

System Shock 2 - 3. část

+LEVEL 7

Co říkáte na jiné prostředí? Jakým dojmem na vás působí loď Rickenbacker? Nechejte si to projít hlavou a odejděte z místnosti, kam jste se dostali z lodi Von Braun. Ve zprávě od Shodan se dozvíte informace o vašem zdejší úkolu. Sdělí vám, že je to tu plné černých vajec, která musí být zničena, než budete moci pokračovat dále. Tato vejce se liší od těch, se kterými jste se setkali dříve. Jsou pokryta černými a oranžovými tečkami a na lodi jich je celkem šestnáct. Jděte k žebříku a vylezte po něm nahoru. Doporučil pohybovat se pomalu, neboť na vás během výstupu čekají tři střilny. Pokud budete kráčet obezřetně, budete moci zničit každou dřívě, než se uvede do akce. Až se dostanete nahoru, zničte černé vejce, které se nachází po vaší levé straně. Pak vylezte po obou žebřících v této oblasti, na vrchu jednoho z nich se nalézá další černé vejce. Seberte vše užitečné a stiskněte spínač v řídicí místnosti, do které se dostanete po jednom z výše zmíněných žebříků. Tento spínač zapříčiní přemístění nákladního kontejneru, který leží před vstupem do haly. Jakmile kontejner přesunete, vyřítí se na vás zpoza něj dva zuřivec a jeden MP robot. Zlikvidujte je a vstupte do chodby, kde se pokračujte dále východem vpravo. Někdy touto dobou byste měli obdržet zprávu od Diega. Buďte v těchto končinách opatrní, číhá tu na nás napravo nahoře na plošině vrah.

=Palivové nádrže

Vstupte do oblasti nazvané „fuel cells,” držte se přitom u levé zdi. Po souboji s dalším vrahem a pavoukem vejděte do velké otevřené místnosti s modrým štítem napravo (trup lodi je v těchto místech porušen a modrý štít vás chrání před vycucnutím do kosmického prostoru).

Když přijдете do těchto míst, ozve se vám znovu Shodan, aby vás spravila informacemi o vaší momentální situaci. Prohledejte místnost po levé straně. Nachází se tam tlačítko, které aktivuje dlouhý most přes trhlinu. Část mechanismu byla však naneštěstí zničena při výbuchu, takže je zbytečné pokoušet se přejít plošinu. Zničte raději černé vejce, které je od vás přes cestu a vraťte se zpátky k palivovým nádržím.

Nyní se vydejte po rampě vedoucí dolů a vstupte do ventilačních tunelů. Zde je roztroušeno mnoho vajec, takže se raději pořádně ujistěte o tom, že jste zničili opravdu všechna. Dejte se doprava a dostanete se na místo, odkud je vidět trhlina. Seberte zprávu, nějakou tu výbavu a stiskněte další tlačítko. Tím jste úspěšně vysunuli další část mostu. Zatím však raději neslézejte dolů po žebříku, ani se nepokoušejte o nějaký bláznivý skok. Vraťte se do ventilační šachty a pokračujte dále cestou, okolo které jste předtím prošli. Mějte se na pozoru před pavoukem, který před vás spadne, zrovna když budete prolézat skrze šachtu.

Odtud již můžete bezpečně spadnout dolů k nadřím paliva. Jděte vpravo a seskočte dolů, jakmile zahlédnete nápis „pod 2“. Prohledejte přilehlé okolí a pak se dostaňte na most, který jste nedávno vysunuli. Nyní nemohu než doporučit uložení pozice, neboť přichází chvíle osudového skoku - pokud skočíte špatně, zemřete. Běžte na konec mostu a pak přeskočte na jeho další část vpravo. Vejděte do výklenku a oberte zde přítomnou mrtvolu o její výbavu, především o přístupovou kartu. Vraťte se na most, přeskočte zpět a jděte k žebříku do sekce „pod 2“. Vylezte nahoru po obou žebřících a zneškodněte vraha, který na vás nahoře čeká. Prohledejte všechna těla a zničte vejce, kterých už by vám teď mělo scházet ještě deset. Použijte přístupovou kartu na dveře a běžte do červeně osvětlené chodby.

