



# RECOMENDACIONES

Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice el ordenador. No utilice el ordenador si está muy cansado o si ha dormido poco.

Emplee el ordenador en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.

Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a determinadas personas, lo que les hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente.

# ÍNDICE

Instalación y comienzo .....	4
Requisitos del sistema .....	4
Comenzar la partida .....	5
Menú principal .....	5
Detener la partida .....	6
Guardar y cargar la partida .....	7
Nivel de dificultad de combate .....	8
Creación del personaje .....	9
Aspecto .....	9
Habilidades .....	10
Hola, agente Denton .....	11
Lecturas pasivas .....	11
Monitor de daños .....	11
Aumentos activos e iconos de los dispositivos .....	12
Objetos a mano .....	12
Pantallas de información .....	13
Inventario .....	14
Salud .....	16
Aumentos .....	16
Habilidades .....	18
Objetivos y notas .....	19
Conversaciones .....	20
Imágenes .....	20
Registros .....	21
Mirar a tu alrededor .....	21
Enfoque .....	21
Mejoras de la visión .....	22

Texto y lecturas .....	22
Movimiento .....	23
Sigilo (cómo agacharse y arrastrarse) .....	25
Utilización del equipamiento .....	26
Nanollaves .....	28
Objetos de energía propia .....	28
Gestión del inventario .....	28
Mejora de las armas .....	29
Comunicación .....	29
Combate .....	30
Apuntar .....	30
Clases de armas .....	31
Recarga y munición .....	33
Trampas explosivas .....	34
Daños y curación .....	34
Daños sufridos .....	34
Curación .....	34
Energía .....	36
Equipo de espía .....	37
Ganzúa .....	37
Intrusión eléctrica .....	38
El mundo .....	39
Transporte de largo recorrido .....	39
Mover y lanzar un objeto .....	39
Contenedores .....	39
Terminales de ordenador .....	40

Vales de créditos y cajeros automáticos .....	41
Estaciones de seguridad .....	41
Configuración .....	42
Teclado y ratón .....	42
Controles .....	43
Opciones de la partida .....	43
Pantalla .....	45
Colores .....	46
Sonido .....	47
Menú anterior .....	47

*Nota: todas las referencias que aparecen en este manual en cuanto a pulsar, se refieren al botón izquierdo del ratón. Cuando hay que pulsar el botón derecho del ratón, aparece "pulsar el botón derecho".*



# INSTALACIÓN Y COMIENZO

Para instalar Deus Ex, introduce el CD del juego en su unidad de CD-ROM. Unos segundos después, aparecerá el panel de lanzamiento. Pulsa para comenzar la instalación y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla. Si el panel de lanzamiento no apareciera al introducir el CD, pulsa dos veces sobre el icono Mi PC, después en el icono Disco CD-ROM y en el archivo SETUP.EXE para que aparezca el panel de lanzamiento. Se te pedirá que selecciones los componentes que quieres instalar. El juego se ejecutará de forma más fluida, si instalas en el disco duro los archivos del índice del juego, de los mapas y de las conversaciones. No desactives la opción DirectX hasta asegurarte de que ya tienes instalado DirectX 7.0a en tu ordenador. Una vez que se haya completado la instalación, tendrás que reiniciar el ordenador para comenzar a jugar.

## REQUISITOS DEL SISTEMA

### Requisitos mínimos:

Pentium™II 300 Mhz o equivalente

Windows 95/98

64 Mb de RAM

Tarjeta gráfica aceleradora 3D compatible con DirectX 7.0a

Tarjeta de sonido compatible con DirectX 7.0a

DirectX 7.0a o superior (incluido)

Unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad (4x)

150 Mb de espacio sin comprimir en el disco duro, más espacio libre para guardar partidas

Teclado y ratón

### Requisitos recomendados:

Procesador AMD Athlon™ o Intel Pentium™ III

128 Mb de RAM

Tarjeta aceleradora 3D con 16 Mb de VRAM

Unidad de CD-ROM de óctuple velocidad (8x)

750 Mb de espacio sin comprimir en el disco duro, más espacio libre para guardar partidas.

Tarjeta de sonido compatible con EAX

*NOTA: Para jugar, es necesario contar con una tarjeta gráfica aceleradora 3D. 3Dfx y Direct3D son compatibles. Antes de comenzar a jugar, es posible que tengas que actualizar los dispositivos de hardware*

## COMENZAR LA PARTIDA

Para jugar a Deus Ex, debes asegurarte de que el juego está instalado y que el ordenador está inicializado en el escritorio de Windows. Abre el menú INICIO de Windows y pulsa sobre PROGRAMAS/DEUS EX/JUGAR A DEUS EX.

## MENÚ PRINCIPAL

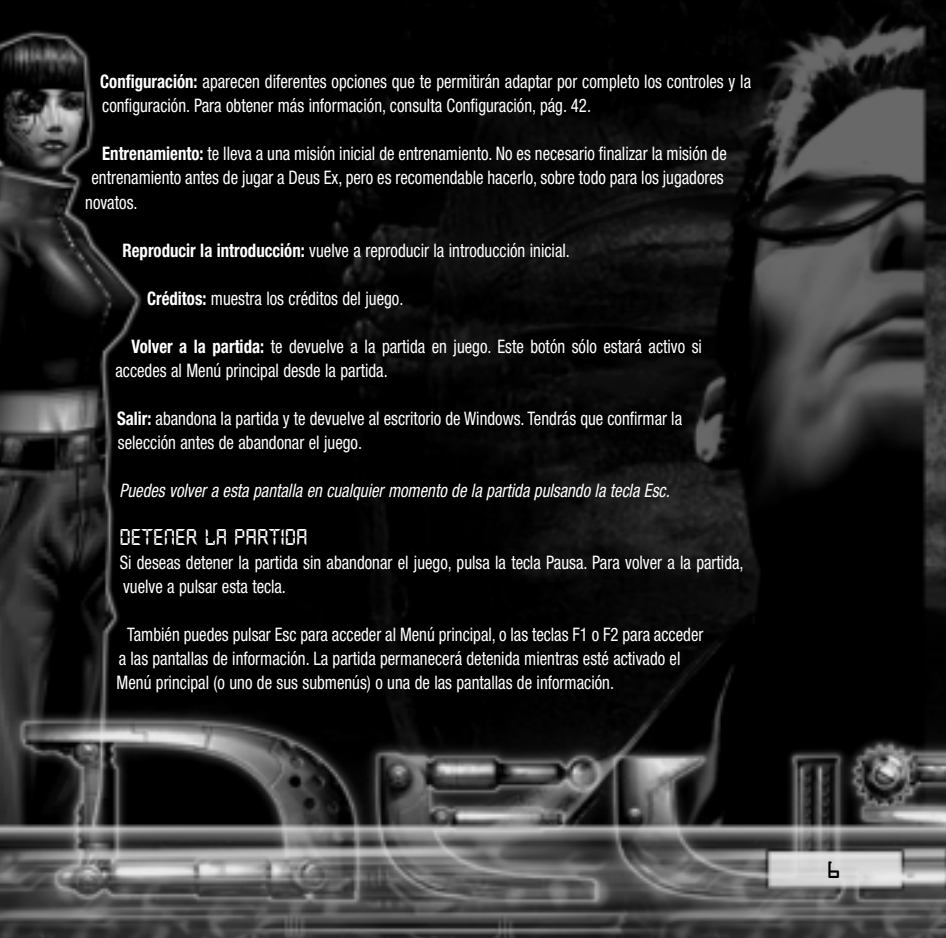
Lo primero que verás cuando cargues Deus Ex será el Menú principal, en el que aparecen las siguientes opciones:

**Partida nueva:** comienza una partida totalmente nueva con la selección del nivel de dificultad y de la creación del personaje.

**Guardar partida:** (sólo estará activa si accedes al Menú principal desde la partida) consulta Cómo guardar y cargar, pág. 7.

**Cargar partida:** consulta Cómo guardar y cargar, pág. 7.





**Configuración:** aparecen diferentes opciones que te permitirán adaptar por completo los controles y la configuración. Para obtener más información, consulta Configuración, pág. 42.

**Entrenamiento:** te lleva a una misión inicial de entrenamiento. No es necesario finalizar la misión de entrenamiento antes de jugar a Deus Ex, pero es recomendable hacerlo, sobre todo para los jugadores novatos.

