



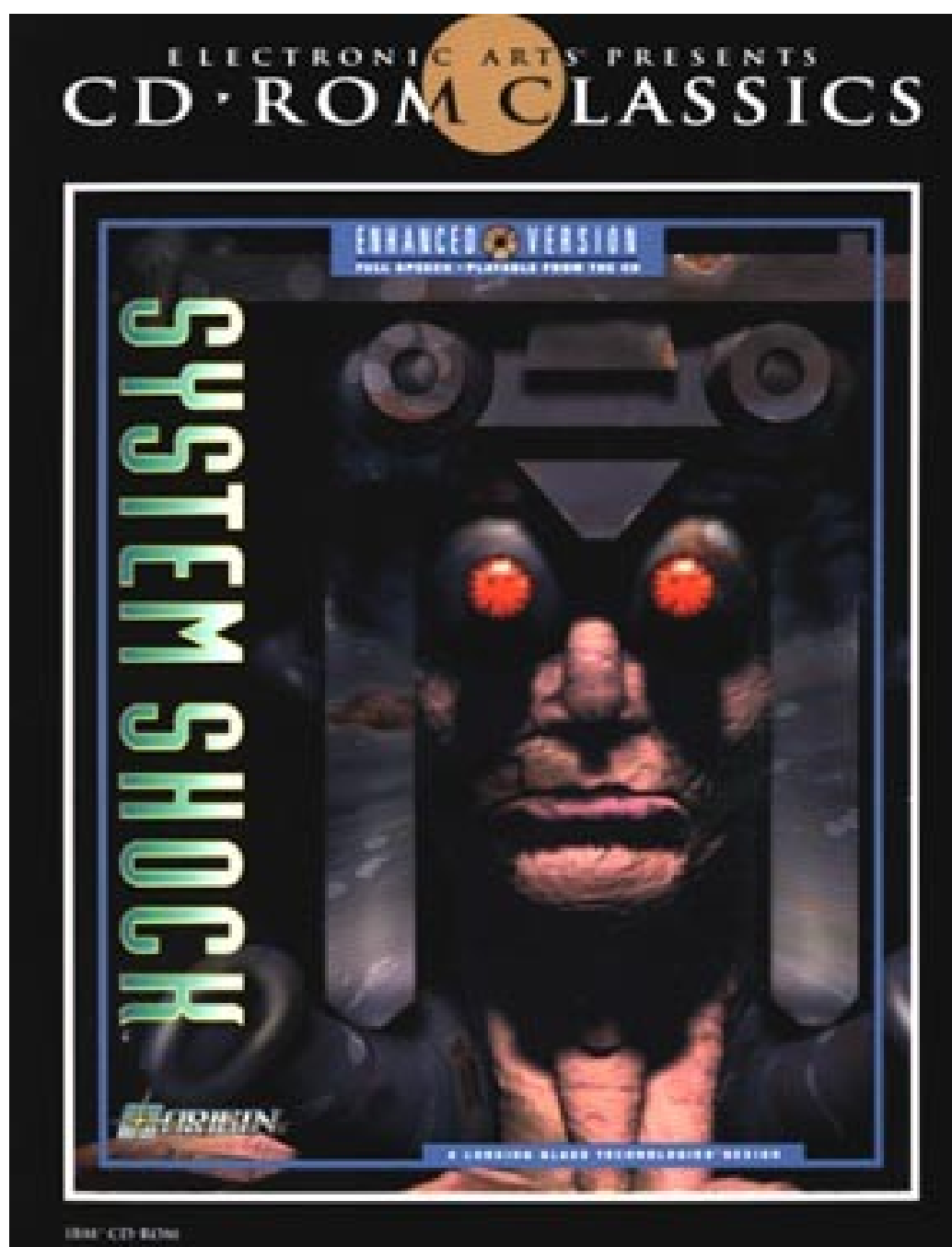
System Shock

Soluzione di [mikeoldfield1978](#)

Game Designer: Doug Church

Software House: Looking Glass Technologies

Pubblicazione: Electronic Art, 1994





PERSONAGGI:

- Hacker (senza nome): il protagonista che impersoniamo dopo essere stato beccato e arrestato, viene costretto a violare i sistemi della TRIOP per scagionarsi.
- Edward Diego: ufficiale corrotto della security della TRIOP, che ricatta l'hacker per fargli riavere la libertà
- S.H.O.D.A.N.: la IA che governa la stazione spaziale "Citadel", che inspiegabilmente prende possesso della stazione. L'hacker dovrà scoprire come e, soprattutto, perché.
- Il Dottor D'Arcy, uno dei pochi sopravvissuto alla strage di Citadel Station: dovrete aiutarlo a distruggere il laser con cui S.H.O.D.A.N. ha intenzione di distruggere la Terra.
- Rebecca Launsing, operatrice della TRIOP, che vi contatterà dalla Terra periodicamente per aiutarvi a scappare dalla stazione spaziale "Citadel".

INTRODUZIONE:

Maggio 2072.

Voi siete un hacker avanzato che vive a New Atlanta, in una delle colonie terrestri di Saturno. Ormai a livello intergalattico la corporazione multi-planetaria TRI-OPTIUM la fa da padrone in praticamente tutti i settori innovativi della scienza e della tecnologia. Un giorno decidete di infiltrarvi nelle difese informatiche della TRI-OPTIUM, per rubare alcuni codici che se rivenduti alla persona giusta vi possono far fruttare un mucchio di soldi. Qualcosa però non va come dovrebbe andare, e venite arrestato. Incontrate però un ufficiale corrotto della Security, un certo Edward Diego, che vi fa un'allettante proposta. In cambio della libertà e di un military cyberjack implant, in sostanza di un trapianto cibernetico che vi permetterà di acquisire nuove capacità di hacker oltre ogni limite, voi dovrete andare nella stazione spaziale "Citadel", sotto il controllo della TRI-OPTIUM, e bypassare i sistemi di sicurezza del computer centrale della stazione, S.H.O.D.A.N., dando a Diego il pieno controllo di tutta Citadel. Il perché Diego voglia che voi facciate tutto questo non ha importanza. L'importante è la vostra liberazione.

Così venite spediti a Citadel, e svolgete alla perfezione il vostro lavoro. Così Diego tiene fede al patto, accettando di farvi sottoporre all'operazione per il trapianto cibernetico. Ma ancora una volta qualcosa non va per il verso giusto. L'operazione dura troppo, e voi piombate in coma per ben sei mesi, in uno stato di sonno criogenico. Quando vi risvegliate, nel novembre 1072, all'interno della Citadel Station, quello che vedete è semplicemente inquietante. Di Diego non c'è più traccia, ma cosa ancor più allarmante è che S.H.O.D.A.N. è totalmente impazzito, massacrando tutto il personale della stazione e dando vita ad osceni esperimenti biologici aventi come cavie i corpi dei morti. Cyborg e mutanti così vagabondano per gli oscuri corridoi di Citadel insieme ad altre misteriose creature. Tuttavia, quello che deve più preoccuparvi è che S.H.O.D.A.N. ha intenzione di cancellare dal sistema solare la Terra, bombardandola con un laser sperimentale. Solo voi avete una possibilità di fermarlo.

CONSIGLI PRELIMINARI:

Prima ancora di passare alla soluzione vera e propria del gioco, diamo qualche utile consiglio ai videogiocatori, in modo da avere un'esperienza di gioco migliore, anche se di certo nel corso delle nostre avventure nel mondo di System shock le difficoltà non mancheranno, potete starne certi!

Una delle primissime cose che potete fare, in qualsiasi livello voi vi troviate, è distruggere immediatamente tutte le telecamere di sicurezza che trovate e i "computer nodes" che gestiscono le risorse di S.H.O.D.A.N. nella stazione Citadel. In questo modo abbasserete il livello di sicurezza nel livello, rendendo le difese di S.H.O.D.A.N. sempre più deboli. Ciò è molto utile in quanto diverse porte e/o interruttori rechneranno il seguente messaggio quando tenterete di accedervi :blocked by level security e continueranno a non aprirsi fintanto che non abbassate il livello di sicurezza oltre una certa percentuale. Quando tale percentuale sarà allo 0%, tutte le porte/interruttori/piattaforme etc.. presenti nel livello saranno accessibili. Altre porte invece non potranno mai aprirsi: ciò accade quando, tentando di accedere in una determinata stanza, vi apparirà il messaggio broken beyond repair. Non potrete mai accedere nella stanza corrispondente, in nessun caso.

Altre aree invece possono essere inaccessibili ma per altri motivi. Ad esempio perché sono state interdette da S.H.O.D.A.N. attraverso il Cyberspazio. In tal caso, dovrete trovare un terminale del Cyberspazio ed entrare in esso sconfiggendo S.H.O.D.A.N. per poter ottenere i codici di attivazione di porte o anche degli ascensori che portano agli altri livelli della Citadel Station. Quando vi avventurerete nel Cyberspazio potreste trovare anche altri interessanti upgrade per i vostri sistemi hardware/software o altre e-mail/logs contenenti informazioni aggiuntive in taluni casi molto importanti per il completamento della vostra avventura.

Un'altra cosa che vi consiglio vivamente di fare mentre siete in esplorazione dei labirintici corridoi della Citadel Station è cercare una stanza dove viene contenuta una

Cyborg Conversion chamber. Si tratta di una sorta di struttura come quella che vedete in figura:



Accanto ad essa in effetti dovreste trovare un interruttore che vi consentirà di riconfigurare tutto il macchinario facendolo diventare una General Resurrection Machinery in modo tale che se sarete uccisi potrete essere riportati in vita grazie ad esso e ricominciare la partita da questa stanza. Se invece non lo farete e vi capitasse di essere uccisi (cosa mooolto probabile) verrete trasformati in cyborg al servizio di S.H.O.D.A.N. e la partita finirà definitivamente!

Spessissimo dovreste anche vedervela con griglie di controllo (grid access panels) e con pannelli di controllo elettronici (wire access panels) che vi consentono di sbloccare una stanza, un ponte sospeso, o altre zone altrimenti inaccessibili. Dunque è bene che impariate fin da subito a familiarizzare con essi. Purtroppo, la risoluzione di questi puzzles è differente a seconda del livello di difficoltà che sceglierete all’inizio del gioco, alla voce “puzzle difficult”. In questa soluzione si riferisce al livello di difficoltà 2 (“normal”).

Cominciamo dalle griglie di controllo. Uno schema classico che può capitarvi è il seguente

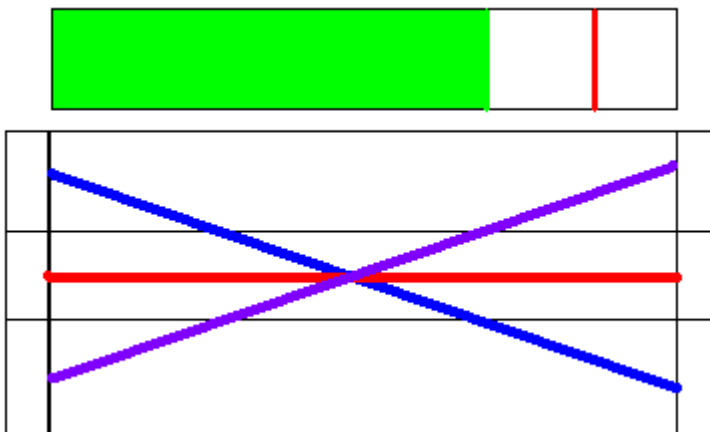
```
A B C D E F
-----
1 | + + X + + +
2 | X + X      X
3 | +          +
4 | X + X X X X
5 | + + X + + +
-----
```

Partirete da uno degli spazi della prima colonna, quindi da A1 fino ad A5 e dovreste riuscire a movimentare le X (facendole diventare +) in modo tale da “creare” un percorso continuo che vi porti fino all’ultima colonna (generalmente si parte da A3 per arrivare ad F3). Quando riuscirete a farlo, si aprirà la porta, o qualsiasi altra cosa che era bloccata dal pannello in questione. Nell’esempio preso in considerazione, supponendo di partire da A3 e di voler arrivare ad F3, una delle possibili soluzioni per fare questo consiste nel

movimentare le X seguendo le coordinate (nell'ordine che viene riportato): In questo modo creerete il seguente percorso (linea spezzata rossa)

	A	B	C	D	E	F
1		+	+		-----	
2		---	---		X	
3						
4		X	+	X	X	X
5		+	+	X	+	+

I “wire access panels” possono essere invece anche dannatamente più complicati. Nella stragrande maggioranza dei casi essi si presentano in questo modo:



Ora, sono presenti tre linee: una viola, una rossa e una blu (anche se non sono sicuro se il colore sia uguale o se esistano delle versioni semplificate con due sole linee anziché 3). Lo scopo è quello di far avanzare l'indicatore verde fino a farlo arrivare in corrispondenza della linea rossa verticale. Quando ciò accadrà avrete risolto il puzzle del pannello. Per far avanzare l'indicatore verde, dovrete movimentare ciascuna delle tre “aste” prima menzionate, scegliendo una estremità e spostandola in una delle tre possibili posizioni che si vedono in figura. Ogni volta che effettuerete un movimento, l'indicatore verde si sposterà, avanzando se il movimento in questione è “corretto”, oppure retrocedendo se è “errato”. Attenzione, perché diverse volte per poter giungere alla soluzione dovrete fare diversi movimenti delle aste che comportano un arretramento dell'indicatore, per poi infine azzeccare quello giusto che vi fa risolvere il puzzle. In alcuni casi ho trovato veramente molta difficoltà, anche se poi una volta che ci avete preso la mano non dovrebbe crearvi più di tanti problemi.

In linea generale, all'inizio di ogni partita dovete impostare il livello di difficoltà che desiderate per: combattimento, enigmi, missione e cyberspazio. Tutti i valori di difficoltà vanno da un minimo di 0 ad un massimo di 3. Per quanto riguarda in particolare il combattimento, consiglio di rimanere al valore normale 2 (con 1 i nemici sarebbero un

po' tonti, con 0 letteralmente deficienti e con 3 impossibili da uccidere), per gli enigmi anche mantenevi sul 2 (sullo 0 ed 1 non c'è gusto, poiché gran parte delle porte e delle "restricted area" saranno subito accessibili e non dovrete avere mai a che fare con i pannelli visti prima, mentre al livello 3 è meglio che non vi dica cosa succederà...), per la missione anche qui mantenetevi sul canonico 2 (se scegliete 1 alcuni elementi della trama verranno proprio eliminati e il gioco durerà di meno, se scegliete 0 praticamente TUTTI gli elementi principali della trama verranno eliminati e il gioco si ridurrebbe ad una mera esplorazione di cunicoli e corridoi... mentre il livello 3 è assolutamente da evitare poiché impone un limite massimo di tempo per finire il gioco, ossia solo 7 ore!) ed in ultimo il cyberspazio: in tal caso ho preferito usare il livello di difficoltà 1, visto che non è proprio agevole al massimo avventurarsi in questa dimensione parallela (al livello 2 e 3 S.H.O.D.A.N. è molto più difficile da sconfiggere nel cyberspazio, al livello 0 praticamente non reagirà ai nostri colpi).

Infine è importante sottolineare che, ahimè!, i nemici che vi si opporranno nei vari livelli purtroppo dopo un po' di tempo che li avrete uccisi ripassando esattamente in quel posto li ritroverete più arzilla che mai... Ciò è dovuto al fastidioso "respawn" dei nemici caratteristico di diversi titoli "action" e, a quanto pare, System shock non ne è stato escluso. Fate sempre attenzione dunque a controllare quanti proiettili vi rimangono nelle vostre armi da fuoco, o il livello energetico delle vostre armi a energia, se state usando questa ultima tipologia di armamentari.

System shock presenta un numero impressionante di modifiche costituite software e/o hardware costituite da impianti installabili su di voi che troverete nel corso della vostra avventura, atte a potenziare i vostri sistemi cibernetici. Ritengo sia qui inutile elencarle tutte, rimandando poi alla soluzione vera e propria laddove queste svolgano un ruolo essenziale per il proseguimento della trama. Oltre a queste, e a numerosissimi altri oggetti che potremo trovare (la cui importanza poi verrà sottolineata man mano che essi verranno trovati durante il gioco), vale la pena invece dare delle brevi indicazioni sulle armi principali che userete nonché sugli impianti "epidermici" (dermal patches), ossia oggetti che non costituiscono upgrade o update dei vostri sistemi cibernetici ma che vengono assunti per via cutanea per potenziare temporaneamente alcune vostre capacità o per fini prettamente medici.

Indice dei contenuti

1- Armi	pag 8
2- Parte prima: La minaccia fantasma	pag 16
3- Parte seconda: Virus mutageno	pag 28
4- Parte terza: La fine di Citadel Station	pag 42
5- Finale	pag 50



Armi

PISTOLE:

1- LEAD PIPE : (LEVEL 1)

La classica “spranga” è la prima arma in assoluto che troverete, all’inizio del gioco. Consiglio di usarla solo nelle fasi iniziali di gioco o in casi di estrema emergenza. Ad ogni modo risulta discretamente efficace contro i robot di sorveglianza e i mutanti, ed anche per distruggere le telecamere. Inoltre non ha problemi di munizioni. Tuttavia, per altre tipologie di nemici, è meglio usare qualche altra cosa...

2- SV-23 DART GUN : (LEVEL 1)

Buona arma per una grande varietà di nemici differenti. Evitate però di usarla contro le telecamere di sorveglianza, non ha effetto. Per distruggerle dovete usare o la lead pipe oppure un’arma ad energia. Comunque, la dart gun può essere equipaggiata sia con i dardi aguzzi che con i tranquillizzanti (needle or tranquilisers darts)

3- DH-07 STUN PISTOL : (LEVEL 1)

Un’efficiente arma, ma solo contro i mutanti. Sconsiglio di usarla: meglio portarsi appresso la dart gun, se avete poco spazio nell’inventario.

4- SPARQ BEAM : (LEVEL 1)

La prima arma ad energia che troverete. Così come tutte le altre armi ad energia, potete impostare l’intensità del raggio laser: chiaramente più lo metterete intenso, maggiore sarà il dispendio energetico. Settate l’arma sempre ad un valore più o meno intermedio. E’ comunque un’arma ottima in differenti situazioni: vi ritroverete ad usarla per buona parte del gioco.

5- ML-41 MINIPISTOL : (LEVEL 1)

Anche questa è una buona arma. Consiglio di usarla per i combattimenti più semplici e in molte altre situazioni al posto della dart gun per un semplice motivo: di proiettili per la minipistol se ne trovano molti di più dei dardi per la dart gun. Dunque cercate di fare economia di munizioni con i dardi, riservandoli ai nemici più tosti, come ad esempio i cyborg assassini!

6- SB-20 MAGPULSE : (LEVEL 1)

Un’altra arma ad energia, come la sparq beam, solo che ha effetti decisamente più distruttivi di quest’ultima. Può al limite rivelarsi una degna alternativa laddove dovete aver a che fare con differenti tipi di robot o cyborg, più tosti da uccidere. Per l’uso “quotidiano”, però, tornate alla sparq beam, anche perchè a differenza della sparq – beam necessita di particolari cartucce energetiche (quindi non si alimenta direttamente dalla vostra riserva energetica) difficilissime da trovare, perlomeno nei livelli più bassi).