=Jednotka B

Připravte si své zbraně, čeká vás střet s několika kyborgy. Setkáte se s nimi nalevo, nedaleko skladu chemického materiálu. Jděte směrem, který vám ukazují směrovky na „nacelle B”, jak vám ostatně poradila ve své zprávě Shodan. Jak se tak budete pohybovat chodbou, mějte se na pozoru před zákeřným normálním vejcem, které je na vás nastraženo na zdejší první zatáčce. Sledujte značení, dokud neuvídíte východ do šedě vypadající oblasti. Tam je vlevo připraven nový typ obranné střilny. Abyste se vyhnuli jeho střelám, doporučuji používat zdi, za kterou se neuškodí čas od času schovat. Vpravo pod plošinou, na které stojíte, je také další černé vejce - zničit.

Nyní začněte slézat po žebříku dolů. Jakmile tak začnete činit, začne se o vás nepříjemně zajímat jeden vrah. Až s ním skončujete, pokračujte dolů a vstupte do nepoznané místnosti. Tady nahodíte rekonstrukční přístroj a seberte všechno užitečné, pak se vydejte chodbou doprava. Postarejte se o další nebezpečnou střilnu a vstupte do prostor jednotky B. Za chvíli byste už měli vidět další dvě černá vejce zralá na zlikvidování. Pomocí přístupové karty si otevřete dveře a vstupte dovnitř - čeká na vás řeč Mnoha.

Tato oblast je celkem záluďná. Před vámi je tunel vedoucí jak vlevo, tak vpravo, každý z tunelů je navíc dvoupodlažní. Pokud spadnete dolů do nižšího podlaží, nemělo by pro vás být problémem dostat se zpátky do výchozího bodu. Buďte však nadměrně opatrní, neboť napravo se v těchto tunelech nacházejí nepřátelské střilny. Směřujte vaše snahy k vyskočení do vyššího patra a k cestě doprava. Zničte všechny věže, které jsou před vámi, a vyhledejte ovládací spínač generátoru gravitace. Stiskněte tento spínač, pak se vraťte do nižšího podlaží tunelu, kde zničte střilnu, která se nachází před vašim stanovištěm.

Poohlédněte se po díře ve zdi nalevo a projděte skrz. Vystupte po sadě žebříků (a ukončete činnost řady střílen), až se dostanete k dalšímu z černých vajec. Zničte ho, jak jinak. Vraťte se do červeně osvětlené chodby a zabočte na prvním

rozcestí vlevo. Při svém postupu buďte opatrní a zneškodněte raketovou střílnu. Jděte vlevo, kde se postarejte o další skupinu střílen a o černé vejce. Jelikož vám zbývá zničit už jen pět vajec, pošle vám Shodan zprávu a také odměnu ve formě modulů.

=Jednotka A

Vraťte se do míst, kde se nachází chemický sklad a namiřte si to do sekce „nacelle A“. Projděte kolem první odbočky vlevo do lékařské místnosti. Tady na vás čeká kamarád zuřivec. Ukončete činnost tohoto tvora a postarejte se i o další černé vejce. Seberte tu vše, co shledáte užitečným, pozor si však dejte, když budete procházet kolem okna na levé zdi. Jen pár schodů vlevo odtud se totiž nacházejí dvě laserové střílny. Zničte je a sejděte po těchto schodech, přičemž samozřejmě nepřehlédněte jedno z posledních černých vajec. Díky tomu, že je zde zablokovaná cesta, se musíte opět vrátit do červeně osvětlené chodby a vydat k ceduli s nápisem „pod 2“.