**Reproducir la introducción:** vuelve a reproducir la introducción inicial.

**Créditos:** muestra los créditos del juego.

**Volver a la partida:** te devuelve a la partida en juego. Este botón sólo estará activo si accedes al Menú principal desde la partida.

**Salir:** abandona la partida y te devuelve al escritorio de Windows. Tendrás que confirmar la selección antes de abandonar el juego.

*Puedes volver a esta pantalla en cualquier momento de la partida pulsando la tecla Esc.*

## DETENER LA PARTIDA

Si deseas detener la partida sin abandonar el juego, pulsa la tecla Pausa. Para volver a la partida, vuelve a pulsar esta tecla.

También puedes pulsar Esc para acceder al Menú principal, o las teclas F1 o F2 para acceder a las pantallas de información. La partida permanecerá detenida mientras esté activado el Menú principal (o uno de sus submenús) o una de las pantallas de información.

## GUARDAR Y CARGAR LA PARTIDA

Puedes guardar o cargar una partida desde el Menú principal. La opción Guardar partida tan sólo estará disponible cuando accedas al Menú principal desde la partida en juego. No podrás guardar una partida durante una conversación o un mensaje del Enlace de información.

*NOTA: en Deus Ex puedes guardar tantas partidas como quieras. Si te gusta guardar la partida a menudo, te recomendamos que borres periódicamente las partidas guardadas con antelación, para así disponer de más espacio libre en el disco duro. También puedes ahorrar espacio en el disco duro si sobrescribes las partidas guardadas en lugar de crear nuevos archivos.*

En las pantallas Guardar/Cargar aparecen las siguientes opciones:


En la parte izquierda de la pantalla aparece una lista desplazable en la que aparecen las partidas guardadas por orden cronológico; la más reciente aparece en la parte superior. Puedes cambiar el orden de los elementos de la lista pulsando sobre las partidas y arrastrándolas. Las partidas guardadas aparecen identificadas con el nombre, la fecha y la hora en que las guardaste. El nombre predeterminado de una partida guardada corresponde a su localización en la partida, pero puedes cambiar el nombre resaltándolo y escribiendo uno nuevo.

Pulsa sobre una partida guardada para seleccionarla y entonces podrás cargarla, borrarla o sobrescribirla. Cambia el nombre de la nueva partida guardada, si quieres que tenga un nombre diferente.

Si no seleccionas una partida existente antes de pulsar Guardar, el juego creará una nueva partida que aparecerá en la parte superior de la lista.

En la parte derecha de la pantalla hay una ventana en la que aparece una pequeña imagen en blanco y negro de la vista que tenías en el momento de guardar la partida, así como la localización de la partida.





En la parte inferior hay tres botones:

**Borrar:** borra del disco duro una partida seleccionada.

**Guardar/Cargar:** según la pantalla, puedes seleccionar cargar o guardar la partida seleccionada.

**Cancelar:** vuelves al Menú principal.

Hay incorporada una característica, Guardar/Cargar rápido, que te permite guardar la partida utilizando las teclas de acceso rápido. Utiliza el botón + del teclado numérico para Guardar rápido y el botón / del teclado numérico para Cargar rápido mientras estés jugando.

*Nota: Al pulsar Guardar rápido se sobrescribirá la partida guardada anteriormente con esta opción.*

## NIVEL DE DIFICULTAD DE COMBATE

Al comenzar una partida nueva de Deus Ex, lo primero que tendrás que hacer es seleccionar el nivel de dificultad de combate. Hay disponibles cuatro opciones: Fácil, Medio, Difícil y Realista. A mayor nivel de dificultad, más daño recibirás en combate. No hay más diferencias entre los niveles de dificultad. Una vez hayas seleccionado un nivel de dificultad, no podrás cambiarlo sin comenzar una partida nueva.

# CREACIÓN DEL PERSONAJE

Antes de comenzar a jugar, tienes que rellenar los datos de tu personaje del juego. Cada vez que comiences una partida nueva, accederás automáticamente a la pantalla de Creación del personaje.

Puedes cambiarle el nombre en "nombre real", pulsando sobre el menú nombre y escribiendo uno nuevo. Éste será tu nombre real en la partida, pero, por lo general, se dirigirán a ti utilizando tu nombre en clave, J.C. Denton, el cual no se puede cambiar.

En la parte inferior de la pantalla de Creación del personaje hay tres botones:

**Volver a las opciones predeterminadas:** deshace todas las selecciones y el personaje vuelve a tener el aspecto y las habilidades predeterminadas.

**Comenzar partida:** guarda las selecciones y comienza la partida. El aspecto está establecido y tan sólo puedes modificar las habilidades por el método de ascenso normal; consulta Habilidades, pág. 18.

**Cancelar:** te devuelve al Menú principal sin comenzar una partida nueva.

## ASPECTO

Si utilizas los botones de desplazamiento que hay debajo de la imagen del personaje, podrás elegir entre diferentes combinaciones de color de pelo y de piel. La imagen que se ve cuando abandonas la pantalla de Creación del personaje determinará el aspecto que tendrás durante la partida.







## HABILIDADES

En el juego hay 11 habilidades. Cada una de ellas tiene cuatro niveles de dominio, Falto de formación, Formado, Adelantado y Maestro. Comienzas la partida con el nivel Falto de formación en todas las habilidades (excepto en Armas: Pistola, que comienzas con el nivel Formado) y obtienes 5.000 puntos con los que podrás mejorar tus habilidades. El coste del siguiente nivel de cada habilidad aparece junto al nombre. Para obtener más información, consulta Las habilidades, pág. 18.

Junto a los botones, aparece una pequeña ventana en la que se puede ver el total de puntos de habilidad que aún te quedan. Debajo de la lista de habilidades hay dos botones.

**Elevar:** resalta una habilidad y pulsa ELEVAR para que esa habilidad suba un nivel, si tienes suficientes puntos disponibles.

**Bajar:** resalta una habilidad y pulsa este botón para que la habilidad baje un nivel (nivel mínimo, Falto de formación) y los puntos de ese nivel vuelvan al marcador de puntos.

Mientras creas tu personaje, puedes bajar el nivel automático de Pistola para aumentar los puntos de otras habilidades, pero no es recomendable para los jugadores novatos. La opción Bajar tan sólo está disponible al comienzo de una partida nueva.

# HOLA, AGENTE DENTON

En Deus Ex eres el agente J.C. Denton, un agente especial, encubierto y nanoaumentado de la UNATCO, la coalición antiterrorista de la Organización de las Naciones Unidas.

## LECTURAS PASIVAS

Tus nanoprocesadores internos realizan constantemente diagnósticos de tu estado físico. Esta información se transmite directamente a tu nervio óptico en forma de lecturas de estado pasivas, que aparecen a ambos lados de la pantalla.

### MONITOR DE DAÑOS

En la parte superior izquierda de tu vista aparece un diagrama de tu cuerpo. Este gráfico de colores muestra el grado aproximado de los daños sufridos en cualquier parte de tu cuerpo.

Los colores, de mejor a peor estado, son: verde (salud casi perfecta), verde claro, amarillo (daño moderado), naranja, rojo (daño grave), negro (completamente incapacitado). Tan sólo los brazos y las piernas pueden aparecer en negro. Si la cabeza o el torso sufren tal cantidad de daños, estás muerto. En cualquier caso, los brazos y las piernas dañados afectarán a tus habilidades para apuntar, correr y saltar.

**La barra de bioenergía:** esta barra, que se encuentra a la izquierda del diagrama del cuerpo, hace un seguimiento de la cantidad de bioenergía de la que dispones para hacer funcionar tus nanoaumentos. Si la barra llega a la parte superior de la cabeza del diagrama, quiere decir que tu bioenergía está al completo.



**La barra de suministro de aire:** esta barra, que se encuentra a la derecha del diagrama del cuerpo, tan sólo está visible cuando estás bajo el agua. Cuanto más tiempo estés sin aire, más pequeña se irá haciendo la barra. Cuando esté totalmente vacía, comenzarás a sufrir daños por ahogamiento. Si tomas una bocanada de aire fresco, aunque sea durante un momento, esta barra se llenará por completo.

**Las lecturas de peligro ambiental:** Estos iconos, que aparecen en la parte izquierda de la pantalla, parpadean cuando te encuentras ante un peligro ambiental capaz de causarte daño físico. Entre los peligros ambientales se incluyen la radioactividad, la electricidad, el gas venenoso y el fuego.

