

System Shock 2 (en) v2.3 Save Details Info

von Roland Philippi, 01.11.2015

Änderungen

01.11.2015 **Optimierung** einiger **Savegames**.

16.11.2014 **Anleitung** für **Blut-Patch „Green2Red_v2“** bei **Windows 98** und **XP**.

02.09.2014 Die meisten **Maschinen** müssen noch **eingeschaltet** werden.

Die **Savegame** Zusammenstellung **zSave_All_Levels.7z** enthält jetzt auch den **Trainingslevel** und den **Basketball** für den **Korbwurf** mit **Scherz E-Mail** auf **Deck 5**.

Das Spiel **System Shock 2** hat einen **Trainingslevel** und **9 Spiel-Levels**.

Trainingslevel

- Ramsey Center (Basic Training, Advanced Training, UNN Recruitment Center)

9 Spiel-Levels

- MED/SCI
Deck 2 (Dr. Polito, Medical, Grassi, Science, Crew Quarters, Research & Development, Dr. Watts)

- ENGINEERING
Deck 1 (Dr. Polito, Engine Core, Shuttle Bay, Engineering Control, Cargo Bays, Sanger, Command Control)

- HYDROPONICS
Deck 3 (Dr. Polito, Sector B/C, Infectious Biohazard, Cold Storage, Sector A, Sector D)

- OPERATIONS
Deck 4 (Dr. Polito, Shodan, Data Storage, Power Admin, Mess Hall, System Admin, Crew Quarters, System Ops, Security, Command Center)

- RECREATION
Deck 5 (Shodan, Yang, Cortez, Medical, Security, Lounge, Dining, Garden, Theater, Casino, Sensual Stimulation Units, Mall, Crew Quarters, Athletics)

- COMMAND
Deck 6 (Shodan, Tram, Officers Quarters, Security, Escape Pods, Suarez, C.E.O., Command Deck, Shuttle Control, Delacroix)

- RICKENBACKER
Deck 7 (Shodan, Pod 1, Croker, Nacelle A, Nacelle B, Pod 2, Sick Bay, Diego, Bridge, Escape Pod)

- BODY OF THE MANY
Deck 8 (Prefontaine, Sphincters, Centralized Nervous System)

- WHERE AM I
Deck 9 (Delacroix, Shodan's World, Shodan)

Dieser Ordner enthält **neun** mit dem Freeware-Packer **7-Zip (32 Bit) v4.65** gepackte **Savegame Zusammenstellungen** von **Save_Details1.7z** bis **Save_Details9.7z**. Das zum **Entpacken** nötige **Programm 7-Zip** liegt bei.

Die Schwierigkeitsstufe ist **NORMAL**, die **Savegames** sind **nicht gecheatet** und alle **Fähigkeiten** wurden zum **vollen Preis (Cyber-Module)** **upgraded**.

Alle **neun Savegame Zusammenstellungen** enthalten jeweils **15 Ordner** von „**save_0**“ bis „**save_14**“ mit den **fortschreitenden Spiel-Levels** von **Ramsey Center** bis **Deck 9** in Form eines **Walkthrough** mit **allen wichtigen Details**.

Save_Details1 geht von **Ramsey Center** bis **ENGINEERING A**.
Save_Details2 geht von **ENGINEERING A** bis **HYDROPONICS B/C**.
Save_Details3 geht von **HYDROPONICS B/C** bis **OPERATIONS B**.
Save_Details4 geht von **OPERATIONS C** bis **RECREATION A**.
Save_Details5 geht von **RECREATION B** bis **RECREATION B**.
Save_Details6 geht von **RECREATION B** bis **COMMAND B**.
Save_Details7 geht von **COMMAND B** bis **RICKENBACKER Pod 1**.
Save_Details8 geht von **RICKENBACKER Pod 1** bis **BODY OF THE MANY**.
Save_Details9 geht von **BODY OF THE MANY** bis **WHERE AM I**.

So kann man **anhand der Spielstände** wie bei einem **Walkthrough** durch das **Spiel** gehen und sich den **Spielverlauf** mit **allen wichtigen Details** anschauen.

Der **Pfad** zu den **Save-Ordern** „**save_0**“ bis „**save_14**“ lautet normalerweise **C:\Sshock2**

Da es bei **System Shock 2** nötig ist, eine **Auswahl** bei **Waffen, Fähigkeiten** und **Ausrüstung** zu treffen, stellen diese **Savegame Zusammenstellungen** nur **eine** von **mehreren** möglichen **Spielvarianten** dar.