=Modul 2

Jakmile vstoupíte do velké místnosti, spatříte tři střílny na vzdálenější straně. Zničte je zdáli nebo obelstěte bezpečnostní systém, jehož terminál se nachází napravo. Vstupte a prohledejte velkou místnost. Vlevo se tu nachází nekompletní chirurgickou postel, která si přímo říká o aktivační klíč. Pokračujte vpřed, dokud nedosáhnete křižovatky. Vpravo je chodba slepě zakončená, naleznete tu lékárníčku. Projděte dveřmi nalevo a střelte do vejce upevněného na stěně. Slezte dolů po žebříku a projděte skrze snížený profil. Prohledejte to tu a vylezte po jiném žebříku nahoru. Odtud si přeskočte na další rampu.

Nahoře narazíte na MP robota. Projděte dveřmi vlevo do další velké místnosti. Odstřelte tu všechny protokolární roboty a vyhledejte předposlední černé vejce. Najdete ho ve snížené oblasti uprostřed místnosti.

Běžte směrem ke vzdálenému východu. Jakmile vstoupíte do místnosti, postarejte se o střílny po obou stranách vchodu. Doporučuji vstoupit do této místnosti obezřetně a zničit střílny ještě dříve, než aktivují své kanóny. Ve středu místnosti se nachází ovládací panel. Vaším úkolem je zde použít zdviží střel, abyste dosáhli poničeného žebříku na levé straně místnosti. Obraťte tedy svoji pozornost k onomu panelu a stiskněte dvakrát zleva první a druhé tlačítko. Až se střely vysunou, stiskněte dvakrát čtvrté tlačítko. Počkejte si chvíli a jakmile bude střela vysunuta, stiskněte jednou třetí tlačítko. Pak rychle běžte ke střele, která se právě začíná vysouvat. Skočte na rampu na levé straně a následně přeskočte na další střelu. Jděte přes prostřední plošinu a pokračujte ve skákání přes střely, dokud se nedostanete k žebříku.

Zneškodněte vraha, který na vás čeká uvnitř místnosti. Vstupte do dveří a zničte dvě střílny. Projděte těmito prostorami a mějte se na pozoru před třemi agresivními hybridy. Dále pokračujte nejdříve prostředními dveřmi. Jakmile vstoupíte do místnosti, stiskněte tlačítko, které je před vámi. Právě jste vypálili torpédo a dostali jste tak radiaci z pravé strany.

Projděte pravými dveřmi, pokračujte skrz několik dalších dveří a vydejte se dále chodbou. Na jejím konci vás čekají dvě střílny vlevo a jeden zuřivec k tomu. Všechny je zneškodněte, pak jděte do poslední místnosti úrovně. Zde najdete dva terminály, stejně jako poslední, šestnácté černé vejce. Zničte ho a nastupte si do výtahu. Gratuluji, tuto úroveň máte už zdárně za sebou.

+LEVEL 8

Sotva odejdete z výtahu, určitě vás něco uhodí do očí. Něco tady není v pořádku! Aha, ono je to celé vzhůru nohama. Zjevně budete tedy muset chodit po stropě. Vejděte do místnosti a zastavte se ve středu cesty. Prohledejte to tu a chodbou projděte do další místnosti. Tady postupujte obdobně, pak běžte do nové chodby. Před vámi je střílna a i když je šrouby vzhůru, stále jí to pálí. Zničte ji a jděte dále. Shodan vám pošle svoji další zprávu.

Zabočte vlevo do lodního kostela. Na vzdálenějším konci svaté místnosti na vás čekají tři vrazi, jsou na obou stranách místnosti. Pokud to bude nutné, zvolte taktiku ústupu k východu. A aby toho nebylo málo, připleťte se do bitevní vřavy ještě jeden MP robot. Doporučuji, abyste si hlídali, zda-li vám někdo nestojí za zády. Až zdárně zvítězíte v tomto souboji, rozhlédněte se tu vybavě. Pak odsud odejděte a vydejte se vlevo. Dostanete se do zeleně osvětlené oblasti se žebříkem napravo a tunelem před vámi. V tunelu je schována střílna, kterou samozřejmě zneškodněte. Vylezte po žebříku nahoru do místnosti s něco předměty. Vraťte se nahoru a pokračujte dále tunelem. Tělo před vámi má nějaké nové, neznámé brnění (WormSkin). Vyšplhejte nahoru po dlouhém žebříku a nahoře vstupte do místnosti. Těšte se na množství pavouků, které vás obklopí ze všech stran. Pokud to bude nutné, ustupte, jinak zlikvidujte všechnu tuto odpornou havěť.