## UMENTOS ACTIVOS E ICONOS DE LOS DISPOSITIVOS

Estos iconos aparecen a lo largo de la parte derecha de tu vista. Indican qué aumentos o dispositivos de protección tienes activados en ese momento, si es que hay alguno activado.

Los iconos de los dispositivos de protección con suministro de energía interno (blindaje eléctrico, trajes protectores, etc.) también presentan una barra amarilla que muestra la cantidad de energía que le queda a ese objeto. Cuando la barra desaparezca, ese objeto estará agotado y será inútil, por lo que desaparecerá del inventario automáticamente.



## OBJETOS A MANO

Esta fila de cuadros que hay a través de la parte inferior de la pantalla muestra hasta nueve objetos del inventario que tienes a mano, listos para ser utilizados en un momento, sin tener que acceder a la pantalla del Inventario. En el décimo cuadro siempre está tu nanollavero. Estos cuadros representan objetos que ya tienes en el inventario, y no espacio adicional aparte del inventario. (Para obtener instrucciones sobre cómo mover o cambiar los objetos a mano, consulta El inventario, pág. 14)



Estos objetos se pueden coger inmediatamente después de pulsar la tecla de número que corresponde al número que aparece en su cuadro. Por ejemplo, si tienes una palanca en el cuadro 3, al pulsar el número 3, la palanca aparecerá inmediatamente en tu mano, lista para ser utilizada. Si ya tienes algo en la mano, la palanca lo reemplazará automáticamente. Si tu ratón tiene rueda, puedes utilizarla para moverte por los objetos a mano y seleccionar uno.

Los objetos preparados: si tienes un objeto preparado y en tu mano, ese objeto podrá verse en tu vista. Si quieres dejar el objeto sin reemplazarlo por otro, asegúrate de que el cursor no esté sobre un objeto y pulsa la tecla retroceso o pulsa el botón derecho.

## PANTALLAS DE INFORMACIÓN

Tus nanoprocesadores internos llevan un detallado registro de tu estado, equipamiento e historial reciente. Puedes acceder a esta información en cualquier momento durante la partida pulsando la tecla F1 para acceder a la pantalla del inventario o F2 para acceder a la pantalla Objetivos y notas. Una vez que hayas accedido a las pantallas de información, podrás desplazarte de una a otra pulsando sobre las fichas que hay en la parte superior de la pantalla. Puedes asignar a otras pantallas de información las teclas de acceso rápido en Configuración, Teclado/Ratón.

Hay ocho pantallas de información.

*Nota: las pantallas de información vienen predeterminadas como translúcidas, de manera que puedes conservar una vista (algo borrosa) de lo que te rodea mientras estás en ellas. La partida permanecerá detenida mientras una pantalla de información esté abierta.*

*Algunas opciones del menú presentan una letra subrayada. Pulsa Alt junto con la letra subrayada para seleccionar esas opciones.*





## INVENTARIO

Esta pantalla muestra todos los objetos útiles que llevas contigo en ese momento. El inventario contiene 30 ranuras y cada objeto que llevas ocupa una o más ranuras. Para obtener más información sobre la forma de administrar y ordenar el inventario, consulta La gestión del inventario, pág. 28.

Pulsa sobre cualquier objeto del inventario para moverlo o verlo. Cuando pulsas sobre un objeto, aparece una descripción del mismo en la ventana de la derecha.

Puedes mover los objetos por el inventario seleccionándolos y arrastrándolos, siempre y cuando haya un espacio vacío suficientemente grande como para contener el objeto que quieres mover. La posición de los objetos no afectará de ningún modo a su disponibilidad durante la partida. Es posible que tengas que disponer de otro modo el inventario (o saltar objetos) para hacer sitio a un objeto grande.

También puedes arrastrar objetos entre la barra de objetos a mano y el inventario. Arrastra un objeto hasta sacarlo de los objetos a mano para eliminarlo o arrastra un objeto desde el inventario hasta un cuadro de objetos a mano para colocarlo en él. De esa forma, reemplazarás cualquier objeto que hubiera antes allí. Recuerda que los objetos a mano no son algo aparte de tu inventario, sino que son objetos del inventario a los que se accede de una manera más fácil.

**Los montones:** Algunos objetos, como los alimentos y algunos otros objetos útiles, se pueden amontonar. Eso quiere decir que muchos objetos de la misma clase pueden ocupar una sola ranura del inventario. Si el objeto del inventario está amontonado, junto al objeto aparecerá el número total de objetos de los que dispones. Algunas armas, como las municiones de ataque ligeras (MAL), las granadas de impulso electromagnético y las de gas, tienen un límite.

**El nanollavero:** en esta ventana aparece tu nanollavero y el número de nanollaves que contiene. Pulsa sobre él para que aparezca una lista de todas las nanollaves, en el orden en el que las encuentraste, con la más reciente en primer lugar.

**La munición:** pulsa el botón munición para ver una lista de las clases de munición de las que dispones, el número de cargas y una descripción de cada clase de munición.

**Los créditos:** en esta pequeña ventana que hay en la parte superior del inventario, aparece la cantidad de créditos que tienes para realizar transacciones.

Los botones que hay en la pantalla del inventario son:

**Equipar y dejar:** traslada el objeto seleccionado desde el inventario hasta tu mano, listo para ser utilizado, o deja un objeto con el que estés equipado.

**Utilizar:** utiliza al instante un objeto que tengas tú. Por ejemplo, los alimentos se pueden consumir. Cada vez que pulses este botón, se consumirá un solo objeto de un montón.

**Soltar:** deja caer un objeto de tu inventario. Al cerrar la pantalla del inventario, el objeto caerá al suelo, de donde puedes volver a recogerlo. Si vuelves a ese lugar durante la misma misión, es posible que el objeto que soltaste aún esté allí. Si vuelves en una misión posterior, el objeto no estará. También puedes soltar un objeto a mano con el tabulador o el botón central del ratón.

**Cambiar munición:** sólo está activo con las armas de munición. Se desplaza por todas las clases de munición que hay disponibles para ese arma. La clase de munición que esté activa aparecerá resaltada en la ventana de descripción del arma cada vez que pulses este botón. Para cambiar munición, también puedes pulsar las teclas [ @ ] / [ ' ] , o [ # ] / [ ~ ] , dependiendo del tipo de teclado que tengas.





## LA SALUD

Esta pantalla te permite realizar un seguimiento preciso de tu estado físico. Te muestra la cantidad exacta de daños que ha sufrido cada zona de tu cuerpo.

Pulsa sobre cualquiera de las seis zonas del diagrama del cuerpo para obtener una descripción detallada de los efectos de los daños sobre esa zona. Pulsa la ficha Salud de la zona para utilizar un botiquín sobre esta.

Si pulsas la ficha Curar todo, se utilizarán suficientes botiquines para restablecer por completo tu salud. Hay que tener cuidado al utilizar la opción Curar todo, ya que puede agotar todas las reservas de botiquines.

Una pequeña ventana que hay en la parte derecha de la pantalla muestra el número de botiquines que tienes en el inventario. (También puedes obtener un botiquín desde el inventario o los objetos en mano, pero en esos casos no se puede curar una parte concreta.)

## ARMAMENTOS

Esta pantalla te permite realizar un seguimiento de los niveles de nanoaumentos y de bioenergía.

Comienzas el juego con tres nanoaumentos ya instalados. Aparecen enumerados en la parte inferior izquierda de la pantalla.

**El enlace de información:** El enlace de información permite al cuartel general controlar tus actividades y te permite recibir comunicaciones neurales en tiempo real. Siempre está activado.

**IAE:** tu bloque de programas lleva incluido un IAE (Identificación: Amigo o Enemigo). Este sistema analiza a las personas y criaturas que hay en tu campo de visión e identifica a aquéllas que pueden ser hostiles. Siempre está activado.

**La luz:** la luz se puede activar o desactivar con la tecla F12 y es el único de tus tres aumentos estándar que utiliza bioenergía cuando está en uso. Ten cuidado, ya que el rayo puede atraer atenciones no deseadas en situaciones en las que es necesario ser sigiloso.

Dispones de nueve ranuras adicionales para nanoaumentos, distribuidas por tu cuerpo, como se muestra en el diagrama en la pantalla. Puedes rellenar las ranuras buscando frascos de aumentos.