7- MAGNUM 2100 : (LEVEL 1)

Probabilmente una delle armi più potenti di tutto il gioco: dovete averla a tutti i costi!! Purtroppo le munizioni scarseggiano in tutto il gioco, quindi usatela in caso di estrema necessità, contro nemici piuttosto potenti. Può essere equipaggiata con proiettili ordinari, o con heavy slugs (molto più devastanti).

8- AM-27 FLECHETTE : (LEVEL R)

Ottima arma automatica, che si dimostra efficiente per una gran quantità di nemici differenti (eccetto i Security-2 robot). Di munizioni dovrebbero trovarsi a sufficienza.

9- TS-04 LASER RAPIER : (LEVEL 3)

Praticamente una versione ultra – potenziata della lead pipe, praticamente la migliore arma che potrete usare per il combattimento ravvicinato. E' in grado di uccidere diversi nemici con un solo colpo, quelli più tosti con un paio, al massimo tre. Non appena la trovate, buttate via la lead pipe!!

10- DC-05 RIOT GUN : (LEVEL 4)

Un'arma che sinceramente non ho usato per niente durante il gioco, anche se devo ammettere che sembra piuttosto inefficace contro gran parte dei nemici. Da evitare.

11- ER-90 BLASTER : (LEVEL 5)

Praticamente si tratta di un'arma ad energia, che ha le stesse caratteristiche della sparq-beam, ma naturalmente possiede un raggio più potente (ma che spende più energia nella vostra batteria energetica) comunque regolabile di intensità. Di sicuro una buona soluzione alternativa alla sparq- beam.

12- RW-45 ION RIFLE: (GROVE G1)

Ottima arma ad energia, in grado di vaporizzare praticamente qualsiasi oggetto. Non impostate il raggio energetico ad un valore troppo elevato, altrimenti le vostre riserve caleranno bruscamente.

13- MK3 ASSAULT RIFLE : (LEVEL 5)

Praticamente l'equivalente della magnum, soltanto che si tratta di un'arma automatica in grado di sparare velocemente grandi quantità di proiettili. Meglio comunque usare la magnum, anche perché di proiettili per l'assault rifle se ne trovano veramente pochi in giro.

14- MM-76 RAIL GUN : (LEVEL 6)

Un lanciamissili esplosivi completamente inutile. Le munizioni sono scarsissime (possono essere raccattate solo dai cadaveri dei mutant cyborg) ed inoltre è anche fastidiosamente letale non tanto per i nemici quanto per voi stessi. Infatti per abbattere anche un semplice mutante è probabile che ci voglia più di un missile, e se gli state troppo vicino potrebbe causare più danni a voi che al mutante... Lasciatelo perdere, non ne vale la pena.

15- RF-07 SKORPION : (LEVEL 7)

Arma automatica molto veloce. E' ottima praticamente contro tutti i nemici, ma molto difficile da usare. Può essere equipaggiata con munizioni standard o con munizioni slag.

16- PLASMA GUN : (LEVEL 8)

Ed eccoci arrivati finalmente all'ultima arma del gioco, praticamente l'arma di distruzione di massa di System shock. Quando avrete per le mani la plasma gun, praticamente siete un carro armato che avanza. Un solo colpo più disintegrare qualsiasi cosa e/o nemico vi sia davanti, indipendentemente dal loro numero, muri compresi!! I problemi connessi con il suo utilizzo sono però due. Primo, ciascun colpo vi ridurrà

l'energia della vostra batteria di un terzo. Secondo, l'onda d'urto che si genera è piuttosto preoccupante, e raramente riuscirete a sfuggirne, finendo in ceneri anche voi come i vostri nemici!! State dunque bene attenti !!!

GRANATE:

1- LANDMINES :

Semplici mine di prossimità. Una volta attivate (live) posizionatele subito sul vostro bersaglio.

2- FRAG GRENADE :

Qui cominciamo a fare sul serio: si tratta di una granata a frammentazione. Si dimostrano una scelta piuttosto azzeccata nel caso siate decisamente in inferiorità numerica, o dovete entrare in una stanza piena zeppa di nemici. Buttategli contro la granata e il gioco è fatto. Sono utili anche per distruggere le CPU nodes di S.H.O.D.A.N. disseminate un po' in tutti i livelli.

3- NITROPACK :

Avete presente la nitroglicerina? Ecco, l'effetto è quello. Dal momento in cui la lanciate avete una manciata di secondo per allontanarvi, perché l'esplosione sarà semplicemente terrificante.

4- EMP GRENADE :

Una granata a impulsi elettromagnetici che serve essenzialmente per mettere fuori uso qualsiasi tipo di dispositivo elettronico, compresi bot di sorveglianza. State attenti perché potrebbe farvi calare un po' anche la vostra riserva energetica se l'esplosione vi avviene troppo vicino.

5- CONCUSSION BOMB :

Una bomba nel vero senso del termine! Potente più del nitropack, si rivela una delle scelte più azzeccate contro i nemici più tosti in assoluto in tutto il gioco.

6- GAS GRENADE :

Granata a gas, da usarsi chiaramente solo contro nemici "biologicamente viventi"! Cioè, non ha molto senso scagliare una granata a gas contro un robot di sorveglianza no? Buona per far fuori grandi quantità di mutanti tutte insieme, un po' meno per i cyborg.

7- EARTHSHAKER:

Una bomba semplicemente devastante, versione potenziata del nitropack. Se ne trovano pochissime in giro, quindi usatele saggiamente. E soprattutto non usatele mai in spazi estremamente chiusi e angusti, altrimenti vi beccherete l'onda d'urto che vi ucciderà seduta stante!

DERMAL PATCHES:

1- BERSEK:

Eh eh, mi riviene in mente Doom! Avete presente quel bonus che si prendeva in Doom, (se non ricordo male si chiamava proprio bersek) e che vi permetteva di avere una forza extra, che vi rendeva capaci di uccidere una miriade di nemici coi pugni? Ecco, l'effetto è

esattamente il medesimo solo che non combatterete coi pugni ma l'efficacia delle vostre armi è più incisiva. Così come in Doom, l'effetto collaterale è che per tutta la durata del suo effetto la vostra vista sarà frastornata da una miriade di contorni e forme luccicanti (analoghe all'effetto dell'LSD :-)).

2- SIGHT ENHANCEMENT :

E' in pratica un "potenziatore" di vista, che vi consente di ampliare il vostro raggio d'azione per un breve lasso di tempo.

3- GENIUS MIND-ENHANCER :

In pratica è una patch che, almeno in teoria, amplifica le vostre capacità intellettive, rendendovi più agevole la risoluzione di taluni puzzles. In teoria... In pratica non ho mai capito come funziona!!

4- REFLEX

In pratica rallenta tutto il mondo di gioco, dandovi tempo di fare la prossima mossa con tranquillità (relativa...). Tanto per capirci, un antenato del bullet time di Max Payne.

5- DETOX

Una patch che vi consente di curare i danni causati dall'esposizione a zone pericolose con livello di radiazioni elevato, e ad altre forme di pericolo "bio-chimico", annullando definitivamente su di voi l'effetto nocivo delle radiazioni.

6- STAM-UP STIMULANT

Ogni volta che fate molti movimenti bruschi, salti, corse ripetute, il vostro livello di fatica (stamina) si riduce, rendendo i movimenti sempre più difficili. Questa patch riduce la fatica provocata da questi sforzi fisici prolungati.

7- MEDICAL

Bé, qui penso non ci sia niente da aggiungere: il classico medpack che vi fa recuperare parte dei vostri punti vita. Ho notato che se ne trovano molti nei cadaveri dei mutanti.

In ultima analisi, sembra opportuno dare quantomeno delle linee guida sull'utilizzo dell'interfaccia grafica di System shock, che nelle fasi iniziali di gioco può sicuramente creare dei problemi, ma che col tempo rivela tutta la sua efficacia.



Le due stringhe in alto a destra dello schermo vi informano costantemente sul vostro livello di salute (health) e di energia (energy). Quando la prima arriverà a zero, morirete. Prima che ciò accada, evidentemente cercate una surgery machine funzionante, che vi ridarà praticamente tutte le energie. Una di queste la trovate proprio nei primissimi momenti di gioco. Contate che in tutto System shock ne esistono solo 3 funzionanti, quindi quando trovate le altre due, segnatevi la loro locazione!! Quando la seconda stringa arriverà a zero, non potrete più utilizzare nessun oggetto "ad energia", fino a quando non troverete una delle stazioni di ricarica (energy charge station) sparse in ciascuno dei livelli di gioco, che vi riforniranno di energia. Anche questa la trovate subito all'inizio del gioco. Ce ne sono però molte di più, rispetto alle surgery machine.

Ora, ai lati dello schermo troverete sempre dei "slots" che in buona sostanza vi indicano quali sono attualmente i componenti hardware installati sul vostro "corpo cibernetico", ma non solo. Per avere una buona visione di gioco vi consiglio di mantenere sempre la visione a schermo intero (fullscreen, cliccate sullo slot evidenziato dalla freccia rossa). Alcuni dei componenti hardware più comuni sono quelli riportati nella figura. Per attivarli basta che ci cliccate sopra. Il bioware vi dà informazioni sul vostro attuale stato di salute, unitamente al livello di fatica (entrambi espressi in forma percentuale), sensaround è un interessante microchip che se attivato vi permette di aprire una piccola finestrella in basso sullo schermo che vi riporta cosa accade alle vostre spalle (magari se qualche nemico vi si sta avvicinando da dietro...). Nel quarto slot di sinistra invece se non sbaglio possono essere presenti i vari componenti hardware legati ai potenziamenti della vista. Ne esistono molteplici. Quello in figura è la head-lantern che vi consente di illuminare zone oscure per un certo periodo di tempo, ma che consuma un po' di

energia. Oppure esistono anche i componenti infrared night shift che vi consentono di attivare la visione a infrarossi ed anche altri se non ricordo male. Nell'ultimo slot di sinistra è invece possibile attivare l'energy shield (che ovviamente consuma parecchia della vostra riserva di energia) in grado di fornirvi protezione aggiuntiva contro gli assalti dei nemici più pericolosi. Quando è attivato, l'omino in alto a sinistra, che rappresenta il vostro personaggio, viene "contornato" da un'aura luminosa che rappresenta proprio lo scudo energetico.

Passando al lato destro dello schermo, a partire dall'altro troviamo il compass, che in sostanza può tenersi sempre attivato (non consuma energia), ma che non fa altro che indicarvi dove vi state dirigendo (a nord, sud est oppure ovest). In sostanza è completamente inutili, visto che potete contare sulla funzione di automap, di cui parleremo tra poco. Il secondo slot è invece molto importante (è quello con la lettera E): si tratta del data reader. In pratica attraverso di esso potremo ricevere e-mail dai vari personaggi coi quali avremo a che fare nel gioco: inoltre potremo aprire i vari log che troveremo un po' dappertutto, lasciati dai compagni defunti (sono dei piccoli dischetti di colore blu, facilmente riconoscibili). Ogni volta che ci arriverà una nuova mail la "E" del data reader comincerà a lampeggiare, segnalandoci il nuovo messaggio in arrivo. Consiglio vivamente di leggere sempre TUTTE le e-mail e TUTTI i log, perché è attraverso di essi che riceverete gli indizi cruciali per poter portare a termine System shock. Nel terzo slot alloggiano invece i booster: si tratta di potenziamenti che vi fanno correre molto più velocemente e saltare con maggior vigore senza far scendere troppo il vostro livello di stamina. Non consumano energia, ma sconsiglio di mantenerli sempre attivati, perché ho riscontrato diverse volte delle difficoltà a fermarmi quando li ho usati!! Nell'ultimo slot invece trovate la environmental suit, che vi protegge da zone a rischio radiazioni o da altri pericoli "ambientali". (quando è attivata, l'omino in alto a sinistra dello schermo, che rappresenta il vostro personaggio, viene rappresentato in viola)

Passiamo ora agli slot laterali contrassegnati dai numeri da 1 a 5. Li trovate sia sul lato destro che sul lato sinistro dello schermo, ma la loro funzione è identica. Nello slot 1 (weapon) potete in ogni istante controllare qual è l'arma attuale equipaggiata. Una piccola raffigurazione dell'arma, insieme al numero di proiettili che vi rimangono, sarà visualizzata proprio a lato. Per ricaricare l'arma dovete cliccare sulla piccola raffigurazione dei proiettili, accanto a quella dell'arma. Nello slot 2 (item) invece vi viene dato un rapido riassunto delle armi in vostro possesso, con le relative munizioni. Nello slot 3 (automap) trovate invece un'altra importante funzione del gioco: la mappa automatica. Senza di questa, cari signori, sareste perduti!! In effetti consiglio sempre di tenerla attiva, sì da controllare in ogni istante la vostra posizione. L'automappa si aggiorna da sola ogni volta che esplorate nuove zone. Per avere una visione a schermo intero, cliccate su full (vedi figura sopra). Nello slot 4 successivo (target) avrete a disposizione un potenziamento che se attivato è in grado di avvisarvi se nelle vicinanze è presente un nemico, e la vostra distanza da questo. Ottimo anche questo: quando

esplorate nuove zone consiglio di usarlo. Nell'ultimo slot verranno infine visualizzati i testi delle e-mail e dei log trovati. Purtroppo le impostazioni di default di System shock sono impostate solo su messaggi vocali: per poter vedere anche il testo scritto dovete premere ESC, poi andate su audio -> audio options -> e impostate i messaggi da messages speech a messages both : in questo modo sentirete l'audio e contemporaneamente avrete il testo scritto, utile per una rapida consultazione anche successiva.

Infine, avrete notato sicuramente in basso sullo schermo gli slot numerati da A a D. Lo slot A (main) semplicemente vi riassume lo stato complessivo del vostro inventario (armi, patches, granate, etc...) segnalandovi al momento opportuno, sostanzialmente quando non c'è più spazio sullo schermo!, quando è pieno e non potete più portare altro. In B verranno invece visualizzati solo i vostri componenti hardware attualmente installati, in C invece (general) sono stipati gli altri oggetti che non appartengono a nessuna delle categorie fino ad ora citate, come ad esempio le batterie che troverete strada facendo, utili per ricaricare le vostre armi ad energia quando non riuscite a trovare una energy charge station (se ne trovano molte sui rottami dei robot di sorveglianza che distruggerete!) lattine vuote, stracci appartenuti a mutanti morti, e chi più ne ha ne metta!! Infine, nello slot D trovate tutti i componenti software attualmente installati.

Prima di passare alla soluzione vera e propria, riportiamo qui gli ultimi suggerimenti:

1)Ciascun terminale del cyberspazio vi condurrà in zone differenziate all'interno delle quali trovate una miriade di informazioni differenti, compresi messaggi (log) segreti altrimenti inaccessibili, o potenziamenti software. Avete a disposizione un tempo limitato per le vostre esplorazioni in questa realtà parallela, e dovete infine scontrarvi con una "sentinella" alla fine dell'area per avere accesso all'informazione più importante celata nell'area in questione. Se si esaurisce il tempo a vostra disposizione, oppure se siete uccisi nel cyberspazio, S.H.O.D.A.N. vi individuerà, e al vostro successivo viaggio nel cyberspazio avrete a disposizione un tempo ancora minore per l'esplorazione. Salvate dunque la partita ogni volta che intendete fare un viaggetto in questa dimensione parallela.

2)Non esagerate mai con le armi ad energia, settatele sempre a valori intermedi altrimenti le vostre riserve caleranno drammaticamente. Per i nemici più semplici usate la lead pipe.

3)Divertitevi sempre a giocare ai "mini-game" (sono dei software) che trovate sparsi un po' in giro: alcuni di essi sono delle vere e proprie chicche, dei vecchi giochi classici!

4)Quando siete in fase esplorativa, procedete sempre molto CAUTAMENTE: la sorpresa è sempre dietro l'angolo.

5)Ogni area di gioco non sarà MAI completamente prima di nemici. Anche dopo che avete fatto una strage, a causa del respawn dei vostri avversari, ripassando negli stessi posti successivamente potrete affrontarli di nuovo. Occhio dunque a non essere troppo "spavalidi" a ritornare in aree già visitate!

6)La faccia che vedete praticamente in ciascuno schermo che incontrate durante il gioco è quella di Edward Diego, il bastardo che vi ha “incastrato”...Diego sta richiamando tutto il personale della Citadel Station a seguirlo nel suo piano folle... Durante tutto il gioco dovrete affrontarlo ben tre volte.

La soluzione qui riportata si riferisce ai seguenti settaggi del gioco:

COMBAT: 2 (normal)

MISSION: 2 (normal)

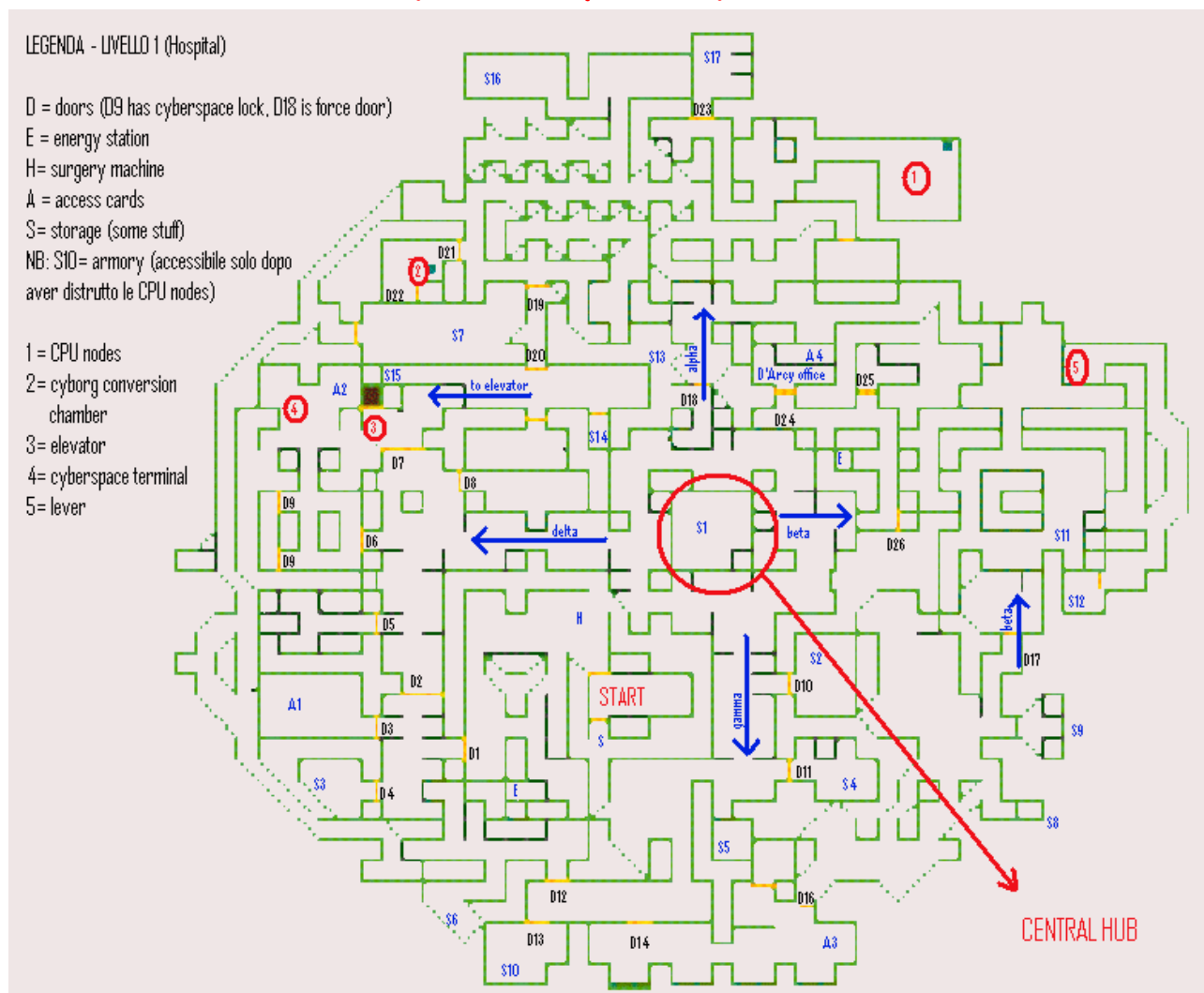
PUZZLE: 2 (normal)

CYBER: 1 (easy)

Come già accennato precedentemente, aumentare oltre il livello 2 ciascuna voce potrebbe comportare un aumento vertiginoso della difficoltà del gioco, che già così non è proprio semplicissimo...:-) Dunque consiglio di usare questi settaggi, per avere un buon bilanciamento tra giocabilità e difficoltà oggettiva. Infine, assicuratevi sempre di avere attivato l'on-line help (Alt-H) in modo da facilitarvi l'individuazione di eventuali porte o piattaforme segrete che conducono a passaggi altrimenti inaccessibili (sono presenti soprattutto nel livello 1), o magazzini nascosti che contengono rifornimenti extra.