Uvnitř této místnosti, nemocnice, naleznete dvě neúplné chirurgické jednotky. Máte-li aktivační klíč a potřebujete se doléčit, využijte nabídnuté možnosti. Ve druhé části této místnosti naleznete Diegovo tělo. Prohledejte ho a vezměte si zprávu a přístupovou kartu. Projděte skrz tunel a zničte vejce po vaší pravé straně. Prohledejte tělo ve vaší blízkosti a pokračujte kolem přes padlý sloup do dveří před vámi.

Shodan vás klasicky pošle zprávu a něco modulů k tomu. Vstupte do dveří a stiskněte spínač, abyste úspěšně ukončili další úroveň.

+LEVEL 9

Opusťte výtah a vyslechněte si zprávu od Shodan. Toto patro už našťestí není převrácené vzhůru nohama, což dělá pohyb přirozenější. Projděte dveřmi vpředu a vlevo ukončete činnost několika zuřivců. V této oblasti se pohybuje také několik pavouků.

Poslední terminál vylepšení systému je přímo před vámi. Použijte této vymoženosti a vstupte do dveří napravo, abyste získali opět něco užitečného. Pokračujte vlevo kolem žebříku, který vede k únikovým modulům. Dostanete se do velké kontrolní místnosti. Jsou zde tři střílny, ale je tu také terminál, pomocí kterého se dají vypnout - to pro případ, že by se vám je nechtělo ničit. Máte-li nějaké moduly, můžete je utratit ve zlepšovacích terminálech a vylepšit si tak své vlastnosti.

Až budete mít prohledanou celou místnost, pokračujte vlevo do dveří se slotem na kartu. Jedná se o byt Diega, kde údajně zanechal něco užitečného. Vstupte a porozhlédněte se tu. Připevněn k nižší zdi je zde neidentifikovaný předmět. Jedná se o novou zbraň - annelid worm launcher. Pokud máte exotické zbraně na hodnotě 6, stejně tak i výzkum, měli byste si udělat čas a detailně tuto užitečnou věc prozkoumat. Budete také potřebovat dobrý zdroj červích hromádek. Ty se přenášejí v bankách

Jakmile si obstaráte tuto zbraň, Shodan vám opět pošle něco modulů. Vraťte se do oblasti můstku a prohledejte to tu. Vezměte si všechno, co by se vám mohlo hodit. Pak slezte po žebříku dolů a vydejte se dále podle cedulí, které ukazují cestu k únikovému modulu. Vstupte dovnitř (pozor na pavouka) a stiskněte tlačítko. Právě jste nastartovali únikový modul a opustili loď Rickenbacker.

+LEVEL10

Vaše pouť vesmírem nebyla dlouhá. Brzy zjistíte, že se únikový modul narazil do Mnohých. Shodan vás spraví o tom, že vám v těchto místech nemůže nikterak pomoci a budete muset jednat na vlastní pěst. Svoji pouť začnete cestou tunelem, který po chvíli zatáčí vlevo.

Po této úrovni je roztroušeno mnoho důležitých zpráv, které vám pomohou ke zdárnému řešení hádanek - nepřehlížejte žádnou ze zpráv, které najdete. Jedna se nachází zrovna na samém začátku úrovně. Pokračujte v cestě tunelem dokud nenarazíte na tělo. Tady zabočte doprava a vejděte do normálnější vypadající sekce lodi. Dejte si pozor na vejce a červy. Prohledejte všechna těla, která se tu nacházejí a pokud chcete, můžete též využít služeb replikátoru.