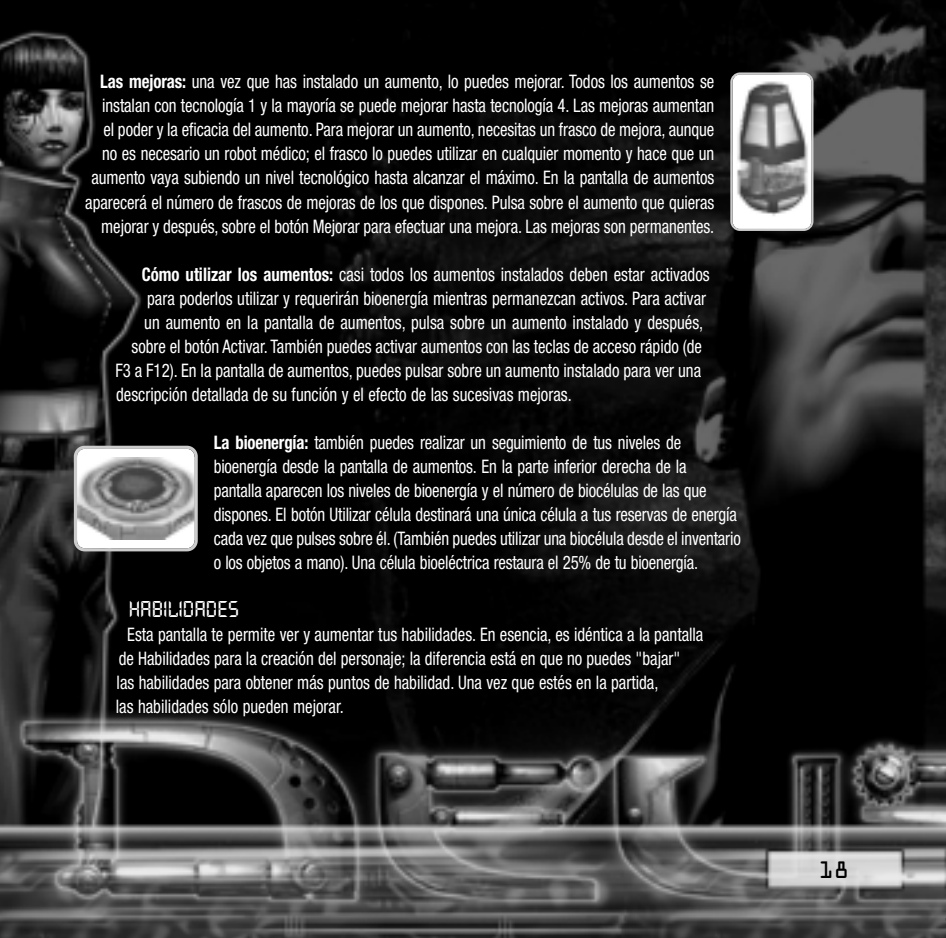
Para instalar un nuevo aumento, debes tener un frasco de aumentos y acceso a un robot médico. Si activas un robot médico cuando tienes un frasco de aumentos, aparecerá una variante de esta pantalla, que incluye una opción para que instales el aumento.

**Cómo seleccionar los aumentos:** cada frasco de aumentos está diseñado para ocupar una ranura de mejora específica. Cuando instalas un frasco, tienes que seleccionar uno de los dos aumentos que hay disponibles para esa ranura. Una vez que hayas llenado una ranura, el aumento quedará instalado de forma permanente y la segunda opción desaparecerá, así que escoge con sensatez. Los aumentos que selecciones afectarán en gran manera a la evolución de tu personaje, así como a las estrategias que pueden ser más ventajosas contra los diferentes enemigos y desafíos.

No sabrás qué hace cada ranura de aumentos hasta que consigas su frasco. En ese momento, puedes pulsar sobre el frasco en el inventario para ver los nombres de las opciones disponibles. Obtendrás más información sobre los aumentos cuando llegues a un robot médico.







**Las mejoras:** una vez que has instalado un aumento, lo puedes mejorar. Todos los aumentos se instalan con tecnología 1 y la mayoría se puede mejorar hasta tecnología 4. Las mejoras aumentan el poder y la eficacia del aumento. Para mejorar un aumento, necesitas un frasco de mejora, aunque no es necesario un robot médico; el frasco lo puedes utilizar en cualquier momento y hace que un aumento vaya subiendo un nivel tecnológico hasta alcanzar el máximo. En la pantalla de aumentos aparecerá el número de frascos de mejoras de los que dispones. Pulsa sobre el aumento que quieras mejorar y después, sobre el botón Mejorar para efectuar una mejora. Las mejoras son permanentes.



**Cómo utilizar los aumentos:** casi todos los aumentos instalados deben estar activados para poderlos utilizar y requerirán bioenergía mientras permanezcan activos. Para activar un aumento en la pantalla de aumentos, pulsa sobre un aumento instalado y después, sobre el botón Activar. También puedes activar aumentos con las teclas de acceso rápido (de F3 a F12). En la pantalla de aumentos, puedes pulsar sobre un aumento instalado para ver una descripción detallada de su función y el efecto de las sucesivas mejoras.



**La bioenergía:** también puedes realizar un seguimiento de tus niveles de bioenergía desde la pantalla de aumentos. En la parte inferior derecha de la pantalla aparecen los niveles de bioenergía y el número de biocélulas de las que dispones. El botón Utilizar célula destinará una única célula a tus reservas de energía cada vez que pulses sobre él. (También puedes utilizar una biocélula desde el inventario o los objetos a mano). Una célula bioeléctrica restaura el 25% de tu bioenergía.

## HABILIDADES

Esta pantalla te permite ver y aumentar tus habilidades. En esencia, es idéntica a la pantalla de Habilidades para la creación del personaje; la diferencia está en que no puedes "bajar" las habilidades para obtener más puntos de habilidad. Una vez que estés en la partida, las habilidades sólo pueden mejorar.

Pulsa cualquier habilidad de la parte izquierda de la pantalla para ver una descripción detallada de su función y eficacia en niveles consecutivos de la parte derecha de la pantalla.

La ventana que aparece debajo de la lista de habilidades muestra el número total de puntos que no has utilizado.

**Elevar:** puedes elevar cualquier habilidad en cualquier momento, siempre y cuando tengas los puntos de habilidad necesarios. Pulsa sobre la habilidad que quieras elevar y después, el botón Elevar.

## OBJETIVOS Y NOTAS

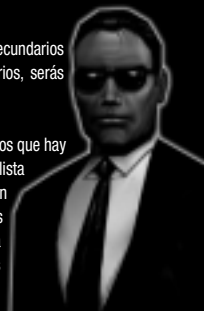
Para acceder a la pantalla Objetivos y notas directamente desde la partida, pulsa la tecla F12.

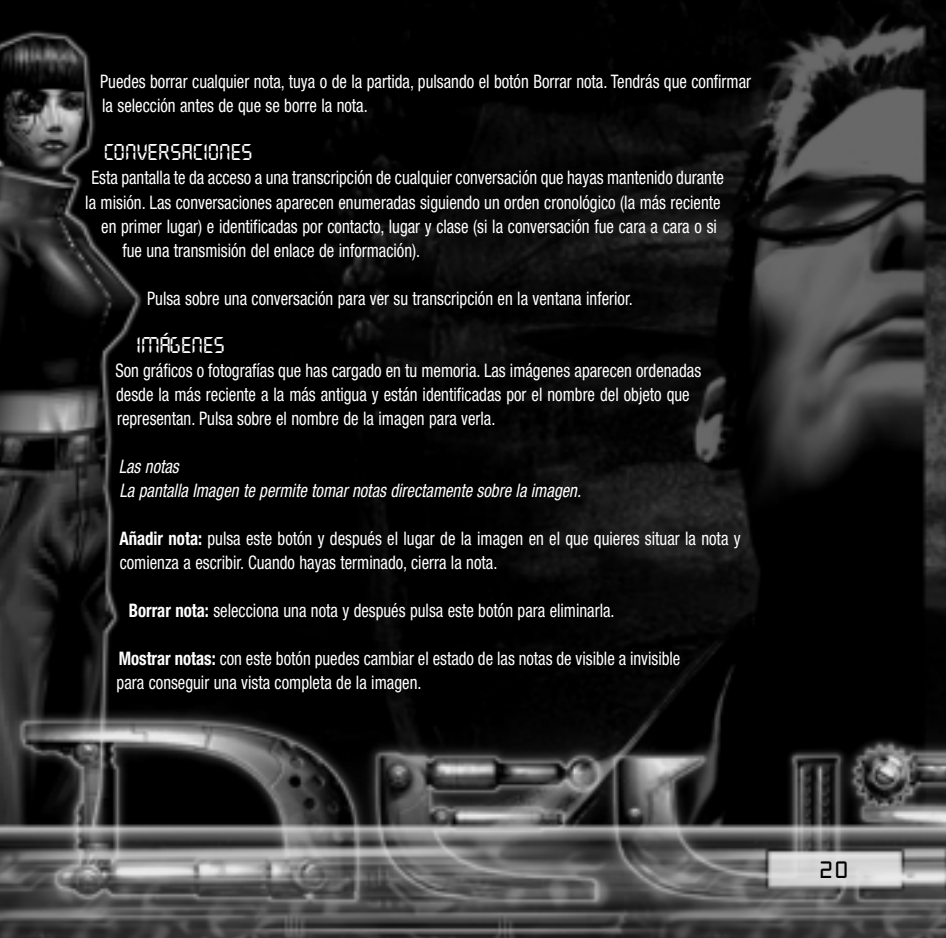
Esta pantalla es muy importante, ya que hace un seguimiento de tu progreso a lo largo de la partida.

