Ops	STR +1, Hack +1
	Engineers Mate	STR +1, Repair +1
	Military Police	STR +1, Modify +1
2 rok	Navigators Mate	CYB +2
	Ordinance Master	Maintaince +1
	Tactical Training School	Standard Weapons +2
3 rok	Lab Assistant	Research +1
	Survival Training	END +2
	Zero G Training	AGI +2

O.S.A.

1 rok	Cyber Emphaty	Tier Two Psi Disciplines, Cryokinesis, Psychogenic Cyber Affinity
	Kinetic Emphaty	Tier Two Psi Disciplines, Cryokinesis, Kinetic Redirection
	Mass Alteration	Tier Two Psi Disciplines, Cryokinesis, Psycho Reflective Screen
2 rok	Telepathic Interrogation	PSI +2
	Experimental Lab	Resaerch +1
	Tactical Psionic Training	END +2
3 rok	Anti Terrorism	STR +1, AGI +1, CYB +1, Psychogenic Agility
	Field Operation	STR +1, AGI +1, CYB +1, Neuro Reflex Dampening
	Phisical Field Operation	STR +1, AGI +1, CYB +1, Remote Electron Tampering

Statystyki i Skille

STATISTICS

Statystyki opisują podstawowe parametry naszej postaci.

STRENGTH (STR) : Wpływa na : pojemność inventory, ilość damage zadawanego w walce hand-to-hand. Wszystkie zbroje i niektóre bronie mają wymagania co do minimalnego STR.

ENDURANCE (END) : Wpływa na maksymalną ilość hit points oraz na odporność na promieniowanie i toksyny.

PSIONICS (PSI) : Wpływa na skille związane z PSI czyli na ich długość trwania, zasięg i ilość zadawanego damage

AGILITY (AGI) : Wpływa na prędkość poruszania się i reakcji, na ilość damage zadawanego przez upadek z wysokości i na obrażenia związane z odrzutem broni

CYBERNETIC AFFINITY (CYB) : Podwyższa szansę sukcesu podczas używania skillów Hack, Repair i Modify

TECHNICAL SKILLS

Technical opisują nasze zdolności w dziedzinach technicznych, mogą być modyfikowane za pomocą odpowiedniego oprogramowania (jakkolwiek oprogramowanie to nie wpływa na minimalne wymagania co do skillu)

HACK: Wpływa na zdolność do włamywania się i przejmowania kontroli nad różnorodnymi systemami komputerowymi

REPAIR: Wpływa na szansę naprawienia zepsutej broni lub systemu komputerowego

MODIFY: Wpływa na szansę zmodyfikowania broni do jej ulepszonej wersji

MAINTAIN: Wpływa na ilość napraw stanu broni. Wymaga odpowiedniego sprzętu

RESEARCH: Wpływa na wydajność badań nad elementami obcych co czasami pozwala na zdobywanie ciekawych informacji. Również niektóre przedmioty nie mogą być używane bez uprzedniego zbadania

COMBAT SKILLS

Opisują naszą zdolność do posługiwania się bronią. Niektóre bronie mają wymagania co do minimalnego skillu potrzebnego aby się nimi posługiwać.

STANDARD: Skill podwyższa ilość zadawanego damage przy posługiwaniu się Standard Weapons.

ENERGY: Skill podwyższa ilość zadawanego damage przy posługiwaniu się Energy Weapons.

HEAVY: Skill podwyższa ilość zadawanego damage przy posługiwaniu się Heavy Weapons.

EXOTIC: Skill podwyższa ilość zadawanego damage przy posługiwaniu się Exotic Weapons.

PSIONICS SKILLS

NAZWA	EFEKT	CZAS TRWANIA
FIRST TIER	Wszystkie zużywają 1 PSI point na użycie. Dodaje 2 punkty PSI do maksymalnej ilości. Wymagane First Tier Neural Capacity	
Neuro-reflex Dampening	Eliminuje odrzuty broni	1 min + 20s na PSI
Psychogenic Agility	AGI +2	2 min + 1min na PSI
Projected Cryokinesis	Strzela energią odbierającą ciepło. - Ilość damage zależy od PSI	
Psycho-reflective Screen	Chroni przed 15% wszystkich damage	20s +30s na PSI
Kinetic Redirection	Pozwala przenosić przedmioty siłą woli do postaci	1s na PSI