Diese **Savegame Zusammenstellungen** habe ich mit der **englischen** Originalversion (**upgedatet auf 2.3**) erstellt. Deshalb sind die **Savegame-Namen** im **Menü** **englisch**.

Die **Savegames** funktionieren auch mit der **deutschen Version** von **System Shock 2** unter **folgenden Voraussetzungen**:

- 1.) **System Shock 2** mit „**shkpatch.exe**“ updaten auf **Version 2.3**
- 2.) Deutschen **patchfix_2.0** „**strings.crf**“ installieren
- 3.) Deutschen **Blut-Patch** „**Green2Red_v2**“ installieren

Dann ist alles **deutsch**, außer den **englischen Savegame-Namen** im **Menü**.

Das **Update** für die **englische** und **deutsche Version** von **1.15** auf **2.3**, sowie der **patchfix_2.0** „**strings.crf**“ für die **deutsche Version** und der **Blut-Patch** „**Green2Red_v2**“ von **grün** nach **rot** für die **deutsche Version** liegen bei.

ACHTUNG!

Überschreiben Sie bei **System Shock 2** **NIEMALS** einen **Spielstands-Ordner!** („**save_0**“ bis „**save_14**“)

Verschieben Sie **alte Spielstände** in einen **Extra-Ordner** oder **löschen** Sie **alte Spielstände**, bevor Sie **neue Spielstände** in den „**Sshock2**“-Ordner kopieren.

Ansonsten produzieren Sie Chaos!

Wenn Sie im **Spiel** die **Spielstände speichern**, dann entweder auf **freie Plätze**, oder nur **weiter fortgeschrittene Spielstände** über **weniger fortgeschrittene Spielstände**.

System Shock 2 legt nämlich bei jeder **Speicherung** in einem **neuen Level**, oder **neuen Bereich** eines **Levels**, **neue Missions-Dateien (MIS)** an.

Wenn nun ein **weiter fortgeschrittener Spielstand** mit einem **weniger fortgeschrittenen Spielstand** überschrieben wird, dann **enthält** dieser **Spielstands-Ordner Missions-Dateien (MIS)**, welche er vom **Spielverlauf** her noch gar **nicht enthalten darf**. Dies führt zu **Fehlfunktionen** und **eventueller Blockade des Spiels**.

Bonus

Als **Bonus** liegt noch die **Savegame Zusammenstellung** **zSave_All_Levels.7z**

mit den **Anfängen aller Levels** und dem **End-Level** mit der **Schluss-Sequenz** bei.

Weitere Lösungen und SaveGames

<https://games.roland-philippi.de>

E-Mail: info@roland-philippi.de

Copyright © Roland Philippi. Alle Rechte vorbehalten.

English

System Shock 2 (en) v2.3 Save Details Info

Changes

01.11.2015 **Tweak** of some **Savegames**.

16.11.2014 **Instruction** for **Blood-Patch „Green2Red_v2“** at **Windows 98** and **XP**.

02.09.2014 **Most** of the **Machines** must be **started** by the **Player**.

The Savegame compilation **zSave_All_Levels.7z** now **contains** also the **Training Level** and the **Basketball** for the **dunk** with **Fun E-Mail** on **Deck 5**.

The game **System Shock 2** has a **Training Level** and **9 Game Levels**.

Training Level

- Ramsey Center (Basic Training, Advanced Training, UNN Recruitment Center)

9 Game Levels

- MED/SCI
Deck 2 (Dr. Polito, Medical, Grassi, Science, Crew Quarters, Research & Development, Dr. Watts)

- ENGINEERING
Deck 1 (Dr. Polito, Engine Core, Shuttle Bay, Engineering Control, Cargo Bays, Sanger, Command Control)

- HYDROPONICS
Deck 3 (Dr. Polito, Sector B/C, Infectious Biohazard, Cold Storage, Sector A, Sector D)

- OPERATIONS
Deck 4 (Dr. Polito, Shodan, Data Storage, Power Admin, Mess Hall, System Admin, Crew Quarters, System Ops, Security, Command Center)