En la parte superior de la pantalla aparecen los objetivos de la misión divididos en Primarios (esenciales) y Secundarios (optativos). Para cumplir la misión, debes conseguir los objetivos primarios, y si cumples los secundarios, serás recompensado de diferentes maneras.

La casilla de verificación Mostrar los objetivos cumplidos te permite cambiar entre mostrar todos los objetivos que hay que cumplir para esa misión o mostrar tan sólo aquellos objetivos que quedan por cumplir. El cuadro de lista que hay en la parte inferior de la pantalla muestra todas las notas de la partida al completo. Divididas en mensajes de correo electrónico, conversaciones y cámaras de datos, estas notas incluyen todas las contraseñas y códigos de seguridad conocidos, así como mucha información útil. La información obtenida en mensajes de correo electrónico o cámaras de cámaras de datos se almacena palabra por palabra, mientras que el resto de la información está resumida.

Puedes añadir una nota tuya pulsando el botón Añadir nota y e introduciendo el texto. Para finalizar la nota, pulsa sobre cualquier parte de la pantalla.





Puedes borrar cualquier nota, tuya o de la partida, pulsando el botón Borrar nota. Tendrás que confirmar la selección antes de que se borre la nota.

## CONVERSACIONES

Esta pantalla te da acceso a una transcripción de cualquier conversación que hayas mantenido durante la misión. Las conversaciones aparecen enumeradas siguiendo un orden cronológico (la más reciente en primer lugar) e identificadas por contacto, lugar y clase (si la conversación fue cara a cara o si fue una transmisión del enlace de información).

Pulsa sobre una conversación para ver su transcripción en la ventana inferior.

## IMÁGENES

Son gráficos o fotografías que has cargado en tu memoria. Las imágenes aparecen ordenadas desde la más reciente a la más antigua y están identificadas por el nombre del objeto que representan. Pulsa sobre el nombre de la imagen para verla.

### *Las notas*

*La pantalla Imagen te permite tomar notas directamente sobre la imagen.*

**Añadir nota:** pulsa este botón y después el lugar de la imagen en el que quieres situar la nota y comienza a escribir. Cuando hayas terminado, cierra la nota.

**Borrar nota:** selecciona una nota y después pulsa este botón para eliminarla.

**Mostrar notas:** con este botón puedes cambiar el estado de las notas de visible a invisible para conseguir una vista completa de la imagen.

## REGISTROS

En esta pantalla aparece un seguimiento de acciones concretas realizadas en el pasado inmediato. Las acciones que se pueden registrar incluyen activar o desactivar un aumento, o coger o descartar un objeto.

**Borrar registro:** utiliza este botón para borrar el registro y comenzar de nuevo.

## MIRAR A TU ALREDEDOR

Lo primero que tienes que hacer es echar un buen vistazo a tu alrededor. Tu punto de vista está controlado por el ratón; muévelo hacia adelante o hacia atrás para mirar hacia arriba o hacia abajo respectivamente, o de lado a lado para mirar en la dirección indicada. También puedes controlar la elevación del punto de vista con el teclado.

Pulsa **Supr** o la **tecla R** para mirar hacia arriba.

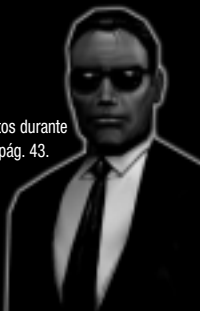
Pulsa **AvPág** o la **tecla V** para mirar hacia abajo.

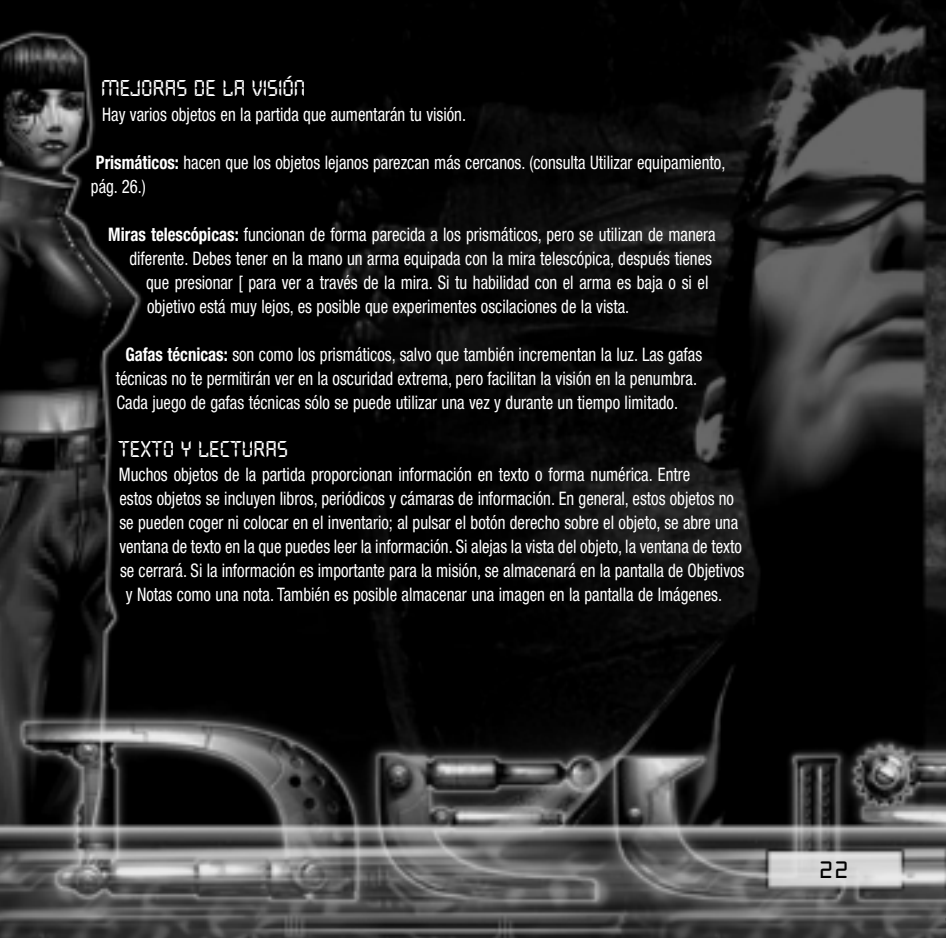
Pulsa **Fin** o la **tecla F** para centrar la vista.

**Cursor:** el cursor aparece en el centro de tu punto de vista. De esta forma, es más fácil apuntar a los objetos durante el combate o cogerlos para utilizarlos. El cursor se puede desactivar en Opciones de la partida; consulta la pág. 43.

## ENFOQUE

Cuando pasas la mira por un objeto de la partida que esté dentro del alcance y con el que se puede interactuar (por ejemplo, con la gente, ya que puedes hablar con ella o atacarla), lo enfocarás automáticamente. El nombre del objeto aparecerá entre paréntesis. Mientras estás enfocando un objeto, puedes pulsar el botón derecho para intentar utilizarlo de la forma más adecuada (coger un objeto pequeño, abrir una puerta, leer un libro, etc.).