Soluzione

PARTE PRIMA: "La minaccia fantasma"



Non appena vi risveglierete dal sonno criogenico di ben 6 mesi, il senso di smarrimento sarà totale. Spendete qualche istante per prendere confidenza con l'interfaccia grafica. Quando vi sentite pronti, iniziate. Prendete i primi essenziali oggetti nello sgabuzzino alla vostra sinistra (punto S nella mappa del livello 1), tra i quali la vostra prima arma, la lead pipe e il data reader. Riceverete subito una mail da una certa Rebecca Launsing, che vi spiegherà che cosa è capitato durante il vostro sonno criogenico. Qualcosa è andato terribilmente storto. E' probabile che voi siate gli unici superstiti nella Citadel Station. Il sistema di telecomunicazioni è andato. E S.H.O.D.A.N. sta tentando di distruggere tutta l'umanità, attraverso un laser sperimentale che vuole usare sul pianeta Terra. Nel livello 1 c'è però l'ufficio del dottor D'Arcy, che sa qualcosa di questo laser e forse ha un piano per sconfiggere S.H.O.D.A.N. Il suo ufficio si trova proprio al centro del livello, su un piano rialzato al quale si accede attraverso una piattaforma. Lì accanto dovrebbe essere visibile chiaramente anche l'icona del settore medico. Una volta che il laser sarà distrutto, dovrete recarvi al ponte di comando della Citadel e fermare il responsabile di

tutto questo...Gli altri livelli della stazione spaziale, in particolare i laboratori e i sistemi di sicurezza sono sotto il controllo di S.H.O.D.A.N, dunque fate attenzione. Se verrete beccati dalle telecamere, una nuova ondata di nemici vi assalirà.

Andate avanti e ricaricate i vostri punti vita alla surgery machine (punto H nella mappa del livello 1) e la vostra energia alla enery station (punto E, livello 1). Vicino alla porta col tastierino numerico (punto D1, livello 1) c'è un cadavere e un log. Leggendolo, vi verranno date ulteriori notizie sugli ultimi accadimenti. A quanto pare S.H.O.D.A.N. ha disabilitato tutti i sistemi di sicurezza e li ha reimpostati. Gli ascensori che consentono di abbandonare il livello 1 sono attualmente bloccati da S.H.O.D.A.N. proprio per questo motivo. L'unico modo per sbloccarli, e fuggire dal livello, è distruggere il CPU core di S.H.O.D.A.N. situato nel quadrante alpha. Ricordatevi poi sempre di distruggere tutte le telecamere che incontrate.

Ora uscite dalla porta davanti a voi (punto D1, livello 1) digitando sul tastierino numerico accanto alla porta il codice 451, e affrontate i vostri primi nemici mutanti. Sulla vostra sinistra, distruggete l'altra telecamera e poi occupatevi del grid access panel. La risoluzione è molto semplice e vi consentirà di illuminare l'area con le luci di emergenza e di sbloccare la porta D2 più in fondo. Oltre la porta D3 trovate, fra l'altro, la carta d'accesso A1, che vi consente di aprire la porta dello storage 3 (S3 sulla mappa) dove trovate munizioni e granate. Procedete ora oltre la porta D2, uccidendo eventualmente i mutanti che vi troverete davanti.

Oltre la porta D5 trovate, accanto al suo cadavere, il log di una certa Altea Grossman, un altro membro dell'equipaggio ucciso. A quanto sembra, il dottor Nathan D'arcy sta elaborando un piano per fermare S.H.O.D.A.N. e il suo laser. Pare anche che diversi persone sopravvissute abbiano costruito una specie di cittadella fortificata nel quadrante beta, nell'ala est del livello 1, protetta da una specie di fossato in cui hanno posto dei materiali radioattivi per tener lontano i mutanti. Purtroppo però molte altre persone non ce l'hanno fatta e sono state massacrate dai mutanti nei corridoi. Molti cadaveri sono stati portati nel settore gamma dai mutanti, per essere mangiati dai mutanti in seguito... :- (A quanto pare l'unico modo per raggiungere questa fortificazione è attraverso un "ponte di forza" che può essere abbassato grazie ad un wire panel. Alcuni di loro sono stati mandati in avanscoperta in cerca di un po' di cibo e rifornimenti generici, tra cui anche Altea Grossmann, ma da come si conclude il log sembra che i superstiti della cittadella fortificata non abbiano avuto fortuna nella loro ricerca di cibo, rifornimenti e armi...

Oltrepassando la porta D6, troverete un altro cadavere con un log. Si tratta di Abe Ghiran, ed è un altro dei superstiti della cittadella fortificata che era stato mandato in cerca di superstiti per tutta la Citadel Station. Nemmeno lui ha avuto molta fortuna... Sembra poi che la cittadella fortificata sia raggiungibile passando per il settore beta, fino ad arrivare al pannello di controllo del ponte di forza. Probabilmente questa protezione è stata messa per evitare i mutanti, troppo stupidi per accedere ad un wire access panel. Poco più avanti dovrete trovare la porta D9, bloccata da un cyberspace lock e un

terminale del cyberspazio. A terra, proprio lì vicino, prendete la carta d'accesso A2 (medical access card).

Fatevi ora un viaggetto nel cyberspazio, e recuperate quante più informazioni possibili, cercando di sbloccare la porta D9. Dovreste poi trovare anche un altro log di Rebecca, che vi spiegherà un po' cosa troverete qui al livello 1. In ogni terminale del cyberspazio che incontrerete, potrete raccattare informazioni tipo queste, lasciate qui da Rebecca proprio per non farle trovare da S.H.O.D.A.N. Il livello 1 ha quattro settori principali: il settore alpha, beta, accessibili tutti a partire da una sala centrale. Nel settore alpha si trova il terminale per la produzione dei cyborg, che volendo potete riconfigurare in modo tale che possa "resuscitarvi" se venite uccisi. Nel settore beta ci sono in gran parte uffici e laboratori, e vi si può accadere da una piattaforma mobile sita proprio nella sala centrale del livello 1. Il settore gamma contiene invece un'armeria e altre maintenance area. Nel settore delta infine altre stanze dedite ad attività differenti, ed è il settore in cui attualmente vi trovate.

Se siete abbastanza scaltri, nel cyberspazio dovreste trovare il codice dell'armeria che si trova nel settore gamma: 705. Nel magazzino che era interdetto da S.H.O.D.A.N. nel cyberspazio (oltre la porta D9) troverete la magpulse, arma attualmente per voi estremamente potente per i nemici che trovate in questo livello. Cercate però di non sprecare subito i pochi proiettili che ci rimangono. Uscendo, trovate la porta D7 chiusa, mentre oltre la D8 prendete altre munizioni e granate.

Proseguite lungo il corridoio principale del complesso delta. Per accedere alla stanza segreta S1 è necessario salire su uno dei pannelli blu luminosi. Ciò vi darà accesso alla stanza. Qui, trovate un grid access panel con cui disattivare la porta di forza che troverete più avanti (porta D18 sulla mappa, livello 1), nel central hub. Arrivati dinanzi alla parete con su scritto "gamma", proseguite in quella direzione. State per entrare nel complesso gamma del livello 1. Per terra c'è un log di un certo Todd. Sembra sia un altro membro della resistenza umana che è stato mandato in avanscoperta per cercare di ripristinare il controllo dell'ascensore, unica via di fuga dal livello. Dentro la sala S2 trovate, oltre a rifornimenti supplementari, un'altra mail di Altea Grossmann. Dalle ultime notizie, pare che ci sia stata una violenta battaglia proprio qui, fra gli umani e i mutanti. Alcuni umani della resistenza volevano raggiungere il ponte di controllo per fermare direttamente S.H.O.D.A.N., altri invece raggiungere le piattaforme di lancio per scappare con una navetta di salvataggio, come un certo Robin Kelly. Purtroppo Altea non ha più ricevuto notizia da nessuno di questi due gruppi, e sembra che i cyborg stiano diventando sempre più forti e numerosi, mentre gli umani sempre più deboli e in numero inferiore, visto che quando vengono catturati sono trasformati in cyborg. Poco oltre, nel magazzino S5 trovate il bioware, che vi consente di monitorare il vostro livello di salute e di fatica. Ancora più avanti, vicino al piccolo giardino artificiale, c'è un'altra mail di Altea Grossman, che sembrava essere uno dei leader della resistenza. Uno dei suoi uomini infatti era riuscito a ritornare nella cittadella fortificata, dopo aver trovato una stanza dove avveniva la trasformazione degli umani in cyborg. L'uomo è riuscito a

marcarla con la scritta di sangue "here" quindi non dovrebbe esservi troppo difficile individuarla, dopo che siete penetrati nel complesso alpha. Il macchinario può essere riprogrammato per resuscitarvi dopo che siete morti, invece che trasformarvi in cyborg. Oltre la porta D14 c'è la stanza dove i mutanti hanno portato un gran numero di umani per poi sventrarli in seguito, come avete letto in una delle mail precedenti. Controllate i cadaveri per vedere se trovate altro equipaggiamento. Dalla porta D12 si può poi procedere lateralmente al livello, fino a giungere al magazzino S7, ove ci sono altri rifornimenti, così come nel magazzino S10. Quando siete pronti, procedete poi oltre la porta D16 e prendete il log di Lawton Kirby, un'altra testimonianza dei sopravvissuti della fortificazione, poi massacrati.

Proseguite poi per la strada obbligata fino ad arrivare nei pressi del settore beta, all'entrata del quale troverete il ponte energetico che conduce alla cittadella fortificata. Per abbassare il ponte dovete risolvere il wire access panel, impresa comunque ancora abbastanza semplice, seguendo le indicazioni prima riportate. Quando il settore beta sarà accessibile, cioè una volta che avete abbassato il ponte, passate sopra la zona radioattiva, attraversando le varie passerelle (se volete, potreste anche calarvi di sotto, facendo attenzione alle radiazioni, perché potreste trovare diversi oggetti utili). Continuate fino ad arrivare al magazzino S12 per altre munizioni, poi avviatevi nel punto 5 della mappa del livello 1. Abbassando la leva posta lì vicino, sul muro, si materializzerà un altro ponte energetico, proprio sotto di voi, che vi consente di accedere ad un'altra zona del livello. Dunque tornate indietro ed attraversatelo. Proseguendo in quella direzione, spunterete proprio dietro la porta di energia (D18) che avete precedentemente disattivato nella sala S1. Ora siete entrati nel settore alpha. Proseguite in direzione del punto 2 indicato sulla mappa. Attenzione perché da queste parti incontrerete diversi cyborg assassini, dunque tenete pronta la dartgun. Se volete controllate pure i magazzini S14 e S15 (dovete abbassarvi per passare lì). Poi, prendendo il corridoio indicato dalla freccia che vedete sulla mappa, alla fine di questo dovreste vedere chiaramente la scritta here, fatta con il sangue. Proprio come diceva uno dei messaggi rinvenuti prima, qui ci dovrebbe essere la stanza della cyborg conversion (punto 2 sulla mappa). Per riprogrammarla, basta azionare la leva accanto alla macchina in questione. Per terra trovate anche un log di S.H.O.D.A.N. , piuttosto interessante. In effetti, S.H.O.D.A.N. ha avviato di propria iniziativa dei misteriosi esperimenti di mutazione genetica, come avete avuto modo di vedere dai numerosi mutanti in giro... ma per saperne di più dovreste trovare il giardino artificiale beta nell' executive level. S.H.O.D.A.N. ha intenzione di coltivare artificialmente questo virus nel giardinetto per vedere quali sono i suoi effetti sulle forme di vita vegetali e animali, ma la cosa più inquietante è che poi vuole diffonderlo sulla terra, dopo aver usato il laser contro il pianeta, per facilitare la sua conquista!!!

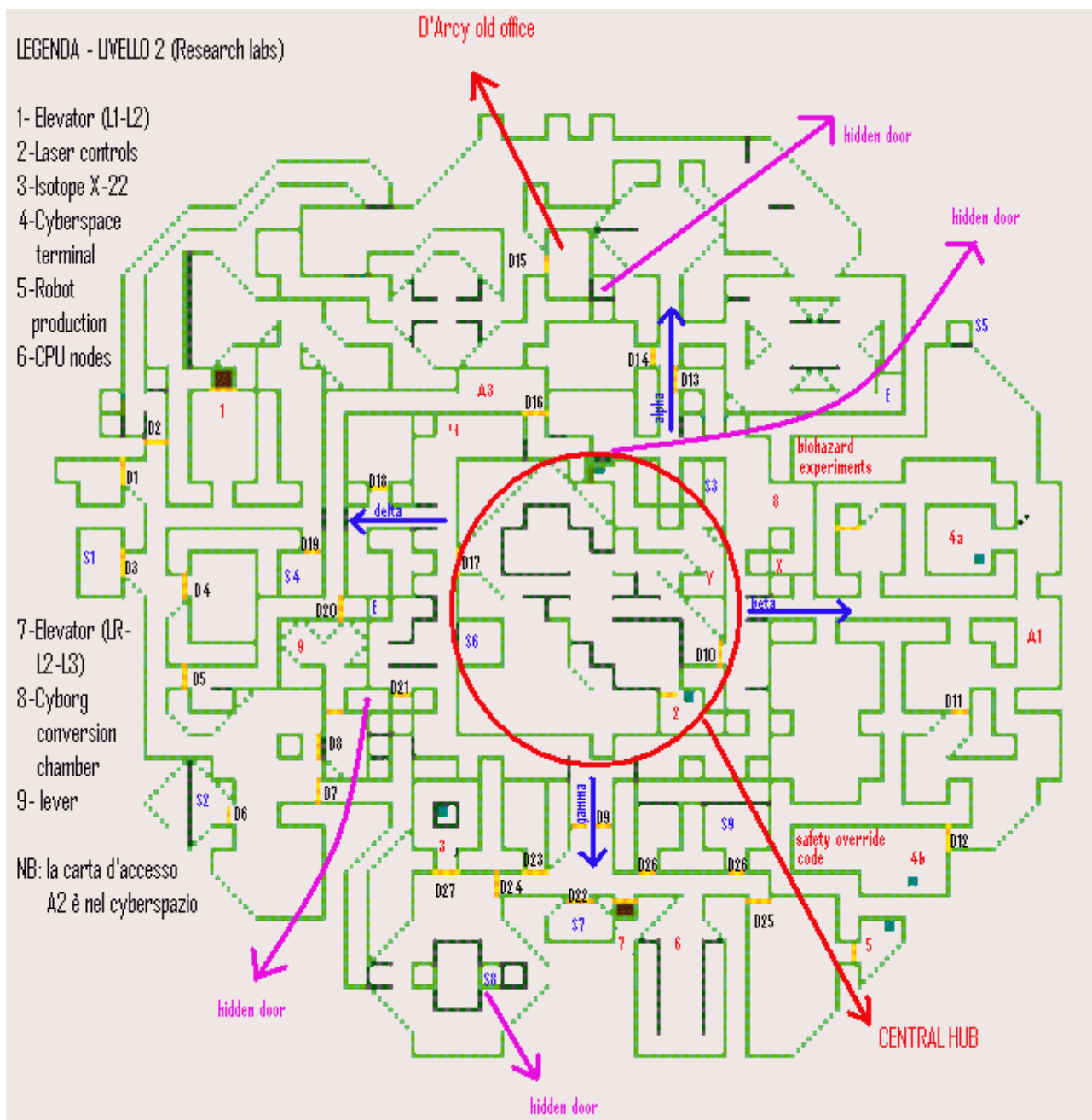
Entrate infine nella stanza delle CPU nodes di S.H.O.D.A.N. (punto 1 sulla mappa) , ignorando le sue minacce, e distruggete tutto!! S.H.O.D.A.N. non sarà particolarmente contento, dunque preparatevi ad affrontare un gran numero di cyborg tutti insieme, che vi verranno addosso. Usate armi potenti per il combattimento, e quando potete ritiratevi,

nascondendovi da qualche parte per curarvi, poi tornate all'attacco. Al termine del combattimento potrete recuperare gran parte delle munizioni che avete speso, raccattandole dai cadaveri dei vostri nemici. S.H.O.D.A.N. allora inizierà a preoccuparsi un po' di voi, ma continuerà a mandarvi pesanti e-mail di minaccia.

Ora, tornate indietro e dirigetevi verso il settore beta, passando per il central hub e prendendo la piattaforma mobile accanto alla scritta "beta". Non vi scordare di ripassare per l'armeria e il magazzino S9 (ora che avete distrutto le CPU nodes sono accessibili) per altre munizioni. L'ufficio del dottor D'Arcy è poco più avanti. Qui, prendete la carta d'accesso A4 e leggete molto attentamente la sua mail, perché si rivelerà cruciale per le prossime mosse che dovrete fare. La mail sembra essere indirizzata ad Altea Grossmann. Il dottor D'Arcy ha escogitato un piano per distruggere il laser ed eliminare la minaccia di S.H.O.D.A.N. Essenzialmente, il piano consiste in questo. E' necessario che voi attivate il laser prima che lo faccia S.H.O.D.A.N. , ma solo dopo aver rimesso in funzione gli scudi energetici della Citadel Station. In questo modo, il raggio del laser verrebbe deviato dagli scudi e "riflesso", ritornando al laser stesso. Il colpo che subirebbe dovrebbe essere sufficiente a distruggere definitivamente il laser di S.H.O.D.A.N. Tanto per cominciare, avrete bisogno dell' isotope X-22 che si trova al research level (livello 2) per ricaricare il generatore degli scudi. Nel reactor level (livello R), una volta preso l'isotopo, sarà necessario usarlo per riattivare gli scudi e per poi entrare in possesso del safety override code in modo da poter usare il laser! I comandi per utilizzare il laser si trovano proprio nella zona centrale del research level (livello 2). In questo stesso livello, se riuscite a trovare il vecchio ufficio di D'Arcy, all'interno dovrete trovare altre indicazioni per portare a buon fine il piano.