- RECREATION
Deck 5 (Shodan, Yang, Cortez, Medical, Security, Lounge, Dining, Garden, Theater, Casino, Sensual Stimulation Units, Mall, Crew Quarters, Athletics)

- COMMAND
Deck 6 (Shodan, Tram, Officers Quarters, Security, Escape Pods, Suarez, C.E.O., Command Deck, Shuttle Control, Delacroix)

- RICKENBACKER
Deck 7 (Shodan, Pod 1, Croker, Nacelle A, Nacelle B, Pod 2, Sick Bay, Diego, Bridge, Escape Pod)

- BODY OF THE MANY (Prefontaine, Sphincters, Centralized Nervous System)
Deck 8

- WHERE AM I
Deck 9 (Delacroix, Shodan's World, Shodan)

This folder contains nine with the freeware packer **7-Zip (32 bits) v4.65** packed **Savegame compilations** of **Save_Details1.7z** to **Save_Details9.7z**. The **program 7-Zip**, necessary for the **unpacking**, is enclosed.

The difficulty level is **STANDARD**, the **Savegames** are **not cheatet** and all **skills** were **upgraded at full price (Cyber Modules)**.

All **nine Savegame compilations** contain each **15 folders** from „**save_0**“ to „**save_14**“ with the **increasing Game Levels** of **Ramsey Center** to **Deck 9** in the form of a **Walkthrough** with **all important details**.

Save_Details1 stretches from **Ramsey Center** to **ENGINEERING A**.
Save_Details2 stretches from **ENGINEERING A** to **HYDROPONICS B/C**.
Save_Details3 stretches from **HYDROPONICS B/C** to **OPERATIONS B**.
Save_Details4 stretches from **OPERATIONS C** to **RECREATION A**.
Save_Details5 stretches from **RECREATION B** to **RECREATION B**.
Save_Details6 stretches from **RECREATION B** to **COMMAND B**.
Save_Details7 stretches from **COMMAND B** to **RICKENBACKER Pod 1**.
Save_Details8 stretches from **RICKENBACKER Pod 1** to **BODY OF THE MANY**.
Save_Details9 stretches from **BODY OF THE MANY** to **WHERE AM I**.

So one can go through the **game** by means of the **scores** as a **Walkthrough** and have a look at the **course of the game** with **all important details**.

The **path** to the **Save folders** „**save_0**“ to „**save_14**“ usually is **C:\Sshock2**

Because of the necessity to pick a selection at **arms**, **skills** and **equipment**, these **Savegame compilations** are only **one** of **several** possible **game variants**.

I created these **Savegame compilations** with the **English** original version (**updated to 2.3**). Therefore the **Savegame names** are in **English**.

The **Savegames** function also with the **German** version of **System Shock 2** under the **following** Conditions:

- 1.) Update **System Shock 2** with „**shkpatch.exe**“ to **Version 2.3**
- 2.) Install German **patchfix_2.0** „**strings.crf**“
- 3.) Install German **Blood Patch** „**Green2Red_v2**“

Then everything is **German**, except the **English Savegame names** in the **Menu**.

The **update** for the **English** and **German** version from **1.15** to **2.3**, plus the **patchfix_2.0** „**strings.crf**“ for the **German** version and the **Blood Patch** „**Green2Red_v2**“ from **green** to **red** for the **German** version are enclosed.

ATTENTION!

NEVER overwrite at **System Shock 2** a **score folder**!
 („**save_0**“ to „**save_14**“)

Move old **scores** into an **extra folder** or **erase** old **scores**, before you **copy** new **scores** into the **folder „Sshock2”**.

Otherwise you produce Chaos!

If you save the **scores** in the **game**, then either onto **free space**, or only **further advanced scores** over **less advanced scores**.

System Shock 2 generates namely at every **storage** in a **new level**, or **new area of a level**, **new Mission files (MIS)**.

If now a **further advanced score** is overwritten with a **less advanced score**, then these **score folder** contains **Mission files (MIS)**, which it **shall not yet contain** from the **course of the game**. This leads to **malfunction** and **possible blockade of the game**.

Bonus

As **Bonus**, the **Savegame compilation**
zSave_All_Levels.7z

with the **beginnings** of **all levels** and the **final level** with the **final sequence** is included.

More Solutions and SaveGames

<https://games.roland-philippi.de>

E-Mail: info@roland-philippi.de

Copyright © Roland Philippi. All rights reserved.