## MEJORAS DE LA VISIÓN

Hay varios objetos en la partida que aumentarán tu visión.

**Prismáticos:** hacen que los objetos lejanos parezcan más cercanos. (consulta Utilizar equipamiento, pág. 26.)

**Miras telescópicas:** funcionan de forma parecida a los prismáticos, pero se utilizan de manera diferente. Debes tener en la mano un arma equipada con la mira telescópica, después tienes que presionar [ para ver a través de la mira. Si tu habilidad con el arma es baja o si el objetivo está muy lejos, es posible que experimentes oscilaciones de la vista.

**Gafas técnicas:** son como los prismáticos, salvo que también incrementan la luz. Las gafas técnicas no te permitirán ver en la oscuridad extrema, pero facilitan la visión en la penumbra. Cada juego de gafas técnicas sólo se puede utilizar una vez y durante un tiempo limitado.

## TEXTO Y LECTURAS





Muchos objetos de la partida proporcionan información en texto o forma numérica. Entre estos objetos se incluyen libros, periódicos y cámaras de información. En general, estos objetos no se pueden coger ni colocar en el inventario; al pulsar el botón derecho sobre el objeto, se abre una ventana de texto en la que puedes leer la información. Si alejas la vista del objeto, la ventana de texto se cerrará. Si la información es importante para la misión, se almacenará en la pantalla de Objetivos y Notas como una nota. También es posible almacenar una imagen en la pantalla de Imágenes.

**Lecturas interactivas:** las lecturas de los mensajes de correo electrónico, los sistemas de seguridad, etc. son interactivos. Introduces información en forma de códigos o comandos. Las instrucciones siempre se incluyen en la misma lectura.





## MOVIMIENTO

Las herramientas básicas predeterminadas para moverse en la partida son las teclas de dirección.

Pulsa  o la tecla W para avanzar. Pulsa  o la tecla S para retroceder. Pulsa  o  para girar rápido.

Como avanzas en la dirección hacia la que estás mirando, puedes girar en las esquinas utilizando el ratón para mirar (y girar) a la izquierda o la derecha mientras te mueves.

**Giro rápido:** consiste en ir hacia la derecha o la izquierda sin estar mirando hacia esa dirección.

Pulsa la tecla  o A para girar rápido a la izquierda. Pulsa la tecla  o D para girar rápido a la derecha. También puedes girar rápido si mantienes pulsada la tecla Alt y pulsas las teclas Z o C.

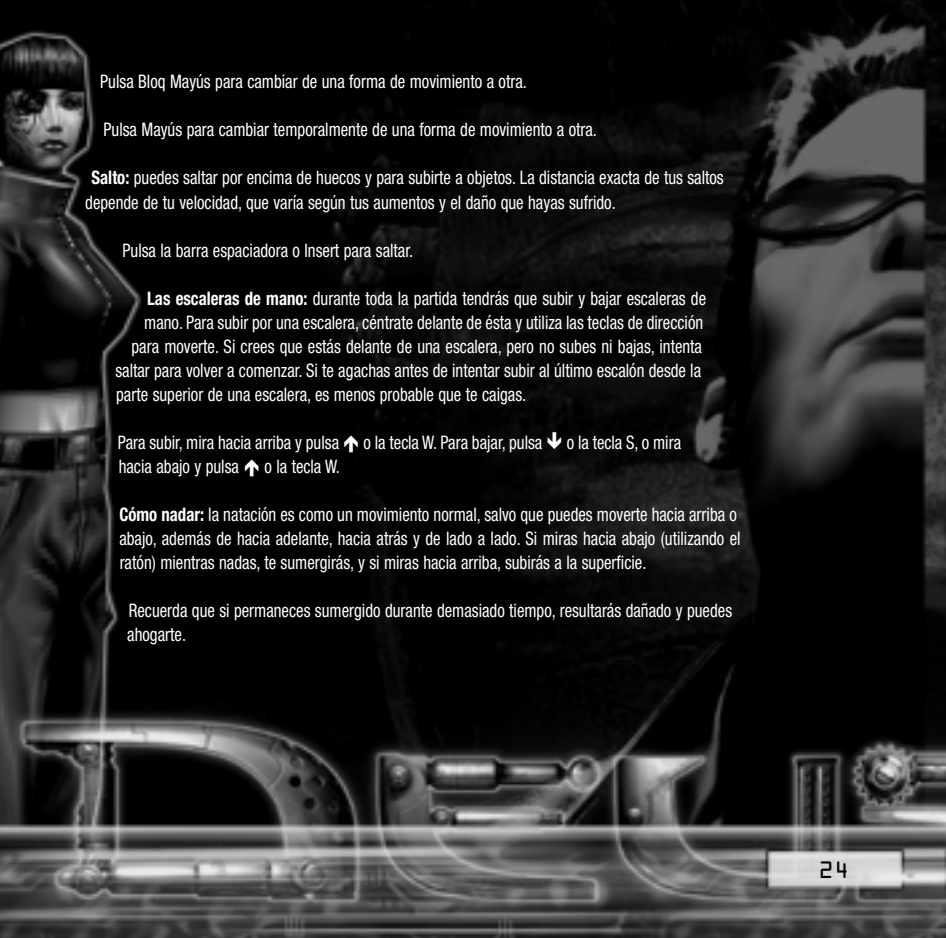
**Cómo inclinarse:** puedes inclinarte a la derecha o la izquierda para echar un rápido vistazo a la esquina. La inclinación durará mientras mantengas pulsada la tecla Inclin.

Pulsa Q para inclinarte a la izquierda.

Pulsa E para inclinarte a la derecha.

**Velocidad:** puedes moverte a dos velocidades básicas, caminando o corriendo (algunos aumentos te permitirán correr más rápido). Tu velocidad predeterminada de movimiento es a la carrera (puedes cambiarla en el menú Opciones; consulta la página 43). Eres más sigiloso cuando caminas o te arrastras, porque haces menos ruido.








Pulsa Bloq Mayús para cambiar de una forma de movimiento a otra.

Pulsa Mayús para cambiar temporalmente de una forma de movimiento a otra.

**Salto:** puedes saltar por encima de huecos y para subirte a objetos. La distancia exacta de tus saltos depende de tu velocidad, que varía según tus aumentos y el daño que hayas sufrido.

Pulsa la barra espaciadora o Insert para saltar.

**Las escaleras de mano:** durante toda la partida tendrás que subir y bajar escaleras de mano. Para subir por una escalera, céntrate delante de ésta y utiliza las teclas de dirección para moverte. Si crees que estás delante de una escalera, pero no subes ni bajas, intenta saltar para volver a comenzar. Si te agachas antes de intentar subir al último escalón desde la parte superior de una escalera, es menos probable que te caigas.

Para subir, mira hacia arriba y pulsa  o la tecla W. Para bajar, pulsa  o la tecla S, o mira hacia abajo y pulsa  o la tecla W.

**Cómo nadar:** la natación es como un movimiento normal, salvo que puedes moverte hacia arriba o abajo, además de hacia adelante, hacia atrás y de lado a lado. Si miras hacia abajo (utilizando el ratón) mientras nadas, te sumergirás, y si miras hacia arriba, subirás a la superficie.

Recuerda que si permaneces sumergido durante demasiado tiempo, resultarás dañado y puedes ahogarte.

## SIGILO (CÓMO AGACHARSE Y ARRASTRARSE)

Mantén pulsada la tecla X o la tecla . del teclado numérico para agacharte.

Puedes arrastrarte o moverte mientras estás agachado, pero a una velocidad reducida.

Agacharse tiene un gran número de importantes propósitos durante la partida. En primer lugar, te permite ocultarte detrás de objetos bajos o pasar a través de pequeñas aberturas.

Sin embargo, lo más importante es que cuando estás agachado, eres mucho más sigiloso, aprovechas al máximo cualquier escondite disponible y, además, te mueves casi sin hacer ruido. A la mayoría de los enemigos les resultará casi imposible verte.

Por supuesto, el sigilo tiene sus límites. Puede que aún sigas siendo vulnerable a los sensores electrónicos y estar indefenso si te encuentran en un gran descampado o si el enemigo está muy cerca. Cualquier ruido puede descubrirte. Siempre es una buena idea colocarse cerca de las sombras y mantener tanta distancia como sea posible entre el enemigo y tú mientras te mueves con sigilo.