Una volta raccolte tutte queste informazioni, tornate nel quadrante alpha e dirigetevi all'ascensore. Dovete premere il pulsante per far abbassare la piattaforma blu e calarvi nella piccola stanzetta dove trovate l'ascensore. Appena vi ci avvicinerete, vi arriverà una disperata e-mail di Rebecca. La donna sta tentando di capire che cosa diavolo è accaduto per far precipitare così in fretta la situazione a Citadel Station, cercando cos'è che blocca le trasmissioni di aiuto che lei manda verso gli altri pianeti. Ancora non è sicura di cosa sia effettivamente accaduto, ma sembra che Rebecca abbia alcune prove che riguardano il coinvolgimento di Edward Diego. Purtroppo, proprio quando vi sta per rivelare questa informazione, S.H.O.D.A.N. bloccherà la comunicazione...

Ora non vi rimane che prendere l'ascensore per il livello 2 e cercare di capire meglio che cosa sta succedendo nella Citadel Station...



Prima di salire al livello 2, armatevi con la lead pipe, e aspettatevi una brutta sorpresa. Una volta che infatti arriverete al livello 2, verrete subito assaliti da un'orda di mutanti assassini, in una scena che mi ricorda molto il film "zombi" di Gorge Romero. State calmi, rimanete nell'ascensore e massacratieli uno ad uno rimanendo fermo. I danni che riceverete dovrebbero essere minimi, e poi fra i cadaveri dovrete trovare diverse patch mediche. Oltre la porta D1 troverete una mail di Paul Stanneck, contenente brutte notizie, riguardo il dottor D'Arcy, al momento l'unica persona in grado di darvi una mano per venire a capo del mistero di Citadel Station. A quanto pare anche lui è stato catturato dai cyborg assassini... Procedete in esplorazione del livello. In fondo al corridoio delle porte D4 e D5 trovate nel cabinet una mail di Baerga, che contiene istruzioni per utilizzare al meglio le granate a gas. Sono molto efficaci soprattutto contro

i mutanti. Nel magazzino S2 trovate lo scudo energetico, vi consiglio di prenderlo perché nel seguito vi sarà molto utile!! Passate adesso attraverso la porta D8 ed avventuratevi in questa zona, piena zeppa di porte e piattaforme segrete. Non vi sarà comunque eccessivamente difficoltoso arrivare fino al punto 9, dove c'è una leva che consente di annullare la produzione di cyborg, riprogrammando la cyborg conversion chamber sita nel punto 8, vicino a un terminale del teletrasporto (punto X). Infine, date pure un'occhiata nel magazzino S4 (dovrete risolvere il grid access pannel per entrare), dove trovate molte altre munizioni e rifornimenti.

Ora avventuratevi ad di fuori del complesso delta, dove attualmente vi trovate, uscendo nel corridoio principale che costeggia la sala centrale dove ci sono i comandi di attivazione del laser (central hub). Per il momento l'accesso a questa sala e al settore gamma sono interdetti, finché non troverete le rispettive carte d'accesso. Una di queste (A3) si trova su un cadavere, nei pressi della porta D16. Nel punto X trovate un terminale del teletrasporto, che vi porterà istantaneamente nel punto Y, in una piccola zona segreta dove reperire munizioni ed equipaggiamento extra (S3). Ora entrate nel settore alpha (vedi la mappa). Fate molta attenzione, perché da queste parti ci sono parecchi robot di sicurezza, alcuni di essi discretamente pericolosi. Salvate spessissimo la partita. Comunque, avanzate fino ad arrivare nel punto E, dove trovate una energy station. Accanto ad essa c'è un altro interruttore (punto 10) che consente di ripristinare l'illuminazione nel settore gamma, che se ci avete fatto caso era completamente immerso nell'oscurità). Poco più avanti, oltre la porta D15 si trova il vecchio ufficio di D'Arcy. Dentro, si trovano altre importanti informazioni circa il suo piano per mettere fuori uso il laser di S.H.O.D.A.N. E' necessario infatti arrivare al Reactor level e usarlo prima di S.H.O.D.A.N. L'isotopo X-22 si trova qui, nel settore gamma, ed è necessario per alimentare gli scudi energetici, i cui comandi si trovano nel livello R. La teoria di D'Arcy è infatti la seguente: scagliando il raggio laser contro lo scudo attivato della Citadel Station provocherà una specie di collasso energetico, che farà andare in overload lo scudo, distruggendolo, e con l'esplosione dovrebbe distruggersi anche il laser stesso. Il vostro prossimo passo è dunque prendere l'isotopo e ottenere in qualche modo il safety override code per l'attivazione del laser. Dirigetevi ora nel settore beta, passando per il corridoio centrale del central hub. Questa volta lo troverete perfettamente illuminato. Fate attenzione ai robot di sorveglianza. Poco più avanti trovate un paio di e-mail deliranti di S.H.O.D.A.N. , che testimoniamo la sua follia. A quanto sembra i suoi esperimenti che sta conducendo nei laboratori ai livelli superiori, di cui avete trovato notizia anche in diverse e-mail precedenti, stanno procedendo... Il virus che ha creato S.H.O.D.A.N. ha raggiunto un livello di tossicità tale da poter soggiogare l'intera popolazione del pianeta terra! Bisogna trovare un modo per sbarazzarsi di S.H.O.D.A.N. Più avanti, nel corridoio laterale del livello, troverete un gran numero di cyborg assassini ad attendervi. Sbarazzatevi di loro, poi prendete la carta d'accesso A1 su uno dei cadaveri (è la SCI access card). Nel terminale 4a del cyberspazio non trovate nulla di particolarmente interessante, eccetto un'altra e-mail di Rebecca che vi spiega come è

strutturato il livello 2, e cosa contiene ciascun settore che lo compone. Proseguite invece, attraverso le porte D11 e D12 nel terminale 4b, dove invece trovate molte altre cose, tra cui un'altra mail di Rebecca e soprattutto la carta d'accesso A2 (group 4 access card) che, unitamente alle altre che avete trovato, vi consente di aprire tutte le porte del livello. In questa stessa stanza, accanto al terminale del cyberspazio, in terra, trovate il target identifier, altro importante aggiornamento hardware e in fondo alla stanza un wire access pannel da risolvere, un tantino più complicato dei precedenti (ma nulla di trascendentale, state tranquilli). Quando riuscirete a risolverlo, su uno degli schermi funzionanti davanti a voi apparirà il laser safety override code, che nel mio caso era 199 (ma non ricordo se è sempre lo stesso o cambia da partita a partita...).

Qui avete concluso i vostri compiti. Ora ritornate nel corridoio centrale, e dirigetevi nel settore gamma (porta D9). Vicino all'ascensore trovate un messaggio di Baerga, che vi mette in guardia sul fatto il livello 3 è popolato da strane creature invisibili, praticamente impossibili da uccidere con le pistole ordinarie. Nella stanza oltre la porta D23 trovate invece una mail che vi informa che nella stanza dove è tenuto l'isotopo ci sono parecchie radiazioni. Ora entrate nella stanza dove è tenuto appunto l'isotopo. Attenzione alle radiazioni. Se avete un detox usatelo ora. Premete il pulsante e poi prendete l'isotopo. Ora uscite ed andate a distruggere le CPU nodes di S.H.O.D.A.N. qui al livello 2, per poter rimettere in funzione l'ascensore. Dopo che l'avrete fatto ovviamente S.H.O.D.A.N. vi manderà addosso un gran numero di cyborg assassini e robot. Voi mantenete la calma, e cercate di ripararvi nascondendovi in fondo alla stanza. Poi uccideteli a uno a uno man mano che si avvicinano, o con la sparq-beam (nel caso dei robot) o con la dartgun (nel caso dei cyborg).

In giro, sempre in questa stanza, dovrete trovare diversi oggetti utili, tra cui anche delle detox patches. Prendetele, perché tra non molto vi serviranno!! Uscite nel corridoio principale attraverso la porta D9 e dirigetevi verso il terminale del cyberspazio, oltre la porta D12 (abbassatevi per evitare i cavi scoperti). Sicuramente avrete notato le diverse porte inaccessibili per il momento, oltre a quelle che conducono al cuore del reattore. Nel cyberspazio potrete aprire le blast doors (D16 e D19) e prendere, tra l'altro, un'altra e-mail di Rebecca che vi avviserà che le aree molto vicino al nucleo del reattore sono estremamente radioattive mentre invece i controlli del laser sono ad ovest e quelli degli scudi a sud-ovest. Uscite dalla stanza attraverso la porta D12 e prendete la hidden door proprio lì vicino (vedi mappa livello 2), proseguendo nello stretto corridoio. Attraversate tutte le piattaforme in cerca di eventuali munizioni da raccattare addosso ai corpi dei cyborg che ucciderete. Poi uscite da questa ala del livello attraverso la porta D15. Ora vi trovate nel corridoio principale del livello. Un po' più a sud di dove vi trovate procedete oltre la porta D13 (attenzione ai numerosi zero-G mutants che sbucheranno fuori per attaccarvi). Fate un massacro indiscriminato, poi entrate nella stanza. Si tratta di una zona a gravità ridotta, dimezzata per la precisione, quindi quando salterete ne subirete le conseguenze, per esempio. Proseguite lungo questa zona zompettando come fringuelli leggiadri (:-)) fino ad arrivare nell'angolo in cui si trova la flechette (vedi la mappa del livello 2), la vostra prima arma veramente cazzuta! Dopodiché tornate indietro e riuscite dalla porta D13. Passando oltre la porta D17 troverete un wire access pannel accanto alle sbarre che impediscono il passaggio alla stanza adiacente. Risolvetelo (non è per niente difficile), anche se sinceramente ancora non ho capito a cosa serviva... Poi dirigetevi verso la porta D16 (una delle porte aperte nel cyberspazio) fino ad arrivare alla porta D13. Per il momento non entrate, e passate oltre la porta D25, dove rinverrete una mail di S.H.O.D.A.N. che finalmente vi farà capire il suo piano diabolico: in pratica S.H.O.D.A.N. vuole per prima cosa radere al suolo le più importanti città del pianeta terra col suo laser e poi diffondere in qualche modo il suo virus mutante fra gli umani superstiti, per trasformarli in una sorta di entità "cibernetizzate", come i cyborg che avete visto finora. S.H.O.D.A.N. si crede un "Dio", voi siete l'unico che può ancora fermarlo, prima che per l'umanità non ci sia più nulla da fare!! Ora tornate indietro fino alla porta D13, e prima di entrare salvate la partita. Siete proprio di fronte alla famigerata S.H.O.D.A.N.'s Death Machine . Preparatevi perché una volta dentro S.H.O.D.A.N. vi tenderà un agguato piuttosto massiccio e se non siete preparati è molto facile lasciarci le penne! Infatti le luci si spegneranno all'improvviso e S.H.O.D.A.N. vi comunicherà che ha una sorpresina per voi. Spunteranno fuori, infatti, dalle nicchie laterali della stanza, diversi cyborg e robot di sorveglianza di vario tipo. Vi conviene entrare con una granata in mano e poi buttarla nel mezzo. Se ce l'avete, applicatevi pure una patch sight enhancement in modo da illuminare almeno un po' questa zona buia per individuare la locazione dei nemici. Comunque, una volta che avete buttato la granata, cercate in fretta di ripararvi in una delle nicchie dalle quali sono usciti i nemici, e poi colpirli da lì uno alla volta, altrimenti se rimanete al centro della stanza nel giro di qualche secondo vi

uccideranno.

Dopo essere sopravvissuti al primo attentato di S.H.O.D.A.N. proseguite oltre la porta D24. Affronterete un security -1 bot abbastanza potente: usate la flechette contro di lui (tanto sui rottami, poi, rinverrete altre munizioni per la vostra arma). Alla vostra destra c'è il safety override access (D27). E' quella la strada che dovete prendere. Proseguite lungo lo stretto corridoio, oltre la porta D28 (è il percorso blu segnato sulla mappa del livello 2). Uccidete il cyborg alla fine del corridoio (usate la flechette o la magpulse). Proseguite poi nella safety area: siete entrati nella stanza di controllo del laser. Digitate il safety override code che avete ottenuto al livello 2 (nel mio caso, era 199) sul tastierino numerico, e poi premete la leva che sta a fianco. In questo modo potrete controllare voi stessi il laser, e non S.H.O.D.A.N. Per star sicuri, se avete fatto tutto bene, sullo schermo dovrebbe apparire la scritta: laser safety interlock disabled.

Ora fate la stessa strada a ritroso evitando assolutamente la biohazard area (percorso rosso segnato in figura) ritornando fino al corridoio principale del livello. Poi dirigetevi nuovamente a ovest, oltre la porta D25 fino ad arrivare, oltre la porta D32, alla sala di controllo degli scudi di Citadel Station (è inutile che guardiate oltre le porte D31, D36, D29 perché non c'è alcun rifornimento, vi becchereste solo potenti radiazioni difficili da smaltire...).

Quando siete nella sala di controllo degli scudi, prendete l'isotopo X-22 e mettetelo nell'apposito ricettacolo: in questo modo ridarete energia agli scudi. Ora non vi rimane che attivarli, usando l'apposita leva a destra del ricettacolo. Per il momento, i vostri compiti qui al livello R sono conclusi, ma più tardi nel corso dell'avventura dovremo tornarvi. Uscite dalla porta D32, girate a destra, e poi ancora a destra per tornare nel corridoio dell'ala sud dove si trova anche l'ascensore. Dovete tornare al livello 2 per usare il laser contro gli scudi attivati, secondo il piano di D'Arcy...

Ritornati al livello 2 dirigetevi velocemente verso i comandi di attivazione del laser, nel central hub. Non appena entrerete però S.H.O.D.A.N. , intuendo i vostri propositi, vi tenderà un altro agguato scagliandovi contro un numero impressionante di cyborg. La cosa migliore da fare è ripararvi dietro la porta, proteggendovi con essa, e farli fuori uno alla volta: tanto non sono intelligentissimi e se vi allontanerete dalla zona centrale non vi seguiranno indietro, o almeno non tutti, dandovi modo eventualmente di curarvi e di ricaricare la vostra arma. Quando sono tutti morti, raccogliete le munizioni dai cadaveri facendo molta attenzione alle energy drain mines (vi risucchieranno gran parte delle vostre riserve energetiche se ci passate sopra!!) ed entrate nella stanzetta dove c'è il pulsante di attivazione del laser. Premetelo. Vedrete su uno schermo la scena del laser che si abbatte sugli scudi, distruggendosi!! Ce l'avete fatta!!

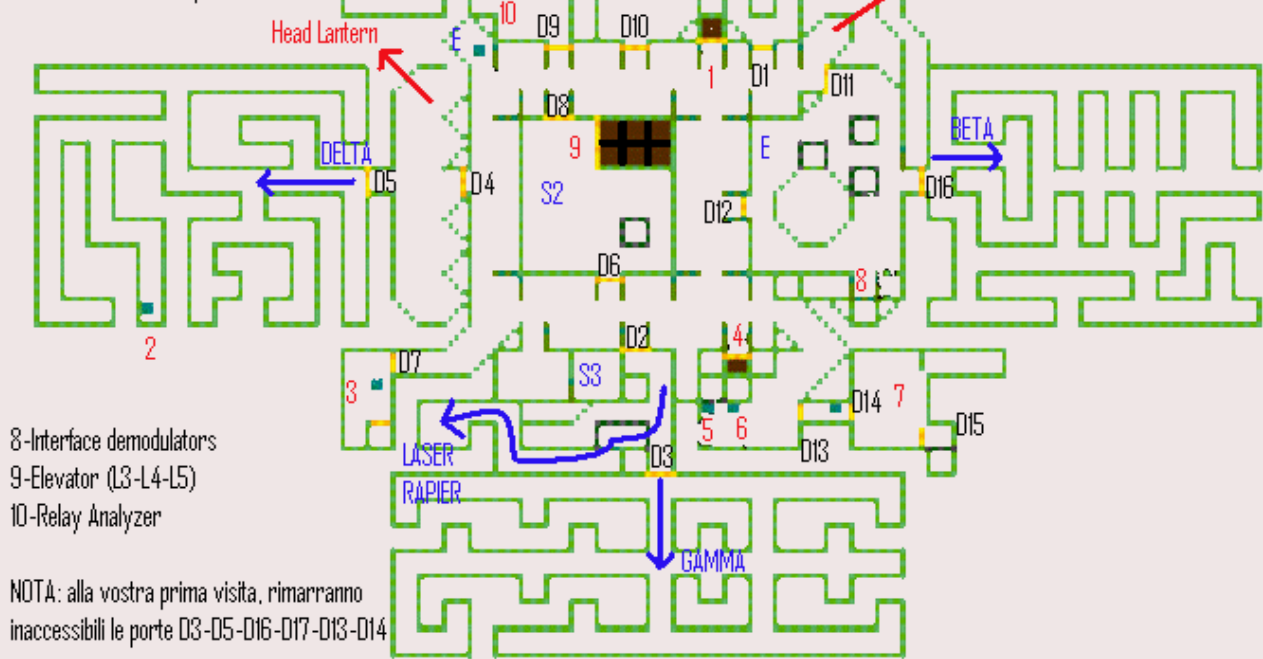
Subito ricevete una mail di S.H.O.D.A.N. , che naturalmente vi minaccerà di eliminarvi schiacciandovi come un insetto. Purtroppo il fatto di aver distrutto il laser non ha definitivamente debellato la minaccia di S.H.O.D.A.N.... Infatti S.H.O.D.A.N. sta

perfezionando il suo virus mutageno in una delle sue “serre” e attraverso di esso infesterà tutte le forme di vita sulla terra non appena la stazione spaziale si avvicinerà alla terra... Dirigetevi alla svelta all’ascensore. Durate il cammino rivete una mail da una certa Anna Parovski. Sembra spaventata, e si stupisce che qualcuno (cioè voi) risponda alla sua disperata comunicazione. Anna vi ha scoperto monitorando i vostri movimenti attraverso una telecamera del livello 1 ed ha per voi un messaggio urgentissimo da una ridottissimo manipolo della resistenza che attualmente si trova al livello 5 (flight deck). Sono stati attaccati da un cortex reaver, e hanno riversato su di loro tutta la loro potenza di fuoco, ma non è bastato a fermarlo ed ora sono disperatamente a corto di munizioni. Anna vi invita a raggiungerli per portare il vostro aiuto: si trovano nella zona sud del livello 5. Tuttavia per arrivare qui dovrete, sembra, usare una sorta di codename (“gray”) e passare attraverso due condotti. Per il momento però, dovrete affrontare il livello 3. Prendete dunque l’ascensore e andate al level 3 (manteinance department). Dovete fermare S.H.O.D.A.N. a tutti i costi...