Opusťte tuto místnost a jděte vpravo. Následujte cestu tunelem a seberte z podlahy další zprávu. Běžte chodbou dále a vyhledejte další zprávu. Hned na prvním rozcestí zabočte doprava a prohleďte si místnost s chemikáliemi. Jedná se o první z celé řady chemických místností, které jsou součástí této úrovně. Pokud u sebe máte ještě něco neprozkoumaného, využijte své příležitosti a identifikujte to.

Až se této místnosti dostatečně nabažíte, opusťte ji a pokračujte opět dále chodbou. Na příští odbočce vlevo objevíte tunel vedoucí do systému vodou zatopených, těžce zamořených chodeb. Za chvíli se tam podíváte, ale zatím bych tam raději nespěchal. Jelikož jsou výše zmíněné tunely plné radiace, budete potřebovat mnoho budících prostředků, abyste vůbec přežili. Zatím však kolem této odbočky pouze nezúčastněně projděte.

Běžte chodbou dále a stělte do modré pokrývky před vámi, abyste mohli vstoupit do sekce kanálů vedoucích jak vlevo, tak vpravo. Vlevo je zde přítomen zuřivec a pavouk, za rohem na vás čeká kyborg. Místo, kam jste se právě dostali, je vlastně kruhový kanál se dvěma novými východy. Jeden vede do zavřeného svěrače (o těchto svěračích by měla pojednávat jedna ze zpráv) a další ústí do místnosti s mnoha vejci.

Běžte do vaječné komory a pak pokračujte do další místnosti s chemikáliemi. Tam se nachází rovněž dobíječ energie a celý set terminálů vylepšení. Vraťte se do svěrače. Jak se dozvíte z jedné ze zpráv, abyste svěrač otevřeli, musíte následovat dva modré nervy k jejich příslušným nervovým zauzlinám. Jedna je hluboko uvnitř oné zamořené podvodní oblasti, další se nachází poblíž samého začátku úrovně za skleněnou blánou a je chráněná jednou z těch létajících potvor. Zatopená sekce je celkem oříšek, neboť musíte neustále sledovat hladinu vaší radiace stejně tak jak vaše zdraví. Léky proti radiaci po projití těchto míst již nebudete více potřebovat, proto se je vůbec nestrachujte používat. Nesmíte však zapomenout, že po zničení podvodní zauzliny se budete těmito tunely muset ještě vrátit.

Jakmile se vám podaří zničit obě zauzliny, vejděte do svěrače a jděte dále po cestě, cestou samozřejmě sbírejte zprávy. Ve vašem postupu se vám pokusí zabránit několik kyborgů. Zneškodněte je a vstupte do velké místnosti se stavbou tvaru zubů v jejím středu a velkým vyceněným zubem vzadu.

Prohledejte to tu, vezměte si vše potřebné a jděte kolem vysouvaného zubu do další místnosti. Tady je několik zubů, které se posunují nahoru a dolů jako pomalé výtahy. Porozhlédněte se tu tak, že se dvěma zuby necháte vyvézt nahoru. Na následujících místech narazíte na další zavřený svěrač. Jinde budete muset zase najít nervovou zauzlinu, která udržuje jiný svěrač uzavřen. Do obou lokací se dostanete, když se necháte svést nahoru a dolů na zubu a správně si načasujete svůj skok do patřičné místnosti. Onu zauzlinu budete muset zničit dříve, než se vydáte skrze zavřený svěrač.

Jakmile bude otevřen, pokračujte skrze něj a vstupte do tunelu zaplněného dvěma zuřivci, kyborgem a ještě několika pavouky. Pokud to uznáte za vhodné, nemohu než doporučit taktiku ústup. Po boji vstupte do levých dveří a vezměte si zde něco zpráv a výbavy. Až tak učiníte, běžte přímo do purpurové chodby a pak vpravo do další malé místnosti s trochou potřebného. Mějte se tu na pozoru před vejci a pavouky. Na zemi zde najdete další brnění. Chcete-li, můžete ho si ho vzít do nějakého blízkého skladu chemikálií a tam ho prozkoumat.