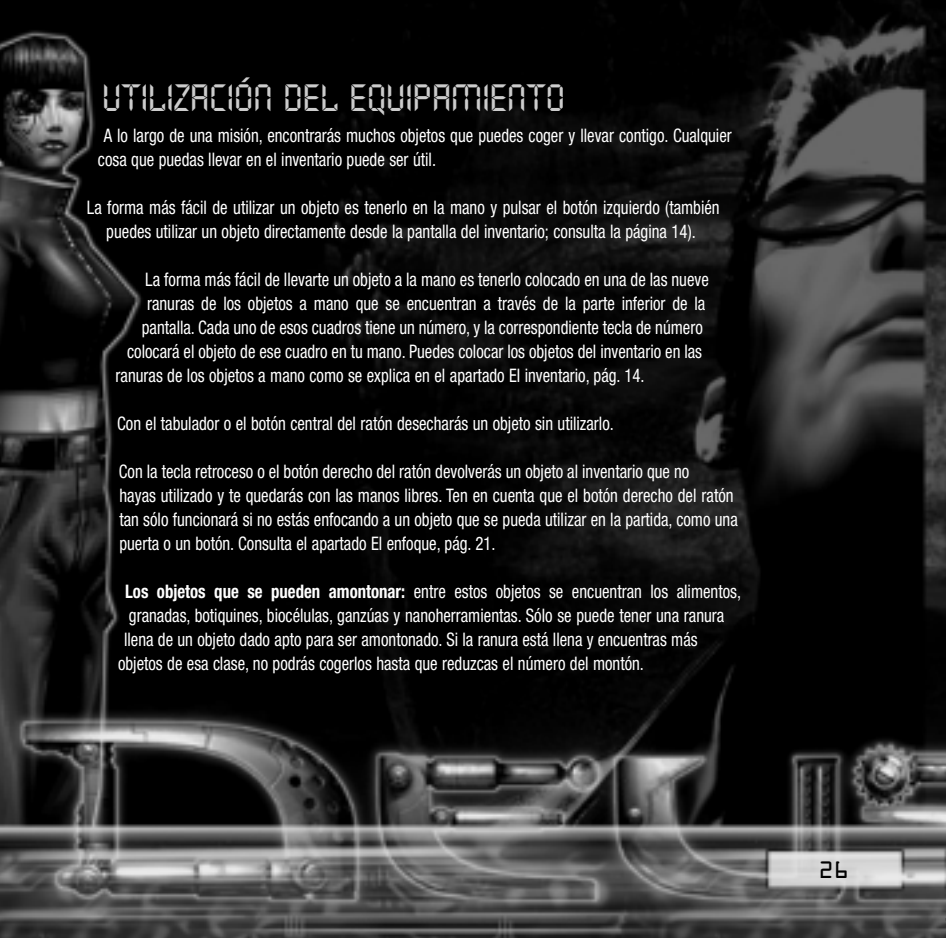
Si atacas a alguien, es posible que atraigas la atención de cualquier persona que haya en los alrededores, incluso mientras estás agachado (aunque con algo de habilidad y previsión, a veces es posible eliminar a un enemigo silenciosa y rápidamente).

No puedes agacharte mientras nada.

**Cómo saltar agachado:** si tienes que arrastrarte para saltar un obstáculo en un lugar donde el espacio sobre tu cabeza es limitado, o pasar a través de una ventana pequeña, puedes saltar agachado. Mantén pulsada la tecla X para agacharte y pulsa inmediatamente la barra espaciadora para subir.







## UTILIZACIÓN DEL EQUIPAMIENTO

A lo largo de una misión, encontrarás muchos objetos que puedes coger y llevar contigo. Cualquier cosa que puedas llevar en el inventario puede ser útil.

La forma más fácil de utilizar un objeto es tenerlo en la mano y pulsar el botón izquierdo (también puedes utilizar un objeto directamente desde la pantalla del inventario; consulta la página 14).

La forma más fácil de llevarte un objeto a la mano es tenerlo colocado en una de las nueve ranuras de los objetos a mano que se encuentran a través de la parte inferior de la pantalla. Cada uno de esos cuadros tiene un número, y la correspondiente tecla de número colocará el objeto de ese cuadro en tu mano. Puedes colocar los objetos del inventario en las ranuras de los objetos a mano como se explica en el apartado El inventario, pág. 14.

Con el tabulador o el botón central del ratón desecharás un objeto sin utilizarlo.

Con la tecla retroceso o el botón derecho del ratón devolverás un objeto al inventario que no hayas utilizado y te quedarás con las manos libres. Ten en cuenta que el botón derecho del ratón tan sólo funcionará si no estás enfocando a un objeto que se pueda utilizar en la partida, como una puerta o un botón. Consulta el apartado El enfoque, pág. 21.

**Los objetos que se pueden amontonar:** entre estos objetos se encuentran los alimentos, granadas, botiquines, biocélulas, ganzúas y nanoherramientas. Sólo se puede tener una ranura llena de un objeto dado apto para ser amontonado. Si la ranura está llena y encuentras más objetos de esa clase, no podrás cogerlos hasta que reduzcas el número del montón.

Los montones se pueden colocar en las ranuras de los objetos a mano. Consulta el apartado Montones, pág. 14.

Inclinarse a la izquierda

**Q**

Avanzar

**W**

Inclinarse a la derecha

**E**

Mirar hacia arriba

**R**

Girar rápido a la izquierda

**A**

Retroceder

**S**

Girar rápido a la derecha

**D**

Centrar la vista

**F**

Girar a la izquierda

**Z**

Agacharse

**X**

Girar a la derecha

**C**

Mirar hacia abajo

**V**

**Los objetos múltiples:** puedes llevar más de un objeto de algunos de los que no se pueden amontonar, como son la mayor parte de los de energía propia (véase más abajo), cada uno en una ranura diferente. En cuanto a otros objetos, como son la mayoría de las armas, tan sólo puedes llevar una unidad en el inventario. Si intentas coger otra, el juego te dirá que ya tienes una. (Sin embargo, añadirá la munición de la segunda arma al inventario, si es apropiada.)

**El tamaño de los objetos:** varios objetos, sobre todo las armas grandes, ocupan varias ranuras del inventario; los rifles, las armas ligeras antitanque (LAW) y las espadas son especialmente voluminosos.

*Ten en cuenta que por muchas ranuras que ocupe un arma en el inventario, tan sólo ocupará un cuadro de los objetos a mano.*



## NANOLLAVES

Una nanollave es un modelo único de nanitos utilizado para abrir un nanocierre concreto. Se encuentra en pequeños cilindros azules y se guarda en el nanollavero, el cual no ocupa ninguna ranura del inventario, pero siempre se encuentra en la última ranura (0) de los objetos a mano, de donde no se puede extraer.

El nanollavero se puede coger con la mano y sirve para abrir cualquier puerta cerrada, si tiene la nanollave adecuada codificada.

## OBJETOS DE ENERGÍA PROPIA

Varios objetos de defensa y de supervivencia, entre los que se incluyen los blindajes eléctricos, las gafas técnicas y los respiradores, disponen de un suministro eléctrico interno. Una vez activados, estos objetos funcionarán hasta que gasten toda la energía. No se pueden volver a utilizar ni devolver al inventario. Generalmente, la carga de un objeto dura unos pocos segundos o unos pocos minutos, tiempo suficiente para superar la peor parte de un tiroteo o llegar al final de un largo túnel sumergido.

## GESTIÓN DEL INVENTARIO

El inventario es el único lugar en el que puedes guardar objetos entre una misión y otra. Si vuelves al mismo lugar en diferentes misiones, todo aquello que hayas dejado atrás habrá desaparecido.

Por eso es muy importante que cojas tan sólo aquellos objetos que creas que te van a ser más útiles. Tus elecciones tendrán una gran influencia sobre la estrategia y la evolución del personaje durante la partida. Los objetos esenciales de la partida no se pueden desechar.

## MEJORA DE LAS ARMAS

Las armas recargables de largo alcance se pueden mejorar de muchas maneras. Estas mejoras se encuentran en forma de nanokits a lo largo de toda la partida. Para mejorar un arma, arrastra el nanokit de mejora hasta el arma que quieras mejorar. Una vez que hayas mejorado el arma, esa mejora no se puede eliminar ni transferir. Si desechas un arma mejorada, también perderás todas sus mejoras.