PARTE SECONDA: "Virus mutageno"

LEGENDA - LIVELLO 3 (Maintenance Department)

- 1-Elevator (L3-L6)
- 2-Relay 428
- 3-Cyborg conversion chamber
- 4-Elevator (L1-L2-L3)
- 5-Diagnostic Logs
- 6-CPU nodes
- 7-Maintenance office
(Retinal ID Scanner pass)



Dopo aver lasciato il livello 2, ed essere arrivati nel maintenance department, state molto attenti perchè il livello 3 è popolato da fastidiosissimi mutanti invisibili che sono veramente duri da uccidere con tutte le vostre armi. Davanti all'ascensore vedrete un corpo, con accanto una mail, che è di Jared Fortier. In pratica vi metterà al corrente che esiste un magazzino vicino al settore beta, dove ci sono i seguenti rifornimenti: un navigation&map unit, una granata EMP e 6 interface demodulators. Ora, tornate indietro vicino all'ascensore, ma muovetevi molto, molto lentamente, perché gli esserini invisibili sono ancora in agguato ovunque e al momento siete estremamente vulnerabili contro di loro. Passate alla svelta oltre la porta D2 (vedi mappa del livello 3), evitando se potete uno di quegli animaletti invisibili che vi assalirà, entrando così in un'area di servizio. Salite poi le scalette che vi ritroverete davanti, seguendo il percorso segnato dalla freccia nella mappa del livello 3, e alla fine dello stretto corridoio dovrete vedervela con un security bot -1. Per terra però trovate la mitica laser rapier, arma veramente eccezionale. Sostituitela immediatamente con la lead pipe: usando la laser rapier con uno, massimo due colpi potrete eliminare i fastidiosissimi mutanti invisibili che infestano questo livello. Ora tornate indietro ed fatevi un po' un giro nel livello,

visitando per esempio i magazzini S2 ed S3 (per accedere a quest'ultimo dovreste anche qui usare una scaletta, e arrivare in un piccolo balconcino). Proseguendo lungo il corridoio, oltrepassate la porta D4, e in fondo alla lunga sala troverete l'utilissima head lantern, che vi permetterà di far luce sulle zone più buie, visto che questo livello è scarsamente illuminato. Purtroppo però quando è attiva consuma una certa quantità di energia. Dunque state attenti, e usatela solo quando è veramente indispensabile, altrimenti rischiate di azzerare tutte le vostre riserve energetiche. Accanto, trovate anche il cadavere di Abe Ghiran e ben tre sui logs. Leggeteli molto attentamente, perchè vi daranno importanti indicazioni riguardo a ciò che vi aspetta nei livelli superiori della Citadel Station. Nel primo, verrete a sapere che tutti i membri della sua equipe sono stati uccisi o trasformati in cyborg. Attualmente S.H.O.D.A.N usa il control bridge (livello 9) come postazione dalla quale impartire i suoi ordini a tutta la stazione spaziale. Per avere qualche speranza di fermarlo, occorre arrivare appunto al livello 9 e cercare il terminale principale del cyberspazio, dal quale affrontarlo e sconfiggerlo. Abe Ghiran si era cimentato in questa impresa, ma era arrivato solo fino all'engineering systems level (livello 7). Questo livello è una sorta di labirinto, ma c'è un modo per spostarsi molto più in sicurezza. Una volta che infatti sia stato ripulito il central hub, è possibile spostarsi in qualsiasi zona del livello.

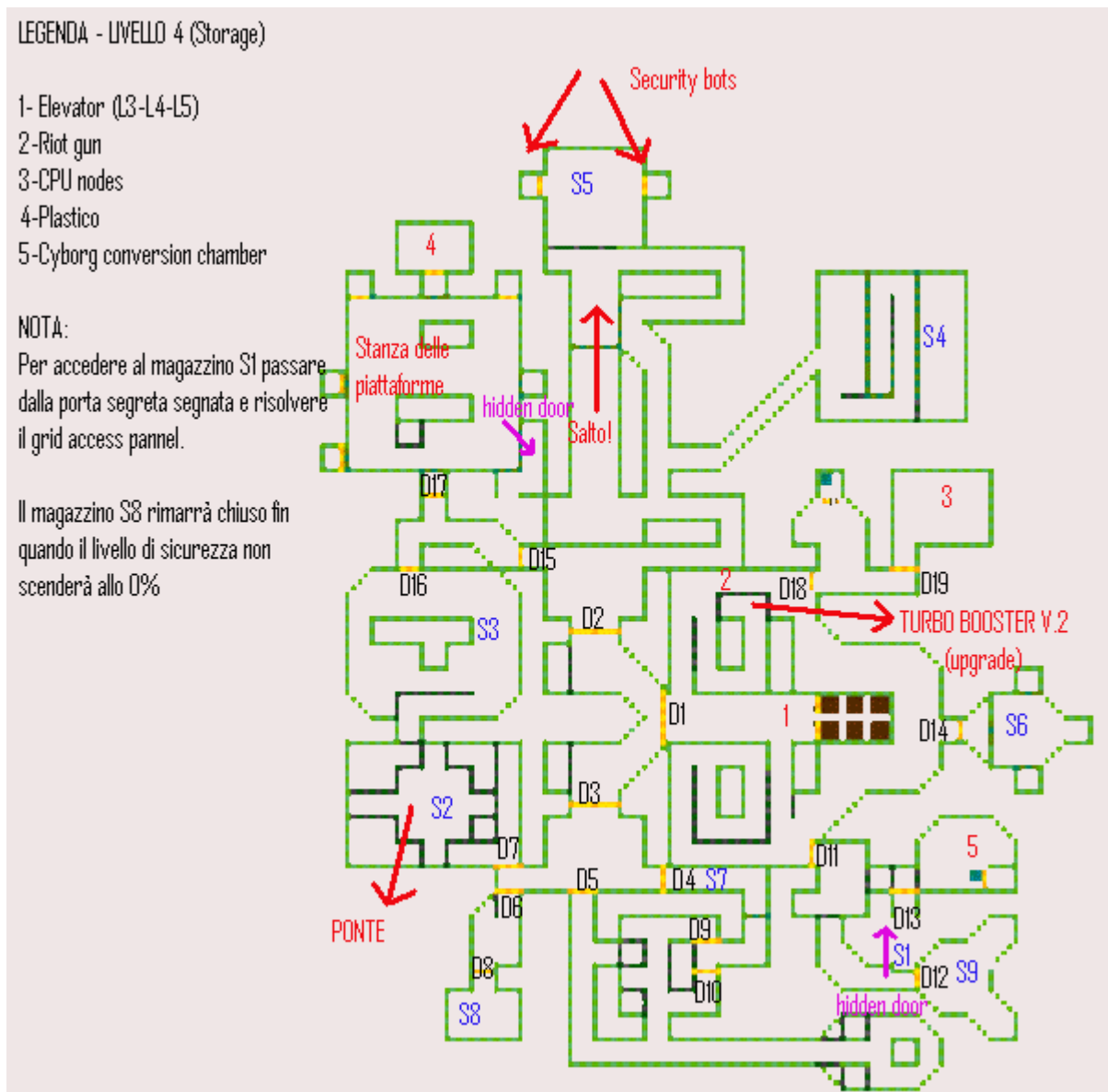
Nel secondo messaggio, scoprirete l'esito della perlustrazione di Abe al security department. Sembra che lì sia anche peggio. Cosa ancor più grave è che sembra che l'ascensore che porta all'ultimo livello, il control bridge, sia fuori uso e quindi l'unico modo per accedere al livello 9 è una specie di ponte energetico che conduce fino a una zona dove c'è un ascensore di servizio. Almeno, così sembra... Purtroppo Abe non è riuscito ad arrivare fino al livello 9, ed è dovuto tornare indietro prima che venisse scoperto.

Nel terzo messaggio, scoprirete che Abe ha tentato nuovamente di raggiungere il control bridge, attraverso il security level, senza però riuscirvi nemmeno stavolta. Nel ritorno è stato scoperto, e gravemente ferito. Sembra che sia l'ultimo messaggio che ha scritto prima di morire... E la cosa inquietante è che S.H.O.D.A.N in base alle sue informazioni sta tentando di fare delle modifiche al suo virus mutageno, rendendolo sotto forma di gas che poi diffonderà nell'atmosfera terrestre, una volta giunti sulla terra...

Prima di andarvene prendete la testa dal cadavere di Abe Ghiran. Fidatevi, dopo vi servirà. E' inutile che proviate a visitare i 4 settori laterali del livello (alpha, beta, gamma e delta), perchè le porte D5, D17, D16 e D3 rimarranno inaccessibili ancora per un bel po'. Ora, ritornate nel corridoio principale e dirigetevi verso la CPU nodes di questo livello. Distruggete tutti i robot di difesa e poi anche la CPU (in giro cercate bene, troverete altri oggetti utili). Dopodichè provate ad accedere al maintenance office, lì accanto. Niente, il livello di sicurezza è ancora troppo alto. Prima che possiate accedere a questo ufficio passerà ancora un po' di tempo. Assicuratevi comunque di distruggere sempre TUTTE le telecamere che vedete. Ora avvicinatevi alla porta D12 (prima era chiusa) e risolvete il wire access pannel per entrare (la soluzione è estremamente facile).

State sempre attenti ai malefici esserini invisibili. Questa stanza è piuttosto buia, usate dunque la head lantern. Poi usate l' ascensore gravitazionale per raggiungere il magazzino nel magazzino del punto 8 (vedi mappa livello 3). Qui, trovate i 6 interface demodulators, come avevate già avuto modo di sapere, oltre a molte munizioni per le vostre armi da fuoco. In realtà ve ne basta solo uno, non prendeteli tutti perchè occuperebbero troppo spazio nel vostro inventario. Prendete anche il Nav. Unit. V.2 è un upgrade per il vostro hardware che già possedete. L'interface demodulator vi servirà più tardi.

Prima di andarvene da questo livello, passate per la porta D7 e abbassate la leva: ciò reimposterà la cyborg conversion chamber in modo da resuscitarvi quando sarete uccisi, invece di trasformarvi in cyborg. Bene, per il momento qui non potete fare più nulla. Ma più tardi avrete necessità di tornare qui. Pertanto prendete l'ascensore che conduce al livello 4 (punto 9 sulla mappa del livello 3).



Appena uscite dall'ascensore tenetevi pronti con la flechette equipaggiata, perché farete la conoscenza di un nuovo amichetto: l'avian mutant, una sorta di uccellaccio mutante che comincerà a svolazzarvi su per la testa in modo altamente fastidioso. Prendete il passaggio immediatamente alla vostra sinistra, facendo attenzione ai guerrieri cyborg. Proseguite poi, oltre la porta D11, fino alla cyborg conversion chamber (punto 5 sulla mappa), usando gli ascensori gravitazionali (ricordate, quando i raggi sono verdi vi spingono verso l'alto, quando sono rossi verso il basso). Reimpostate la cyborg chamber, premendo la solita leva. Poi tornate indietro, ripassate dalla porta D11 e proseguite verso nord, dirigendovi nei pressi della porta D18. Oltrepassatela, poi entrate nella stanza delle CPU nodes (porta D19), distruggendo tutti i bot. Infine, fate saltare in aria tutte le CPU nodes, diminuendo così di molto il livello di sorveglianza.

Ritornate indietro fino alla porta D18 (se ne avete bisogno, notate che si è "liberato" anche la energy station). Tornate alla porta D11 e poi prendete l'altro ascensore gravitazionale che prima non avete preso, quello che conduce alla porta D12. Qui, farete la conoscenza con un altro simpatico amichetto, il "mutante tigre". Sconfiggetelo con la

magnum 2100 (che dovrete aver preso al livello 1, o tutt'al più al livello 3, nella stanza dove si trova anche il relay analyzer. La porta D12 è protetta da un tastierino numerico, che prima di aver distrutto la CPU nodes era proprio inaccessibile. Ora, per poter trovare il codice, in realtà in giro per il livello ci sarebbero degli indizi. Il primo è un messaggio che trovate oltre la porta D6, una e-mail di Sabo, che ricorda solo che l'ultimo numero è 8, mentre il secondo è un'altra mail ma di McLeod, vicino alla porta D16, che invece sta per impazzire perché infettato dal virus di S.H.O.D.A.N e ricorda invece solo il primo numero, sempre 8. Chiaramente vi risparmio tutti questi viaggietti a vuoto e vi dico che il codice è 838. Inserite questo numero nel tastierino e la porta D12 si aprirà. All'interno prendete tutto il materiale che trovate, soprattutto la environmental suite, eccellente per proteggervi dalle radiazioni.

Ora ritornate alla porta D1, proseguite per la D3 e poi la D7. Uccidete i tre guerrieri cyborg. Per salire sul ponte al centro della stanza dovete usare l'ascensore gravitazionale che vedete, proprio al centro della zona radioattiva. Attivate la environmental suite e poi azionate la leva che consente di invertire la gravità, in modo da farvi innalzare proprio sopra il ponte. Continuate verso nord, nella stanza successiva. Prendete tutto ciò che vi serve, poi oltrepassate la porta D16 e D17, per giungere infine nell'ultima stanza, dove dovrete vedere una serie di piattaforme. Per poter passare da una all'altra dovete attivare dei ponti di forza che interconnettono le piattaforme. Per farlo, dovete buttarvi di sotto. Annientate tutti i bot e poi cercate un pulsante sul pavimento (è nascosto sotto una cassa di rifornimenti, distruggetela per scoprire il pulsante). Attivando il pulsante, attiverete i ponti di forza. Ritornate sulle piattaforme usando l'ascensore gravitazionale. Ora il problema è che questi ponti appaiono e scompaiono... Tenendo premuto shift è possibile fare uno scatto per passare dall'una all'altra piattaforma (attenzione ai cyborg che nel frattempo sono usciti dalle 4 nicchie presenti nella stanza) e anche salti più lunghi. Quando riuscirete ad arrivare nel magazzino 5, qui troverete diverse cariche di esplosivo al plastico più altre utilissimi munizioni per le vostre armi. Vi servono 4 unità di plastico. Lasciate perdere tutte le altre. Fate spazio nel vostro inventario per poter accogliere le quattro unità. Poi abbassate la leva accanto allo schermo: vedrete attraverso di esso una porta che si aprirà...

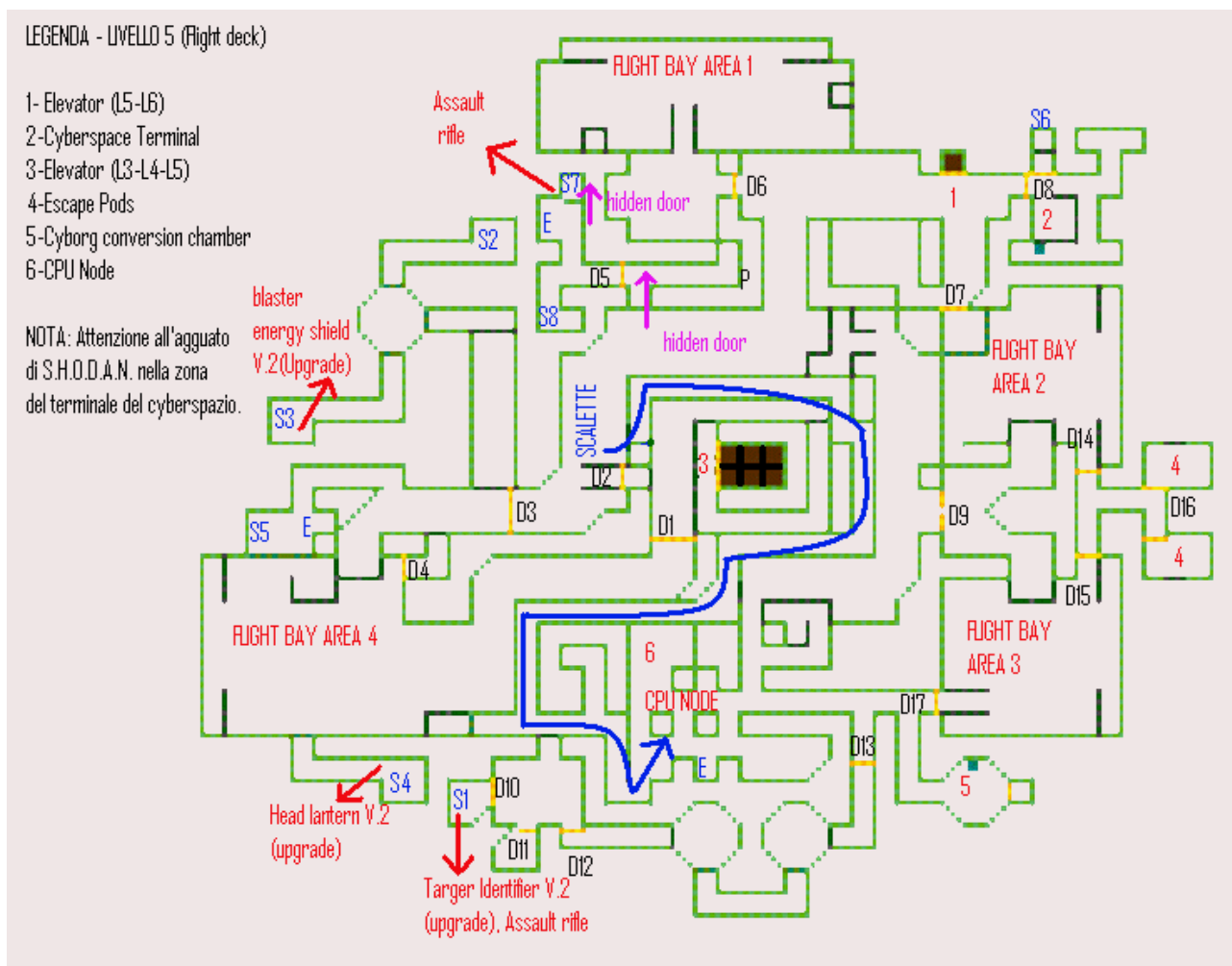
Ritornate indietro, e finite di esplorare il livello. Visitate il magazzino S4 (per attivare il ponte scendere fino in fondo e azionare la leva) ed S5 (dovete fare un bel salto prendendo la rincorsa tenendo premuto shift, usando la lunga pedana rossa), ricordandovi sempre di distruggere le telecamere quando le vedete.

Finita la vostra perlustrazione, ritornate alla porta S2 e andate alla porta D14, che prima era chiusa (è quella che avete visto sullo schermo nel punto in cui avete preso il plastico). Si tratta di un altro magazzino.

Proseguite poi oltre la porta D5, considerando che per aprirla la porta di forza (D9+D10) dovete usare gli ascensori gravitazionali. Infatti, nella stanza noterete due leve. La prima, quella situata più in basso, controlla il verso della gravità degli ascensori, mentre la seconda, quella più in alto, consente di aprire la porta di forza. Dovete invertire la

gravità in modo da farvi “risucchiare” sul soffitto da parte degli ascensori gravitazionali che si trovano appunto sul soffitto, e da qui azionare la seconda leva che aprirà la porta di forza. Ciò vi consentirà di arrivare in S7, dove rinverrete altri utili oggetti. Se, poi, riuscite a far arrivare il livello di sicurezza allo 0%, potrete accedere alla stanza S8, nella quale trovate l'utilissimo jump jet motion hardware, potenziamento che vi permette praticamente di volare per un breve lasso di tempo. Il consumo di energia + però MOSTRUOSO, quindi fate molta, ma molta attenzione ad usarlo con parsimonia e solo in casi di estrema emergenza.