Vraťte se do hlavní místnosti a dejte se odsud doleva. Zneškodněte pavouka a zuřivce, pak prohledejte velkou místnost, kde se nachází několik zpráv plus pár dalších věcí. Stejně jako vždy i nyní si každou zprávu poslechněte a pokračujte dále chodbou. Probijte se skrze další jemnou blánu a vskočte do vody pod vámi. Pokud jste na vážkách, uložte si raději pozici. Jakmile totiž dosáhnete podivného povrchu, čeká vás střet se mnoha monstry.

Ve vodě tu plave několik těl, která promptně prohledejte a pak zamiřte k povrchu. Vyhledejte zemi a plavte k ní. Váš příchod z vody již netrpělivě očekávají zuřivec a létající zrůda, takže si najděte čas a využijte svého úhlu jako výhody. Vyčkejte chvíli dále od břehu, takže budete mimo dosah jedné z nestvůr. Pokud vám střet s oběma najednou dělá potíže, soustřeďte se nejprve na zuřivce. Létající příšera je sice také nepříjemná, je ale pomalá a nějak zvlášť vás nepronásleduje - můžete kolem ní klidně jen proběhnout a vypořádat se s ní až později.

Jakmile se dostanete do další oblasti, setkáte se s dalším zuřivcem a také s více létajícími potvarami. Pokud jste nuceni ony létavce oběhnout, učinite tak, neboť by vás neměli obtěžovat na místě, kam máte namířeno. Pokračujte v cestě halou, dokud nedojdete do velké místnosti - do srdce Mnohých.

Dříve, než do srdce vstoupíte, byste si určitě měli uložit pozici. Váš příchod napjatě očekává mnoho létajících nestvůr, kyborgů a pavouků. Pokud se je rozhodnete eliminovat všechny naráz, jedná se o celkem tuhý boj. Nejúčinnější je běžet kolem stěn kruhové místnosti a zničit mozkové mechanismy, který ovládají regeneraci létavců. Jakmile je zneškodníte, můžete se pustit do ničení létajících nestvůr bez obav, že se zase zregenerují a celé to začne znovu. Na výsost vhodné je používat zdi jako úkrytů před pohledem zbývajících bytostí v místnosti. Nepodceňujte pavouky a kyborgy, kteří spíše útočí z blízka a mají na to vás chytit. Postupujte rozvážně, zničte všechny létavce a po každém vítězství si raději uložte pozici.

Až vyčistíte tuto místnost, zaměřte svoji pozornost na objekt v jejím středu. Určitě si všimnete dvou zlatých hvězd, které poletují kolem centrální stavby. Sestřelte je. Jakmile budou tyto hvězdy odstraněny, koncentrujte svoji palebnou sílu prostřední objekt, přímo pod stropem, ale nad základnou. Jak tak budete činit, měli byste spatřit ukazatel zdraví, který vám potvrdí správnost vašich zásahů.

Po té, co začnete úspěšně ničit centrální strukturu, si vyslechněte proslov Mnohých. Kyborgové se v této místnosti obnovují, tak raději pracujte rychle a vždy si udělejte přestávku na jejich zničení. Jakmile bude váš úkol splněn a vy budete připraveni pokračovat, vyšplhejte se na základnu toho, co bylo centrálním objektem a běžte dále tunelem na start závěrečné úrovně.

+LEVEL 11

Na úvod poslední úrovně pro vás mám jedno doporučení. Předtím, než se vydáte k hlavnímu počítači, seberte každou zprávu, na kterou narazíte, a přečtěte si ji. Pokud byste tak neučinili, nemohli byste se dostat do hlavního jádra Shodan. Konečně se vám dostane vysvětlení vaší role, Shodan vám ve své zprávě vše vysvětlí. Nyní se nacházíte v kyberprostoru. Úroveň spojuje dohromady vzpomínky Shodan, nedokončené prvky a také její ničemnou podstatu.