Psychogenic Cyber Affinity	CYB +2	2 min + 1min na PSI
Remote Electron Tempering	Powoduje szybsze wyłączenie się aktywnych alarmów	Czas Redukcji = 5s + 5s na PSI
SECOND TIER		
Wszystkie zużywają 2 PSI point na użycie. Dodaje 4 punkty PSI do maksymalnej ilości. Wymagane Second Tier Neural Capacity		
Adrenaline Overproduction	Podwyższa ilość zadawanego damage w walce hand-to-hand o PSI	10s na PSI
Cerebro-regenerated Stimulation	Regeneruje utracone hit points	Ilość : 2 HP na PSI
Recursive Psionic Amplification	PSI +2, Podczas aktywacji punkty psi są zużywane podwójnie	10s + 10s na PSI
Anti-entropic Field	Podczas gdy aktywne broń nie może się zaciąć i nie pogarsza się jej kondycja	10s + 20s na PSI
Neural Decontamination	Chroni przed 80% damage spowodowanego radiacją.	10s + 5s na PSI
Psychogenic Strength	STR +2	2 min +1 min na PSI
Localized Pyrokinesis	Zadaje damage wszystkim przeciwnikom w promieniu = 5 feet + 1 feet na PSI	15s +8s na PSI
THIRD TIER		
Wszystkie zużywają 3 PSI point na użycie. Dodaje 6 punkty PSI do maksymalnej ilości. Wymagane Third Tier Neural Capacity		
Electron Cascade	Recharged pojedynczy rozładowany - przedmiot lub broń w skali 20% na punkt PSI do maksymalnego poziomu dozwolonego przez Maintaince Skill	
Neural Toxin-blocker	Chroni w 100% przed toksynami	10s + 5s na PSI
Projected Pyrokinesis	Wysła ognisty pocisk. Ilość - zadawanego damage wzrasta z PSI	
Molecular Duplication	Używa Nanities do zduplikowania magazynku naboju lub hypo	Szansa powodzenia = 30% +10% na PSI
Energy Reflection	Chroni w 50% od wszystkich broni energy-based	20s na PSI
Enhanced Motion Sensivity	Pokazuje lokacje wszystkich pobliskich potworów	30s na PSI
Psionic Hypnogenesis	Potwory non-robotic stają zahipnotyzowane i nie ruszają się, efekt mija gdy zostaną zaatakowane	20s na PSI
FOURTH TIER		
Wszystkie zużywają 4 PSI point na użycie. Dodaje 8 punkty PSI do maksymalnej ilości. Wymagane Fourth Tier Neural Capacity		
Remote Patern Detection	Podaje lokacje ciekawych przedmiotów.	1 min na PSI
Psychogenic Endurance	END +2	2 min + 1 min na PSI

Remonte Circuitry Manipulation	Pozwala na Psionic Hacking. Używa - połowę PSI w zamian na CYB i Hacking Skill. Zużywa punkty PSI w zamian za Nanities
Photonic Redirection	Pozwala na niewidzialność. Używanie 5s +5s na PSI broni likwiduje ten efekt
Electron Supression	Unieruchamia każdy cel mechaniczny 3s na PSI
Molecular Transmutation	Zamienia amunicje i hypos na nanities -
Cerebro-energetic Extension	Zamienia PSI-Amp na w potężną broń melee 10s na PSI
FIFTH TIER	Wszystkie zużywają 5 PSI point na użycie. Dodaje 10 punkty PSI do maksymalnej ilości. Wymagane Fifth Tier Neural Capacity
Soma Transference	Wysysa hit points z potworów non-robotic i dodaje je do naszych HP
Imposed Neural Restructuring	Powoduje iż potwory non-robotic stają się wrogie wobec non-human. Efekt mija w wypadku zranienia przez human. 10s na PSI
External Psionic Detonation	Zostawia zbliżeniową mine PSI która nie rani robots i zadaje podwójne damage dla postaci czułych na PSI 4 min
Advanced Cerebro-stimulated Regeneration	Odnawia HP w ilości 5HP + 5HP na - PSI
Instantaneous Quantum Relocation	Teleportuje do zaznaczonej lokacji. - Jeżeli brak zaznaczonej lokacji - zaznacza ją. Alt+T usuwa niepotrzebne znaczniki
Metacreative Barrier	Tworzy barierę PSI przed postacią. HP bariery 150+50 na PSI ponad 5 4 min
Psycho-reflectiv Aura	Broni przed 60% combat dammage 10s +20s na PSI

Tips

Poziom Trudności.

Jeżeli nie jesteś wprawnym graczem i nie grałeś w SS1 przynajmniej za pierwszym razem grając w SS2 wybierz poziom trudności Easy. Nie obawiaj się iż gra będzie za prosta gdyż nawet na tym poziomie SS2 jest trudna, a będziesz miał o wiele więcej przyjemności i nie grozi ci napad zwątpienia już po godzinie grania. Na wszystkich poziomach trudności zagadki są te same, a cała różnica polega na tym iż te same potwory mają lepsze współczynniki a naszej postaci jest się trudniej rozwijać.

Informacje zawarte w grze.

Mamy podczas grania bardzo dobry system składowania przychodzących do nas emaili, logów i Questów. Połowa sukcesu z gry to dokładne przeczytanie tego co nam się tam pojawia.

Walka wręcz.

Należy się starać aby niszczyć jak największą ilość przeciwników walcząc wręcz. Nie zużywamy wtedy cennej amunicji ani sił PSI, (które przydadzą się nam w późniejszym etapie gry). Doskonale