Bene, adesso potete tornare all'ascensore e salire al livello 5...



Non appena arriverete, riceverete una e-mail da Anna Parovski, la donna che già vi aveva contattato al livello 2, dopo che avete distrutto il laser, ricordate? Anna non è sicura che voi abbiate ricevuto il suo precedente messaggio, comunque la loro situazione è notevolmente peggiorata, anche se ha continuato a seguire in qualche modo i vostri progressi fino al livello 5 (flight deck). Anna sta cercando di sopravvivere al cortex reaver e al tempo stesso di far collassare il network di S.H.O.D.A.N. State attenti, perchè secondo le sue previsioni, S.H.O.D.A.N ha in serbo per voi una trappola da qualche parte qui al livello 5...

Risolvete il grid access pannel per far apparire il ponte di forza che conduce alla porta D2 (vedi mappa livello 5) e poi prendete il log di Travers, in cui verrete informati della presenza di diversi kit di sopravvivenza in giro per il livello. Ora attraversate il ponte di forza e passate la porta D2, voltandovi verso nord. Poco più avanti dovrete vedere una scaletta che conduce ad un condotto rialzato, presidiato da un cyborg. Uccidetelo e poi immettetevi nel condotto (vedi percorso segnato nella mappa). Continuate nella direzione segnata nella mappa, uccidendo tutti quelli che vi si pareranno davanti. Al bivio, girate alla vostra sinistra, fino ad arrivare nella sala dove si trova la CPU node di questo livello. Distruggete tutti i bot di sorveglianza, fate esplodere i barili di materiali tossici (per ridurre il pericolo di radiazioni), assicurandovi di usare la environmental suite. Infine, distruggete anche la CPU node, riducendo di molto il livello di sicurezza.

In giro dovrete trovare anche un altro log di Travers. Pare che nella Flight bay Area 4 siano saltati diversi fusibili, così il ponte di forza che conduce ai magazzini è difettoso. E' comunque presente un circuito di controllo che consente di maneggiare sui comandi del ponte. Ora, se procedete verso la porta D13 troverete davanti alla porta stessa la scritta (col sangue) "Gray". Ricordate? Era il codice che vi aveva detto di cercare Anna, nel suo primo messaggio, quando ancora vi trovavate al livello 2. Proseguite dunque in questa direzione, e usate gli ascensori gravitazionali per procedere lungo la via obbligata. Purtroppo quando vi avvicinerete alla porta di forza D12 S.H.O.D.A.N vi informerà, col suo solito ghigno beffardo, che siete arrivati troppo tardi perché i "vostri amici" sono già morti tutti... Azz... Affrontate il cortex reaver. Lo riconoscerete subito, perché è un bot gigantesco, ma ha poca destrezza. Comunque stategli lontano e usate o la magpulse oppure la magnum per farlo secco. Quando la zona è sgombra, controllate la stanza S1 e prendete l'ottimo assault rifle (buttate via la riot gun, se avete avuto la malsana idea di prenderla al livello precedente!). Qui c'è anche il corpo della povera Anna, insieme al suo ultimo log... Leggetelo molto attentamente, perché contiene informazioni preziosissime per le vostre prossime mosse atte a contrastare S.H.O.D.A.N. Anna aveva scoperto che S.H.O.D.A.N, se il suo piano del laser e quello del virus mutageno non fossero andati a buon fine, ha intenzione di scaricare se stesso nel network mondiale del pianeta terra usando il communication system della Citadel Station, attuando in questo modo i suoi piani di egemonia totale del genere umano!! Nel caso in cui decidesse di attuare questo piano, l'unico modo per fermarlo è non dargli modo di immettersi nel network, distruggendo tutte e 4 le antenne del communication system, che si trovano nel system engineering level (livello 7).

Adesso riuscite dalla D10 e premete il pulsante alla vostra sinistra, che rivelerà un ascensore gravitazionale che vi riporterà nel condotto dal quale siete venuti. Questa volta però al bivio girate a sinistra e ammazzate gli avion mutants che vedete di sotto, nella Flight bay Area 4. Quando la zona è sgombra, buttatevi di sotto. In giro troverete una mail in cui verrete a conoscenza di un gravissimo incidente occorso proprio alcuni giorni prima. Infatti, dopo gli strani accadimenti che hanno fatto perdere il controllo a S.H.O.D.A.N la TRI-OP dalla terra aveva mandato una navetta per controllare che cosa stesse accadendo nella Citadel Station, ma inespugnabilmente le difese di S.H.O.D.A.N avevano fatto fuoco distruggendo la navetta dalla terra... Brutto segno...

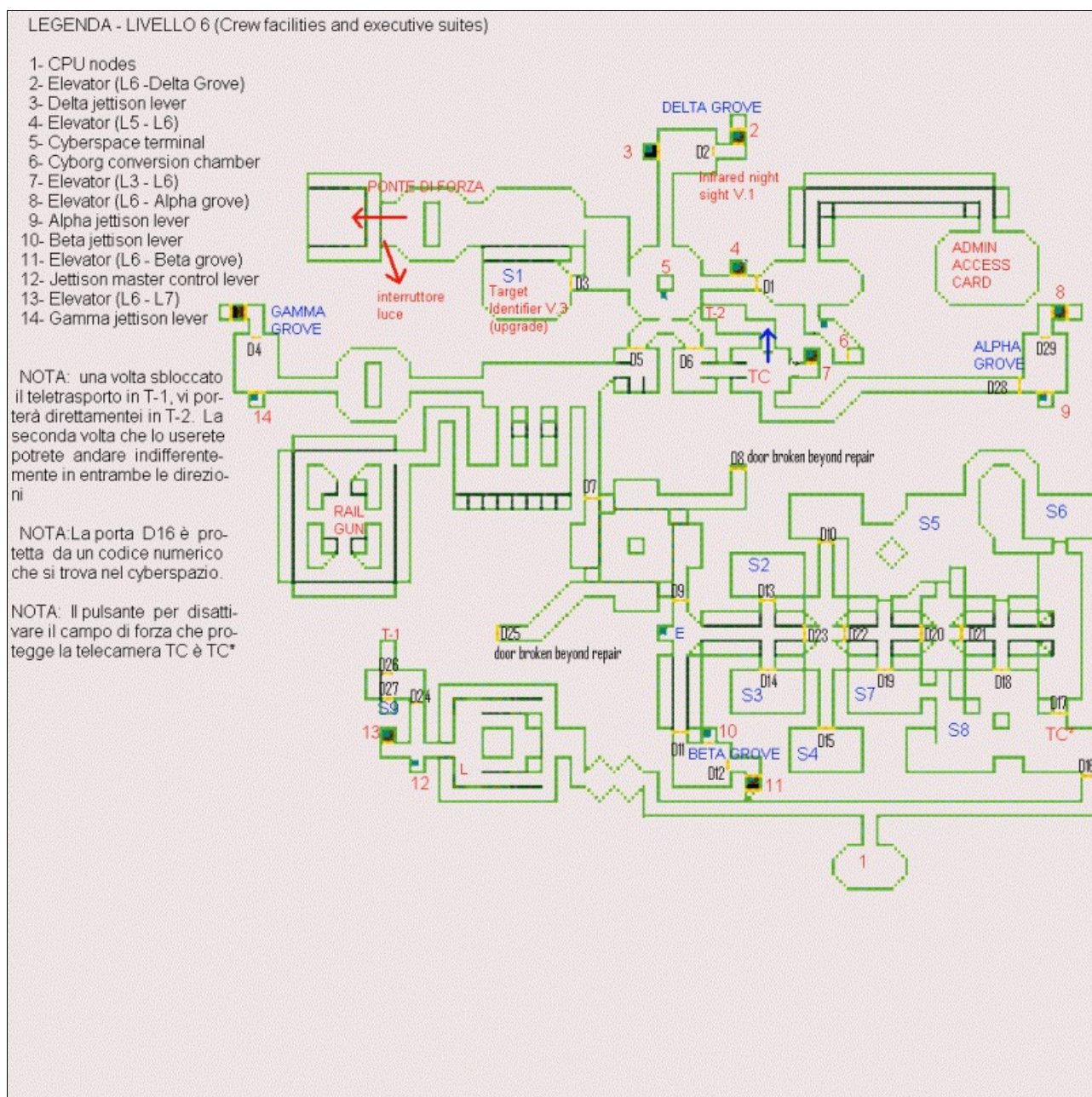
Avvicinatevi al pannello di controllo e premete i pulsanti in questo ordine, partendo dal primo a sinistra: ON, ON, OFF, ON, ON, OFF. Ciò farà praticamente apparire quasi tutto il ponte di forza sopra di voi. Prendete poi la porta D4 e andate in esplorazione dei magazzini S2 ed S3 (usate sempre gli ascensori gravitazionali per spostarvi, quando necessario). In particolare, nel magazzino S3 troverete l'energy/projectile shield V.2, un upgrade dell'hardware che già possedete, e la pistola blaster, dignitosa sostituta della sparq-beam (ha un raggio leggermente più potente, ma consuma un po' più energia). Se volete, usate i vostri jump-boots per "volare" nella stanza S5 (è l'unico modo per arrivarci). Una volta raggiunta, azionate la leva per far apparire anche l'altro pezzo di

ponte e sboccare il passaggio segreto che riporta al corridoio principale della porta D3. Una volta che vi siete riforniti a sufficienza, ripassate per la porta D3 e procedete verso nord, puntando verso il terminale del cyberspazio. Appena vi avvicinerete alla zona 2 (vedi mappa), noterete però che la sala è completamente buia. Hmm... Niente di buono... Salvate qui la partita, poi azionate la head-lantern ed entrate con la flechette equipaggiata. Infatti appena oltrepasserete la porta D8, S.H.O.D.A.N vi tenderà una trappola!! Usate anche il vostro scudo energetico per proteggervi, e distruggete tutti i bot. Al termine dello scontro, prendete il log di S.H.O.D.A.N. Sembra si rivolga ad un cyborg in particolare (65-V). La sede degli esperimenti genetici di S.H.O.D.A.N è il beta grove che si trova nell'executive level. Sembra sia molto protetto, per non far scappare i “soggetti” degli esperimenti...Nel cyberspazio, potrete acquisire altri utili oggetti, e sbloccare le porte della Flight bay Area 3.

Tornate nel corridoio e oltrepassate la porta D6, accedendo così alla Flight Bay Area 1. Qui troverete il cadavere di Bianca Schuler, la segretaria di Edward Diego. Sembra che Diego sapesse tutto di questi esperimenti di S.H.O.D.A.N tant'è che nel suo computer c'erano dei file che riguardavano questi esperimenti, inaccessibili anche alla sua segretaria. E per l' “interessamento” di Bianca a questi file, la donna ci ha lasciato la pelle. Una cosa è certa: Diego deve sapere perché S.H.O.D.A.N è impazzito...

Nella Flight Bay Area 1 non c'è niente di interessante. Tornate quindi a sud e prendete la hidden door che vedete sulla mappa (per aprire D5 usate il pulsante P sulla mappa). Poi andate alla porta D9 e risolvete il wire access panel per entrare nella zona delle Flight Bay Area 2 e 3 (attenzione perché appena lo risolverete la porta si aprirà e un cyborg vi attaccherà). Per risolvere il puzzle si osservi che differentemente coi pannelli con cui avete avuto a che fare nei livelli precedenti, in quelli che troverete in questo livello variando un qualsiasi elemento della griglia cambieranno di conseguenza il proprio stato (passando dal + alla X o viceversa) tutti gli elementi che lo circondano, quindi non solo quelli sulle diagonali. Fatevi un po' un giretto in questa zona. Avrete sicuramente notato gli escape pods, momentaneamente inaccessibili (sono bloccati da un tastierino numerico). Proseguite poi oltre la porta D17 (per aprirla dovete risolvere l'ennesimo puzzle) e reimpostate la cyborg conversion chamber al solito modo. Prima di andarvene ritornate alla porta D7 e prendete la e-mail di Diego che si trova nella stanza a fianco. Diego era sotto sorveglianza da parte della security della TRI-OP, e sembra stia cercando di far scomparire tutte le prove che lo ricollegano ai recenti avvenimenti nella Citadel Station! E sembra anche che sia stato lui a provocare la recente “pazzia” del sistema di sicurezza S.H.O.D.A.N!!!! Ora però la domanda principale rimane: perché?

Per il momento, i vostri compiti qui sono conclusi. Prendete l'ascensore nel punto 1 (vedi mappa livello 5) e salite al livello 6, crew facilities and executive suites. D'ora in poi sapete che il vostro “soggiorno” nella Citadel Station sarà un inferno...



Appena arrivati oltrepassate la porta D1 (attenti ai 3 cyborg) e riprogrammate la cyborg conversion chamber nel punto 6 della mappa. Procedete poi per il lungo corridoio che si dirama verso est, distruggendo i bot di sicurezza. Entrerete in una grande sala dove dovrete vedere parecchi cadaveri. Controllate bene in mezzo ai corpi perché dovrete trovare la Administration Access Card. Prendetela. Prendete poi anche la mail di Aaron, leggendo la quale avrete la riprova definitiva che Diego ormai è la causa di tutto il casino a Citadel Station. Ora quel bastardo è diventato la guardia d'elite principale di S.H.O.D.A.N. Inoltre, l'ex segretaria di Diego, Bianca Scheduler, sembra sia in possesso del cosiddetto isolinear chipset, un chip in grado di eludere tutte le difese di S.H.O.D.A.N al livello 9, dove si trova il terminale centrale del cyberspazio. Ora Bianca sembra stia andando proprio lì...

Ora tornate indietro ed accedete al terminale del cyberspazio di questo livello (punto 5 sulla mappa), dove dovrete sbloccare la porta di uno dei magazzini controllata dall'I.D.

Di Edward Diego, sbloccare la porta dell'ascensore che conduce al beta grove e reperire il codice che consente di oltrepassare la porta D16 e di accedere agli Exec. Maintenance conducts (il codice è 711).

Terminato il vostro viaggio nella dimensione del cyberspazio, andate nella stanza S1 e premete gli interruttori per accendere le luci. Poi, con comodità, fate secchi i due cyborg sparando attraverso la fessura a mò d'intercapedine che separa la stanza con il corridoio adiacente. Qui troverete anche il Target Identifier V.3. Una volta sgombrato il corridoio andate lì e procedete verso ovest fino ad arrivare ad un ponte di forza che conduce ad una specie di sala riunioni dove sugli schermi vedrete proiettata l'immagine di quell'infame di Diego. Usate l'interruttore per accendere la luce nella sala. Qui troverete due log. Nel primo, di Perry, scoprirete che esiste anche un altro modo per scoprire il codice che sblocca la porta D16: infatti il codice dovrebbe essere proiettato a intermittenza da uno degli schermi che mostrano il logo TRI-OP, vicino all'ascensore nel punto 4 della mappa. Nel secondo log, di Aaron, verrete informati che attualmente la situazione nel beta grove è piuttosto preoccupante: gli esperimenti sul virus mutageno di S.H.O.D.A.N stanno assumendo proporzioni preoccupanti, e l'unico modo per debellare la minaccia è espellere dalla Citadel Station il beta grove, lanciandolo nello spazio insieme a tutti i suoi animali geneticamente mutati. Il problema è però capire COME farlo...

Tornate indietro e dirigetevi a nord, verso il delta grove. Prendete l'Infrared night shift V.1 (utile per individuare le creature mutanti nei groves) e avviatevi nel grove usando l'ascensore apposita. Notate che la leva che consente l'espulsione del delta grove è fuori uso... (vedi punto 3 sulla mappa). Una volta arrivati nel giardinetto artificiale dovete cercare il pulsante jettison enable e premerlo. Per arrivarci, state estremamente attenti agli animaletti mutanti, inoltre dovete oltrepassare una porta di servizio rossa che si trova più o meno a nord-ovest rispetto all'entrata nel giardinetto. Una volta individuato il pulsante, premetelo e pensate ad abbandonare questo posto il più velocemente possibile. Siate rapidi a ritornare all'ascensore e a riscendere al livello 6.

Ora tornate alla porta D6 e proseguite. Uccidete i cyborg e il bot. Più avanti, vicino agli schermi notate il codice 692 (appare a intermittenza su uno degli schermi che proiettano il faccione di Diego). Proseguite nel corridoio est verso la sala d'aspetto dell'alpha grove, poi prendete l'ascensore e salite nel giardinetto artificiale. In pratica, per poter riuscire a espellere nello spazio il beta grove dovete azionare i pulsanti di azionamento della sequenza di espulsione di ciascuno dei tre grove (alpha, delta e beta, non il gamma perché è già stato espulso) che si trovano proprio all'interno dei groves, dopodiché dovete localizzare il jettison master control per abilitare la sequenza di lancio e infine usare la leva nel punto 10 della mappa (beta jettison) per espellere finalmente nello spazio il beta grove insieme a tutte le minacce in esso contenute.

Nell'alpha grove la porta di servizio rossa oltre la quale c'è il pulsante jettison enable si trova nella zona sud-est del giardinetto artificiale. Non dovrete avere problemi ad

individuarela. Piuttosto, una volta azionato il pulsante, ritornate indietro da dove siete venuti e riprendete l'ascensore alla svelta.

Quando siete al sicuro, tornate nuovamente indietro e prendete la porta D5 accedendo così alla zona est del livello. Alla fine del corridoio est c'è il gamma grove, che però è già stato espulso: a quanto pare si tratta di un disperato tentativo di fuga di una frangia isolata della resistenza finito tragicamente, come avrete modo di scoprire in una e-mail di S.H.O.D.A.N che vi arriverà successivamente. Potete anche completare l'esplorazione di questa area, per prendere la Rail Gun (vedi la sua locazione nella mappa), anche se ve lo sconsiglio visto la considero una delle armi più inefficaci di tutto il gioco. Piuttosto evitate di perdere tempo e dirigetevi verso la porta D7 (quella con la scritta di sangue die sul pavimento) per accedere all'area sud del livello. Eliminate tutti i cyborg e i bot che vi attaccheranno, poi procedete oltre la porta D9 (direzione obbligata). Controllate le stanze S2 ed S3, poi proseguite verso est oltrepassando la porta D23. Controllate anche le sale S4 ed S5, facendo attenzione alla gran quantità di nemici che vi attaccherà! Proseguite nella stanza S6 e controllate la cassa. Dovreste vedere anche uno schermo che inquadra una porta con sopra scritto "DIE", è la porta che conduce all'ascensore del beta grove. Per ora da questa parte non potete proseguire visto che le grate sbarrano tutti i passaggi. Tornate indietro alla porta D10, scendete a sud e prendete la porta D22. Controllate la stanza S7 e la successiva S8 (attenzione perché qui vi faranno un attentato le tigri mutanti...). Ora che avete esplorato tutta questa zona potete ritornare all'inizio del corridoio, vicino alla energy station e continuare a sud verso la porta D11. Ricordate il mutante che avete visto davanti alla porta del beta grove, dalla telecamera? Bé, avvicinatevi pian piano da dietro l'angolo e massacratelo con la flechette. Poi prendete il log di S.H.O.D.A.N che si trova a terra, dove scoprirete la triste sorte occorsa al piccolo gruppetto della resistenza che ha tentato di scappare lanciandosi con il gamma grove...