Jděte vpřed k čemusi, co vypadá jako most z lodi Rickenbacker. Nachází se tu celá sada zlepšovacích terminálů, takže zde investujte všechny své volné moduly, pak běžte do vedlejší místnosti. Zde seberte zprávu a vydejte se do tunelu, který je nedokončený a jako by z oka vypadl tréninkovým místnostem ze začátku hry.

Když si to tu trochu prohlédnete, uvědomíte si zajisté, že se část této úrovně podobá první úrovni prvního dílu. Pořádně to tu prohledejte, poblíž začátku najdete např. nekompletní chirurgickou postel. Pokud máte aktivační klíč, neváhejte ho zde použít.

Neopomeňte prozkoumat zprávy v paměti Shodan, které vám pomohou ve finálním souboji. Další zajímavou věcí jsou virtuální vrazi. Jedná se vlastně o transparentní verze nestvůr, se kterými jste se setkali dříve. Jelikož se blížíte k závěru, udělejte si čas a vypořádejte se s každou z bytostí, vždy se pak i uzdravte. Na jedné z polic zdravotnické místnosti je lékárna.

Až prohledáte celou oblast a seberete něco zpráv, nalezněte barevné tvary poletující skrze chodby. Následujte je dolů po zvláštním druhu točitého schodiště, které nemá žádné schody. Dejte se vlevo a opatrně skočte z každého bloku. Před cestou do této díry si raději uložte pozici. Pokud byste z oněch bloků náhodou spadli, čeká vás najisto smrt.

Jakmile se dostanete na dno, zaregistrujte vchod před vámi a trochu vlevo. Skočte dovnitř a seberte zprávu, která leží na konci chodby na vrchu útesu. Vyslechněte si ji a připravte se. Jakmile se psychicky vyrovnáte, skočte do velké jámy. Nemusíte se bát, neboť v důsledku pádu neumřete. Před skokem byste si možná opět mohli uložit pozici, protože se nacházíte jednu místnost od konečného boje.

=Hlavní jádro

Shodan vám pošle několik posledních varování. Po chvíli přistanete a budete okamžitě vrženi do bitvy. Shoden sedí ve středu místnosti chráněna jistým druhem štítu. Kolem ní jsou na sloupech bezpečnostní počítače, které mohou být nabourány. Pokud budete úspěšní, tak se štít okolo Shodan vypne. Finta je v tom, že se podlaha pod počítači každou chvíli rozžhaví a pokud na ní zrovna v tu dobu stojíte, utrpíte citelné ztráty.

Aby to bylo ještě složitější, tak se v chodbách okolo jádra materializuje zlidštlá verze Shodan. I když tuto verzi porazíte, objeví se za chvíli znovu. Nesmíme zapomenout ani na rakety, které Shodan pálí ze svého jádra.

Nejdříve se soustředte na lidskou formu, kterou zničte nejdříve. Pak jděte k bezpečnostním počítačům. Nabourat je není věc těžká, ale pokud u sebe máte náhodou tzv. ICE pick, budete to mít snadnější. Tento předmět vám umožní jedno volné nabourání systému. ICE pick naštěstí funguje i na počítače ovládající štít. Jestliže je tedy máte, neváhejte jich využít, neboť práce s nimi je snadná a rychlá. Pokud žádný nevlastníte, budete muset pracovat rychle.

Až se vám podaří vypnout všechny štíty, obraťte svoji pozornost na hlavní jádro Shodan. Sledujte sloupec jejího zdraví a vyhýbejte se jejím střelám, jak jen to bude možné. Použijte cokoli, abyste ji zničili.

Po zneškodnění Shodan hra končí rozšířeným závěrem, který jako by přímo vybízel k pokračování.

Doufám, že i na vás udělal System Shock II nezapomenutelný dojem.

Jan Kálal