Prendete l'ascensore per accedere al beta grove. Qui la situazione è decisamente fuori controllo. Le radiazioni sono micidiali, anche con la tuta. Cercate di sbrigarvi a trovare il pulsante jettison enable. La via più breve per raggiungerlo è questa: una volta usciti dall'ascensore, girate a destra al primo incrocio, poi a sinistra e infine oltrepassate il ponticello a L che termina nella porta di servizio oltre la quale si trova il pulsante in questione. Premetelo, poi tornate il più velocemente possibile all'ascensore ripercorrendo a ritroso la stessa strada. E' molto probabile che verrete attaccati da qualche bestiaccia mutante nel frattempo: cercate di evitarla e di sprecare il minor numero di munizioni.

Una volta che sarete tornati al livello 6, ora potete tornare alla porta D16. Immettete il codice "711" nel tastierino numerico accanto alla porta e poi proseguite negli Exec. Conducts stando rannicchiati. Alla prima svolta a sinistra distruggete i due bot e poi fate lo stesso con le CPU nodes di questo livello, per abbassare di parecchio il livello della sicurezza di S.H.O.D.A.N. Poi proseguite verso ovest all'interno del tunnel di servizio. Al termine del tunnel salvate la partita!!! State molto attenti perché fra poco vi aspetta un duro combattimento. Per prima cosa, cercate di distruggere tutti i bot e i cyborg nei

paraggi. Dopodiché premete la leva nel punto L sulla mappa, in modo da far abbassare il ponticello e creare un varco che porti nella sala successiva, a ovest. Attenzione, perchè a pochi passi da voi si trova niente meno che Diego in persona!! Se sarete scaltri potete avere la meglio senza sprecare troppe munizioni. Fate così come vi dico: cercate di azionare la leva L stando non proprio davanti al varco che si creerà, altrimenti Diego vi noterà subito. Piuttosto, statevene dietro l'angolo, e buttate sul varco creatosi diverse granate a frammentazione, magari una concussion bomb se ce l'avete, insomma un bel mucchietto di materiale infiammabile. Infine, azionate una mina di prossimità e posizionate la proprio davanti al mucchietto.

Dopodiché allontanatevi sufficientemente dalla porta e provocate Diego sparandogli qualche proiettile addosso. Prima di fare questo però salvate nuovamente la partita. Quando Diego reagirà, venendo avanti verso di voi, siate veloci a sparare un colpo di pistola sulla mina che avete posto davanti al mucchietto di granate. Vi assicuro che ci sarà un'esplosione terrificante e Diego ne sarà vittima... :))

Ora che la strada è libera, potete procedere. Più avanti trovate due log proprio di Diego, che finalmente vi riveleranno tutti i suoi intenti. Diego è praticamente impazzito da quando S.H.O.D.A.N ha praticamente preso vita assumendo il controllo della stazione. Ogni navetta che ha provato ad atterrare nella stazione è stata distrutta, inclusa quella mandata dalla TRI-Op dalla terra. Diego ha praticamente assunto il comando dell'armata di cyborg di S.H.O.D.A.N, con l'intento, attraverso la diffusione sulla terra del virus mutageno, di trasformare tutta la popolazione terrestre. Ma era un piano già prestabilito da tempo. In effetti nel maggio 2072 quando Diego vi contattò, voi dovevate fungere in pratica da “capro espiatorio”: ecco perché nella sequenza iniziale del gioco Diego vi aveva ordinato di riprogrammare le difese di S.H.O.D.A.N per suo conto... Bastardo!!

Ora provate ad azionare il jettison master control. Non appena lo farete un messaggio vi avviserà che è rotto un relay e che per poter terminare l'operazione che era stata iniziata è necessario trovarlo e ripararlo.... Hmmm, brutta faccenda. Purtroppo, ora dovrete farvi un viaggio nei livelli inferiori che avete già visitato. Usate il teletrasporto per ritornare nei pressi dell'ascensore nel punto 4 (vedi mappa). Qui, prendete l'ascensore e tornate al livello 3. Andate al “diagnostic logs”, dove troverete maggiori informazioni in un messaggio che si trova proprio qui: sembra che ci sia stato un malfunzionamento nei sottosistemi, in particolare nel relay 428. Ora i corridoi che portano ai settori alpha, beta, gamma e delta sono accessibili. Per ricevere indicazioni su come ripararlo, dovete usare il relay analyzer e inserire nell'apposita tastiera il numero identificativo del relay per avere una diagnostica completa.

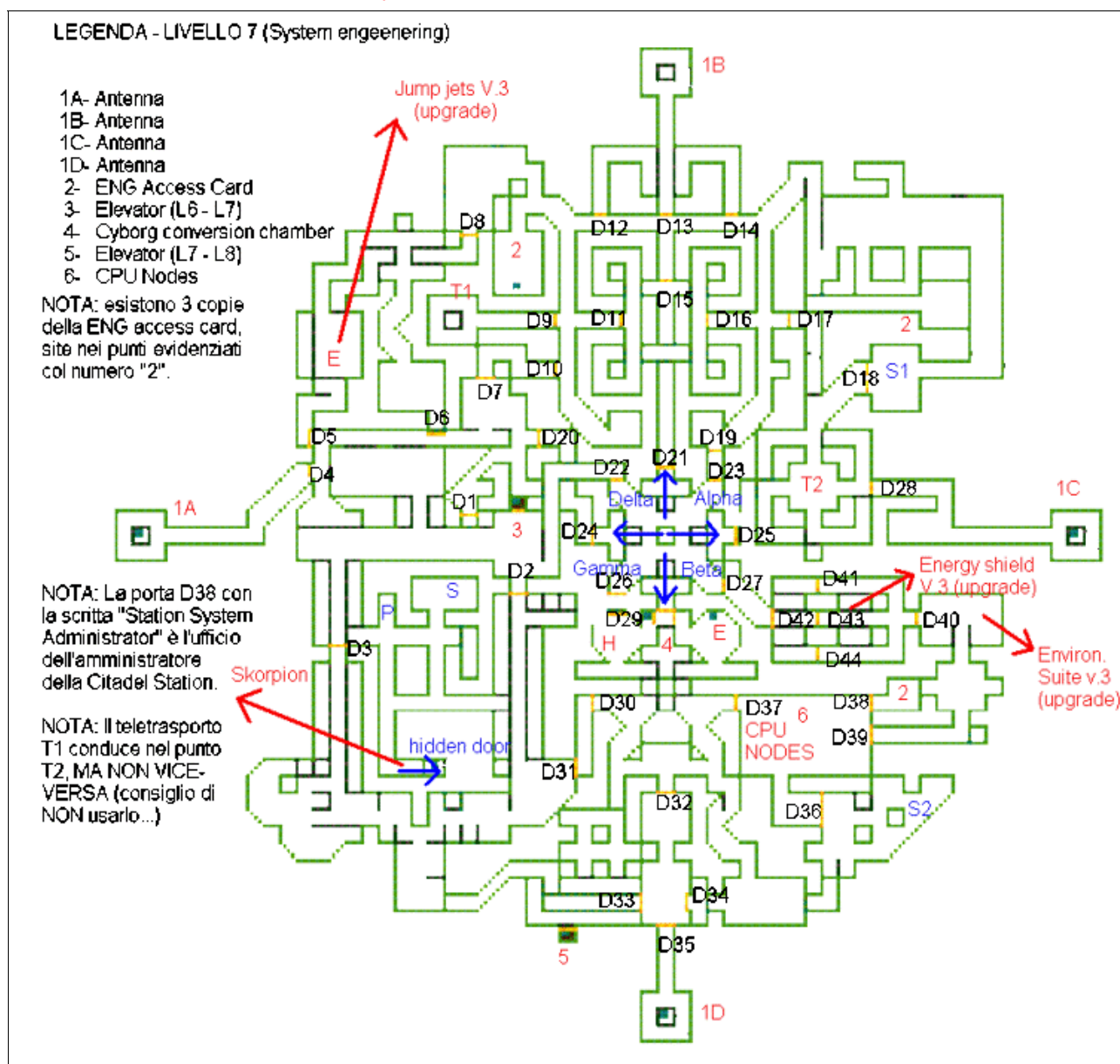
Andate dunque nel punto in cui si trova il relay analyzer (vedi mappa livello 3), digitate “428” sul tastierino numerico: un messaggio vi informerà che per riparare il relay è necessario sostituire l' interface demodulator, che dovrete avere ancora nel vostro inventario, se avete seguito tutte le indicazioni precedenti. Andate perciò nel settore delta nel punto in cui si trova il relay 428 (vedi mappa) ed applicate su di esso l'interface demodulator. In questo modo avete ridato energia al livello 6 e potete tentare

nuovamente di azionare la leva del jettison master control. Prima di andarvene potreste passare nuovamente davanti al “maintenance office”, che nella vostra ultima visita in questo livello era inaccessibile, ricordate? Bene, se distruggete tutte le telecamere all'ingresso di ciascuno dei settori alpha, beta, gamma e delta, il livello di sicurezza sarà sceso abbastanza da rendervi possibile l'accesso. Oltre la porta, troverete il retinal ID Scanner. Dovreste avere nel vostro inventario ancora una testa mozzata con gli occhi ancora in buono stato, ricordate? Bene, usatela sul retinal ID Scanner e ciò finalmente vi garantirà l'accesso al maintenance office. Dentro troverete altri oggetti utili, tra cui anche l'environmental suite V.2 (upgrade).

Ora andatevene alla svelta dal livello 3, e ritornate al livello 6. Una volta giunti qui, per velocizzare i vostri spostamenti usate ancora il teletrasporto per ritornare nel punto in cui è posizionato il jettison master control. Provate ancora ad azionarlo. Questa volta funzionerà!! Come al solito S.H.O.D.A.N vi riempirà di minacce di ogni tipo, non dategli retta, comincia a diventare petulante!! Ora non vi rimane che ritornare al beta grove e azionare la leva beta jettison (punto 10 sulla mappa del livello 6) per espellere il beta grove!! Avete vinto ancora!!! Ce l'avete fatta anche ad eliminare la minaccia del virus mutageno!

Ora riprendete il teletrasporto per raggiungere l'ascensore l'ascensore che va al livello 7 (punto 13 sulla mappa). Durante il tragitto, riceverete una mail da Rebecca. Purtroppo, la situazione non è ancora sotto controllo... C'è una nuova urgentissima minaccia che bisogna debellare. Pare che l'ultima chance di S.H.O.D.A.N sia quella di downloadare se stesso nel network terrestre: le conseguenze di questa azione sarebbero terrificanti... L'unico modo per fermarlo è distruggere tutte e 4 le antenne trasmettitrici che si trovano al livello 7 (system engineering). Per poterlo fare è necessario che abbiate con voi almeno 4 cariche di plastico, che dovreste aver preso quando siete stati al livello 4. Ce l'avete ancora, vero...?? Bene, allora salite al livello 7.

PARTE TERZA: "La fine di Citadel Station"



Qui c'è poco da scherzare: al diavolo la diplomazia e sfoderate subito tutte le vostre armi migliori!! Infatti da questo momento in poi la densità di nemici crescerà esponenzialmente. Appena metterete piede nel livello 7 S.H.O.D.A.N vi bombarderà con le sue solite minacce, dicendo che ormai ha finito il download di se stesso nel network terrestre. Non dategli retta, comincia a diventare ripetitivo! Prendete il log di Hessmann davanti all'ascensore, che vi darà qualche informazione aggiuntiva sulla (tragica) situazione qui al livello 7: il punto cruciale per avere vita facile da queste parti è conquistare il più in fretta possibile il central hub, dal quale poi potrete prendere tutte le direzioni e recarvi un po' ovunque nel livello. Ora, proseguite nel corridoio dove è situata l'ascensore verso est e girate a destra al primo incrocio. Continuate verso nord oltrepassando prima la porta D7 e poi la D10. Continuate poi a nord fino ad arrivare nella stanza buia dove troverete addosso ad un cadavere la ENG. Access card (punto 2

sulla mappa del livello 7). Qui c'è anche un altro log di Hessmann: sembra che qualcuno della resistenza stia pensando che a questo punto l'unico modo per eliminare S.H.O.D.A.N sia impostare la sequenza di autodistruzione del reattore e distruggere tutta la Citadel Station! Per ora non pensate a questo, e concentratevi sulla vostra missione. Uscite e proseguite il vostro cammino oltre la porta D8. Dovreste vedere un ponte di forza rosso. Se premete il pulsante potrete calarvi di sotto ed esplorare la zona sottostante. Troverete diversi oggetti utili, ed anche una energy station. Per ritornare in superficie dovrete usare i jump jets e volare fino in alto ove è sita la porta D6, perché nel frattempo il ponte di forza si è richiuso. Tornate alla porta D8 e proseguite lungo il corridoio sino ad arrivare alla porta D5. Proseguite poi oltre la porta D4 verso ovest facendo una strage di tutti quelli che vi si opporranno ed infine applicate una delle cariche di plastico che avete nel vostro inventario al pannello di controllo dell'antenna 1A (vedi mappa livello 7). Subito dopo allontanatevi alla svelta, ritornando alla porta D4, altrimenti l'onda d'urto dell'esplosione vi ucciderà all'istante. Bene, fuori una. Adesso tornate indietro ed andate alla porta D12 (abbassatevi per passare, attenzione ai cavi dell'alta tensione sopra di voi). Uccidete i cyborg ed apprestatevi a distruggere la seconda antenna: piazzate il plastico sull'antenna 1B e poi filatevela alla svelta! Dirigetevi ora nella zona est del livello, attenzione perché qui la resistenza che troverete è davvero micidiale... Cercate di raggiungere l'antenna 1C facendovi strada con le vostre armi più potenti. Se ci riuscite, tentate di arrivare al magazzino S1, dove troverete molte munizioni, granate, bombe e un medkit. Poi proseguite oltre la porta D18 e dirigetevi verso sud-est. Prima di occuparvi dell'antenna 1C vi conviene però “conquistare” il central hub. Da dove vi trovate vi conviene passare per la porta D17 (saltate sulla piattaforma) per la D19 ed infine accedere al central hub dalla porta del quadrante alpha (D23). Ora, usate i boots per arrivare alla passerella sopra di voi e avvicinatevi alla porta del settore gamma: dovete risolvere un wire access panel per passare. Una volta risolto il puzzle vi troverete davanti la leva per cancellare la cyborg conversion. Fatelo, poi curatevi con la healing machine (attenzione perché se esplodono le mine accanto esploderà anche la macchina!!) e ricaricatevi con la energy station. Dopodiché tentate di risolvere i pannelli delle altre porte chiuse nel central hub: ad ogni modo quello più difficile era quello della porta che avete appena sbloccato. Una volta che vi siete assicurati di aver cancellato la cyborg conversion dirigetevi all'antenna 1C, attraverso la porta D28. Sparate alle mine posizionate sul corridoio che porta all'antenna in modo da farle esplodere, poi piazzate il solito plastico e correte via alla svelta prima che l'onda d'urto vi investa! Ottimo, fuori tre. Ora rimane l'ultima antenna... Andate alla porta D27 (ci vuole la carta d'accesso che avete preso precedentemente dal cadavere) e avventuratevi nel settore beta. Entrate nella zona radioattiva, rimanendo rannicchiati per evitare i colpi dei bot che vi spareranno dai corridoi laterali. Uscite dalla zona radioattiva attraverso la porta D40 e procedete verso sud. Andate oltre la porta D39, annientate tutti i cyborg e distruggete le CPU nodes di questo livello per abbassare considerevolmente il livello di sicurezza. Controllate MOLTO ATTENTAMENTE il log

addosso al cadavere di Richie, l'amministratore di Citadel station, che si trova nel suo ufficio oltre la porta D38. Più avanti spiegheremo cosa fare con le indicazioni che vi troverete... Se volete poi date un'occhiata al magazzino S2 poi avventuratevi nell'ala sud-ovest del livello 7. Prendete lo skorpion nel punto indicato dalla mappa (per sbloccare la porta nascosta usate il pulsante P evidenziato nella mappa). Nella stanza S (vedi mappa) troverete un interessante log di Bianca Schuler dove troverete tutte le indicazioni necessarie per sconfiggere definitivamente S.H.O.D.A.N nel caso le cose si mettessero davvero male: l'unico modo per avere qualche chance di farcela è trovare l'isolinear chipset, upgradare il vostro software e affrontarlo direttamente nel cyberspazio.

Tornate indietro ed andate ad occuparvi della porta D35, risolvete il semplice circuitino per aprire la porta, poi SALVATE SUBITO LA PARTITA! Piazzate l'ultima carica di plastico sull'antenna 1D. D'improvviso capirete che siete caduti in una trappola!! S.H.O.D.A.N ha bloccato l'uscita con una barriera di forza e ora rimarrete intrappolati! Purtroppo non c'è via di scampo. Morirete, ma per fortuna prima avevate disattivato la cyborg conversion, sicché vi ritroverete vivi e vegeti nel settore gamma, dove si trova la cyborg conversion chamber. Dopo essere "resuscitati" riceverete subito una mail da S.H.O.D.A.N, turbato per il fatto che ce l'avete fatto a scampare alla sua trappola: praticamente ora che avete distrutto anche il suo ultimo piano, non gli rimane più alcuna possibilità di realizzare i suoi folli intenti e allora vi darà la caccia su tutta la stazione finché i suoi cyborg non vi avranno massacrato. Successivamente, vi contatterà anche Rebecca aggiornandovi sugli ultimi recenti eventi sulla terra e sulla Citadel station. S.H.O.D.A.N sembra che abbia attivato i propulsori e abbia indirizzato la destinazione della stazione spaziale verso la terra. I suoi reali intenti sono sconosciuti anche a lei... Questa è la cattiva notizia. L'altra notizia che vi darà è che ormai il modo migliore per assicurarsi la distruzione definitiva di S.H.O.D.A.N è uno soltanto: distruggere Citadel Station! I dirigenti della TRI-OP dalla terra vi hanno dato l'autorizzazione per impostare la sequenza di autodistruzione del reattore. Una volta fatto questo, potrete scappare dalla Citadel Station usando uno degli escape pods al livello 5. Purtroppo però per farlo, occorre l'autorizzazione dell'amministratore della Citadel Station, cioè Richie, che è il cadavere che avete trovato nel "Station system administrator office" oltre la porta D38. Leggendo il suo log scoprirete che è necessario un codice per attivare la sequenza di autodistruzione della stazione, ma che S.H.O.D.A.N ha impostato dei sistemi di sicurezza talmente elevati che ha cancellato il codice che era in possesso di Richie e ne ha messo uno suo. L'unico modo per scoprirlo è controllare TUTTE le stanze in cui risiedevano le CPU nodes, dal livello 1 al livello 6; in ciascuna di esse dovrebbe esserci uno schermo nero indistruttibile che proietta un numero. Una volta che avete collezionato il codice di sei cifre potrete dirigervi nuovamente al Reactor level. Sappiate che in ogni partita il codice è diverso!! Ciò significa che comunque siete costretti a rivisitare tutti i livelli precedenti per rintracciare questi numeri.

Nel mio caso i numeri erano questi:

Livello 1 ->> 7

Livello 2 ->> 9

Livello 3 ->> 5

Livello 4 ->> 8

Livello 5 ->> 5

Livello 6 ->> 9

ma non è affatto certo che siano gli stessi anche per altre partite, appunto come vi ho detto. Una volta che avete la vostra sequenza completa andate al Reactor level: attenti perchè non appena uscirete dall'ascensore verrete attaccati da un security bot -2. Poi dirigetevi alla svelta al core. Ora noterete che le porte che nella vostra precedente visita erano chiuse (in particolare la D36 e la D10) sono accessibili poiché avete la ENG access card. All'interno del core troverete un'accoglienza piuttosto calda... Il tastierino numerico che vi serve è proprio al centro del reattore: dovete usare l'ascensore gravitazionale ed inserire i primi tre numeri (quelli corrispondenti ai numeri del livello 1 fino a quello del livello 3). Fatelo. L'ascensore si riabbasserà. Ora premete nuovamente il pulsante per rialzarlo e inserite gli ultimi tre numeri (quelli dal livello 4 al livello 6). Una volta terminata la sequenza, spingete la leva a fianco del tastierino: un messaggio vi avviserà che il reactor destruction code è esatto e che la sequenza di autodistruzione è finalmente attivata. Da questo momento S.H.O.D.A.N è in guerra aperta con voi: aspettatevi una durissima resistenza in ogni angolo di ogni livello che visiterete...

Ora ritornate all'ascensore del livello R. Fate attenzione perché S.H.O.D.A.N scatenerà su di voi tutti i suoi cyborg più pericolosi. Prendete l'ascensore e cercate di ritornare al livello 5. Appena sarete al livello 3 e state per prendere l'ascensore del livello 5 riceverete una mail di Diego, piuttosto arrabbiato in verità! E' probabile che vi stia aspettando da qualche parte al livello 5, per terminare lo il vostro precedente scontro, il cui esito lo aveva lasciato piuttosto insoddisfatto..!!

Non appena arrivate nella zona della flight bay area 3 – 4 oltre le porte D14 e D15 trovate nuovamente Diego ad attendervi. Prendete l'assault rifle e caricatelo con i proiettili penetrator: con sei o sette colpi dovrete farlo sparire per la seconda volta. Ora dirigetevi verso uno dei due escape pods. Digitate il codice 001 su uno dei due tastierini e poi premete la leva all'interno. Comincerà la sequenza di lancio. Purtroppo però, qualcosa andrà storto... S.H.O.D.A.N è riuscito a bloccare il lancio del pod!! Siete in trappola, non potete abbandonare la stazione! Subito riceverete una mail di Rebecca, che vi dirà di rimanere calmi, perché esiste una soluzione a questa singolare situazione che si è venuta a creare. Oramai c'è un solo modo per uscire vivi da qui: affrontare S.H.O.D.A.N nel cyberspazio e sconfiggerlo. Nel frattempo però S.H.O.D.A.N ha iniziato il processo di separazione per ponte di comando (livello 9) dal resto della stazione

spaziale... Prima che questo accada, sarà meglio che vi troviate sul ponte, altrimenti esploderete insieme al resto della stazione spaziale!

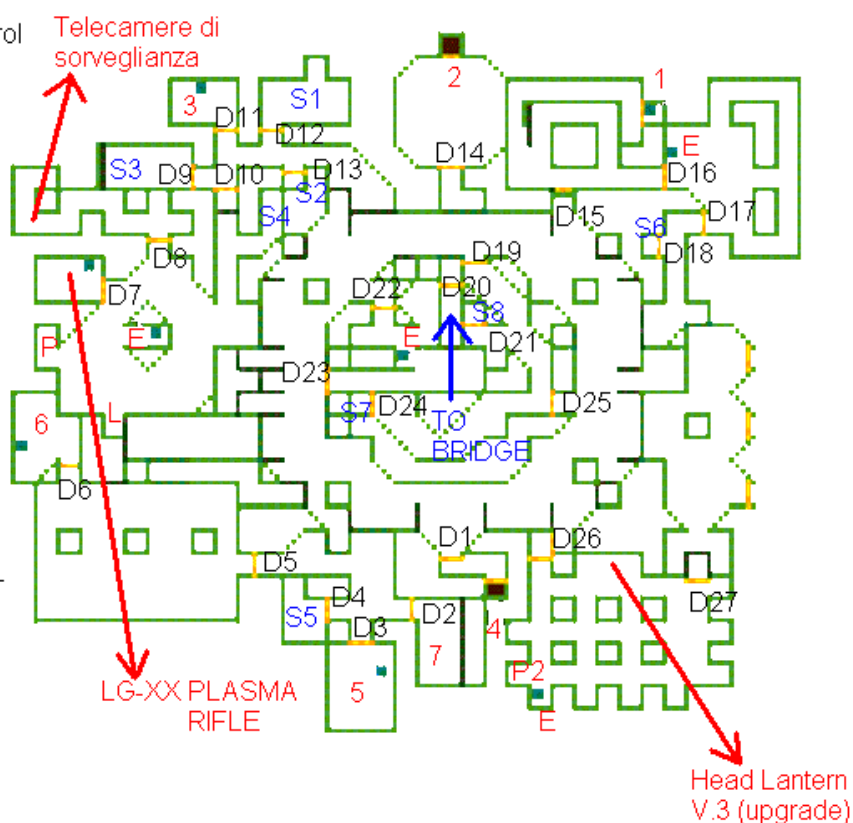
Non vi rimane altro da fare che sbrigarvi a ripercorrere alla velocità della luce tutti i livelli e a ritornare all'ascensore del livello 7 che porta al livello 8 (security departments). Salite al livello 8.

LEGENDA - LIVELLO 8 (Security department)

- 1- Central core force bridge control
- 2- Elevator (L8 - L9)
- 3- Group B access card
- 4- Elevator (L7 - L8)
- 5- Cyberspace terminal
- 6- Command access card
- 7- CPU nodes

NOTA: Per raggiungere il ponte (livello 9) dovete usare i controlli del ponte di forza tra le mine di prossimità sospese nel vuoto vicino alla porta D23, e proseguire nel central hub del livello, salendo le scalette indicate dalla freccia blu fino al livello 9 (oltre la porta D14).

NOTA: Oltre la porta D14 affronterete Edward G. Diego per l'ultima volta: state molto attenti...



Appena arriverete di sopra, un messaggio di avviserà che S.H.O.D.A.N ha iniziato il processo di separazione del ponte dal resto della nave. Fate moltissima attenzione a come vi muovete qui perché vi spareranno da tutte le direzioni, soprattutto dall'alto. Eliminate i nemici alzando lo sguardo. Per proseguire dovete arrivare nei pressi della porta D13. Per sapere se siete nella giusta direzione, sul corridoio dovrete trovare la scritta "EXTRACTION". Per il momento la porta D13 è chiusa.

Entrate nel magazzino S1 e prendete i medkit, poi osservate la telecamera: se premete il pulsante sotto di essa dalla telecamera osserverete che si disattiverà la barriera energetica che impedisce il passaggio ad uno degli ascensori gravitazionali. Entrate poi nella porta D11 (è quella con la scritta "INTERROGATION") e prendete dal cadavere la GROUP B Access Pass. Aprite poi la porta D13: è un magazzino, ora accessibile. Poi salite con l'ascensore gravitazionale che avete visto nella telecamera. Ciò vi porterà oltre la porta D10 lungo un corridoio che prosegue verso sud. Proseguite verso sud e prendete l'ascensore gravitazionale nel punto L. Continuate verso sud, massacrando chiunque vi si opponga e prendete la COMM. Access Card nella stanza oltre la porta D6. Proseguite poi a sud-est oltre la porta D5. Oltre la porta D3 troverete il terminale del cyberspazio, dove potrete sbloccare le rimanenti porte chiuse e trovare altri interessanti software (attenzione perché stavolta è più tosto trovare la giusta direzione nel cyberspazio, infatti mancano le usuali freccette indicatrici...)

Oltre la porta D2 si trovano le CPU nodes di questo livello: distruggetele senza pietà! Ora che il livello di sicurezza è basso, potrete sbloccare l' energy station premendo il pulsante P (vedi mappa livello 8) e soprattutto varcare la porta D7 e prendere l'LG-XX Plasma Rifle, l'arma definitiva di System shock (buttate via il blaster se non avete spazio nel vostro inventario).

Ora scendete da uno degli ascensori gravitazionali e salite con quello che vi porterà su in alto fino alla porta D26. Oltrepassatela. Distruggete tutti i bot in stand by qui presenti e poi premete il pulsante P2 (vedi mappa) per ridare energia alla sala e sbloccare così la porta D27. Oltrepassata la porta D27 prendete l'ascensore gravitazionale e distruggete le ultime telecamere. Procedete ora verso nord, finché non riceverete una mail dalla terra da un certo Morris Brocail, uno degli ideatori del software originale di S.H.O.D.A.N, il quale vi darà preziose informazioni su come abbattere tutte le difese di S.H.O.D.A.N al livello 9... Continuate fino al corridoio dove c'è anche il magazzino S6. Oltrepassate la porta D17, lanciate una palla di plasma contro i nemici e poi proseguite verso la porta D16. Arriverete sino al central core force bridge, azionando il quale farete apparire il ponte di forza che passa in mezzo alle mine sospese per aria che sicuramente prima avrete notato, e che porta direttamente alla zona centrale del livello, dalla quale si può accedere al livello 9.

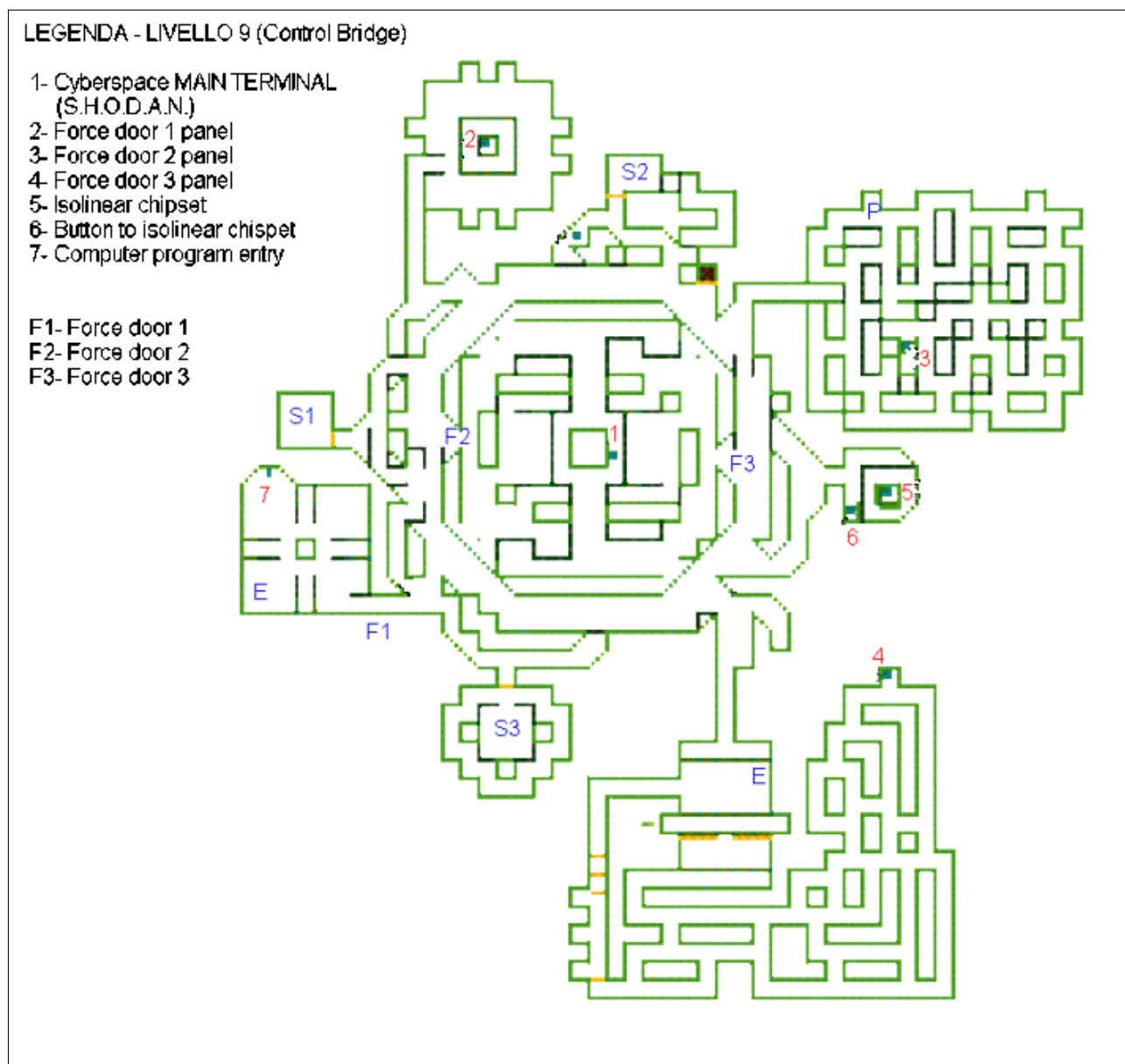
Bene. Se siete a corto di munizioni date un'occhiata alla zona centrale del livello (magazzini S7 e S8) passando per la porta D25. Quando siete pronti tornate al ponte di forza sospeso, oltrepassatelo ed entrerete così nella zona centrale, altamente radioattiva. Un messaggio vi avviserà che è in corso la seconda fase della separazione del ponte di controllo dal resto della stazione spaziale. Dovete sbrigarvi. Salite le scalette che conducono al livello 9 cioè al ponte di controllo(vedi anche la mappa). **ORA SALVATE LA PARTITA!** Proseguite poi oltre la porta D14, entrando in una strana sala tappezzata di pareti grigie. Appena vi avvicinerete all'ultimo ascensore, che conduce al livello 9, avrete una bruttissima sorpresa. Diego si materializzerà dietro di voi iniziando a spararvi contro. Nel frattempo la porta D14 si bloccherà, impedendovi di uscire dall'infausta stanza nella quale vi trovate...

Stavolta è VERAMENTE arrabbiato. Lo scontro sarà durissimo. Evitate di stargli vicino. Siccome è piuttosto lento, cercate di girargli intorno, usando la colonna centrale, e magari sparargli ogni tanto facendo capolino da dietro l'angolo. Ogni volta che riuscite a danneggiarlo salvate la partita. Quando finalmente morirà, ci sarà un'altra brutta sorpresa: la colonna centrale si dissolverà e spunteranno fuori altri due micidiali bot equipaggiati con armi automatiche che vi spareranno contro raffiche di proiettili. Purtroppo non avendo alcun riparo, non potrete evitare i colpi e non avrete nemmeno il tempo di ricaricare la vostra arma: l'unico modo per sopravvivere è cercare di arrivare al momento in cui gli ultimi due bot appariranno con lo skorpion tutto caricato e maciullarli di piombo prima che loro lo facciano con voi, oppure buttargli addosso un bel earthshaker o una concussion bomb e finirli con la flechette. Ma in questo secondo caso,

dovrete essere rapidi a equipaggiare la flechette, perché il tempo a vostra disposizione è veramente poco.

Quando uscirete vivi da questo ultimo, terribile scontro, prendete la carta d'accesso dal cadavere di Diego e salite al livello 9 con l'ascensore.

FINALE...



S.H.O.D.A.N. Collapse...

Una volta arrivati, la sequenza di separazione del ponte di controllo dal resto di Citadel station si completerà, e vedrete su uno schermo il ponte che si allontanerà dalla stazione spaziale, poco prima che questa venga distrutta dall'esplosione del reattore.

Bene, qui potete contare solo su voi stessi. Rebecca non riesce più a comunicare con voi... Osservate la strana conformazione del livello 9, in particolare le pareti... sembra che abbiano preso vita propria... Andate fino al punto 6 nella mappa e premete il pulsante per teletrasportarvi all'interno del gabbiotto dove si trova l' isolinear chipset. Prendetelo. Premete poi il pulsante ai vostri piedi e ritornerete dove eravate. Procedete ora verso la stanza dove si trova il Force door 1 panel che impedisce l'accesso alla sala dove è contenuto il computer program entry. Dovete premere uno alla volta i pulsanti

nelle nicchie sul muro fino a far apparire il pannello in questione al centro della stanza. Risolvete il wire access panel e aprirete la prima porta di forza.

Dirigetevi ora nella stanza del Force door panel 2: per disattivare i ponti di forza rossi sotto di voi usate il pulsante P indicato nella mappa. Attenzione perchè di sotto è pieno zeppo di cyborg. Cercate di venire a capo del labirinto e di trovare il Force door panel 2 (segnato sulla mappa). Risolvete il pannello e aprirete la seconda porta di forza. Bene, ora dirigetevi a sud, verso il Force door 3 panel. Passate tutto il labirinto di corridoi, stando particolarmente attenti ai robottini che vi spareranno da tutte le parti. Risolvete l'ultimo pannello, poi dirigetevi nella stanza dove si trova la computer program entry (ora accessibile) ed inserite l'isolinear chipset nell'apposito circuito (punto 7 sulla mappa). Ora S.H.O.D.A.N è indebolito, e può essere affrontato.

Uscite da lì e recatevi nella zona centrale del livello (adesso accessibile). Dirigetevi al terminale centrale del Cyberspazio, salvate la partita, ed infine entrate nel cyberspazio....

Quando sarete dentro, trovare S.H.O.D.A.N non sarà affatto facile. Ci sono delle freccette indicatrici che vi indicano dei percorsi preferenziali da seguire, ma per trovare S.H.O.D.A.N non dovete prendere una di quelle strade. S.H.O.D.A.N si trova in un accesso laterale ad uno dei lunghi percorsi rettilinei che incontrerete: cercate bene, e alla fine dovete vederlo. Non appena S.H.O.D.A.N sarà davanti a voi, la vostra visuale inizierà a sfuocarsi e al tempo stesso S.H.O.D.A.N renderà i controlli del vostro personaggio estremamente difficoltosi. L'unica cosa da fare è bersagliarlo col vostro pulser PRIMA che la vostra visuale sia completamente oscurata, altrimenti S.H.O.D.A.N vi ucciderà. Quando lo avrete colpito a sufficienza, partirà lo splendido filmato finale del gioco.

Godetevelo, ve lo siete meritato!!

Avete finito System shock!!

Le mie statistiche al termine del gioco:

TIME: 20:23:06

KILLS: 651

REGENERATIONS: 16

DIFFICULT INDEX: 9

SCORE: 1271945



I contenuti di questo documento appartengono ad OldGamesItalia secondo le regole della licenza *Creative Commons* “Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate”. In breve, non puoi alterarli, trasformarli o svilupparli; previa citazione dell'autore, sei libero di utilizzarli per tutti gli usi consentiti dalla legge, salvo che per scopi commerciali.

Il testo integrale della licenza è consultabile su <http://creativecommons.org/>.