Para saber en qué armas va a funcionar una mejora, pulsa sobre la mejora en el inventario; se resaltarán todas las armas compatibles.

Algunas mejoras, como por ejemplo las miras y los silenciadores, tan sólo se pueden utilizar una vez en un arma; otras, como la precisión, la velocidad, el retroceso y los cargadores, se pueden utilizar múltiples veces para obtener un efecto acumulativo (aunque, a menudo, el efecto disminuye a medida que se añaden mejoras más parecidas).


Algunas armas vienen con mejoras estándar. El rifle de francotirador viene con una mira telescópica, mientras que la pistola silenciosa y la miniballesta no necesitan una mejora en forma de silenciador.

## COMUNICACIÓN

Si te acercas a personas amigas (no a un enemigo según tu IAE), puedes pulsar sobre ellas y, por lo general, tendrán algo que decirte. Si no tienes prisa, o no te están disparando, vale la pena intentar hablar con toda la gente que puedas.

**Las conversaciones:** durante toda la partida, hay gente particularmente importante con la que tendrás que entablar conversaciones más largas. Cuando te acercas a esa gente y pulsas sobre ella, la pantalla cambia a una vista en tercera persona y comienza la conversación.





No podrás detener una conversación una vez que haya comenzado. Mientras estás hablando, los enemigos no te pueden atacar, pero pueden tomar posiciones para atacarte tan pronto como termines de hablar.

**Los mensajes del enlace de información:** de vez en cuando, también recibirás mensajes del cuartel general a través del enlace de información neural. Estos mensajes suelen ser avisos o información muy importantes y hay que prestarles mucha atención. Cuando se recibe un mensaje del enlace de información, no se interrumpen tus acciones de ninguna manera.

**Los registros:** todo lo que te digan en la misión, comentarios, conversaciones y mensajes del enlace de información, quedará almacenado en la pantalla Conversaciones (consulta la página 20). La información crucial para la misión, extraída de las conversaciones e incluidos todos los códigos de entrada, queda guardada permanentemente en la pantalla Objetivos y notas (consulta la página 20).

## COMBATE

Para atacar a un enemigo, debes tener un arma en las manos, estar dentro de su alcance, poner el cursor sobre el objetivo y pulsar el ratón.

*Advertencia: Algunos lugares que pudieran ser amistosos se convertirán en emboscadas mortales si eres tan imprudente como para entrar con un arma a la vista.*

## APUNTAR

En Deus Ex no sólo es importante saber a quién disparas, sino que también debes saber dónde le vas a dar. Al igual que tú, los enemigos sufren daños en zonas concretas de su cuerpo.

Los disparos a la cabeza son devastadores, pero es difícil dar en la cabeza, a no ser que se haga por sorpresa o desde muy cerca.

Es fácil **disparar al torso** y puede acabar con un enemigo, pero conseguirlo requiere muchos disparos.

Es fácil **disparar a los brazos y las piernas** y puede incapacitar al enemigo, pero no son disparos mortales.

**Cómo ajustar la mira:** cuando tengas un arma lista, el cursor del ratón se convertirá en una mira para fijar el objetivo. Cuando utilices una mira telescópica, es posible que notes que la mira oscila. Una mayor habilidad y las mejoras del arma te estabilizarán la mano, de forma que será más fácil ajustar la mira. Si te mueves o pierdes el objetivo, la mira se restablecerá.

La mira para fijar el objetivo muestra la precisión del disparo. Cuando captas un objetivo, la mira se agranda, y mientras apuntas, se va contrayendo alrededor del objetivo; cuando está totalmente contraída, aumentan las posibilidades de dar en el blanco.

Hay dos miras especiales que necesitan comandos especiales para activarse y desactivarse:



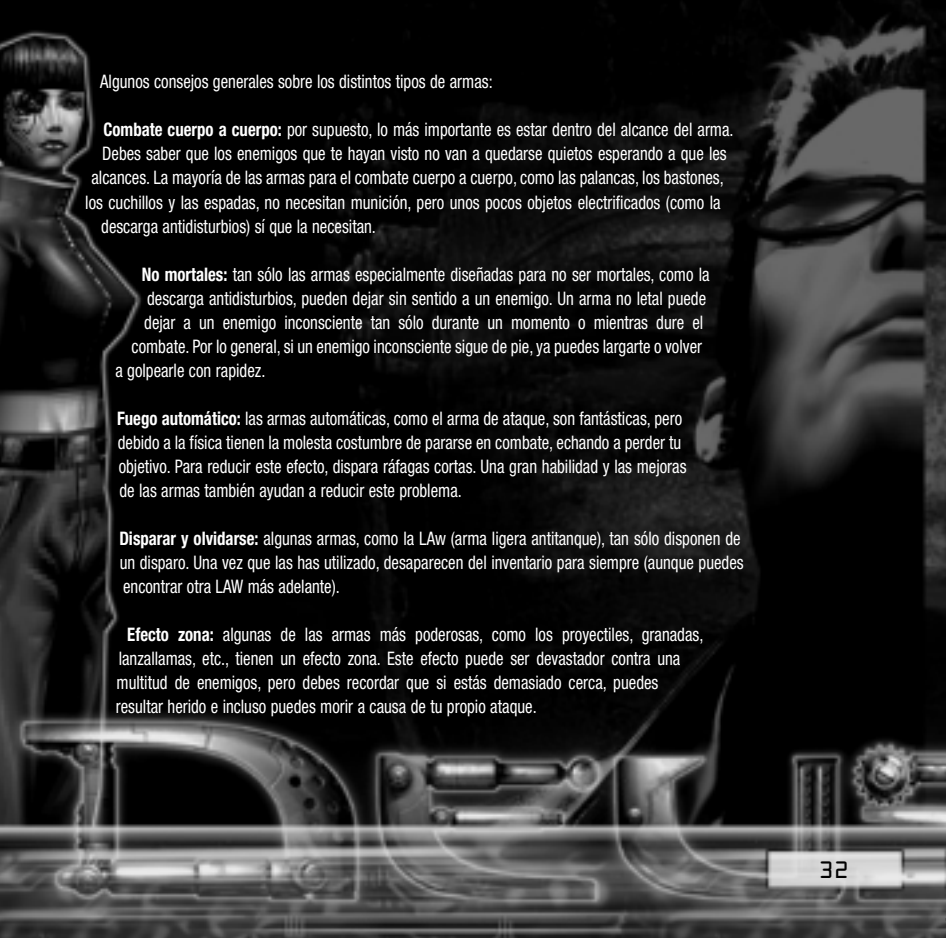
La tecla [ cambia a una mira telescópica.

La tecla ] cambia a una mira láser. Ten en cuenta que el láser produce un poco de luz visible que puede alertar a los enemigos de tu presencia.

## CLASES DE ARMAS

En Deus Ex hay docenas de armas diferentes, entre las que se encuentran objetos contundentes, cuchillos, espadas, pistolas, fusiles, armas de ataque y armas pesadas de distintos tipos. Incluso hay armas raras como miniballestas y cuchillos lanzables.





Algunos consejos generales sobre los distintos tipos de armas:

**Combate cuerpo a cuerpo:** por supuesto, lo más importante es estar dentro del alcance del arma. Debes saber que los enemigos que te hayan visto no van a quedarse quietos esperando a que les alcances. La mayoría de las armas para el combate cuerpo a cuerpo, como las palancas, los bastones, los cuchillos y las espadas, no necesitan munición, pero unos pocos objetos electrificados (como la descarga antidisturbios) sí que la necesitan.

**No mortales:** tan sólo las armas especialmente diseñadas para no ser mortales, como la descarga antidisturbios, pueden dejar sin sentido a un enemigo. Un arma no letal puede dejar a un enemigo inconsciente tan sólo durante un momento o mientras dure el combate. Por lo general, si un enemigo inconsciente sigue de pie, ya puedes largarte o volver a golpearle con rapidez.

**Fuego automático:** las armas automáticas, como el arma de ataque, son fantásticas, pero debido a la física tienen la molesta costumbre de pararse en combate, echando a perder tu objetivo. Para reducir este efecto, dispara ráfagas cortas. Una gran habilidad y las mejoras de las armas también ayudan a reducir este problema.


**Disparar y olvidarse:** algunas armas, como la LAW (arma ligera antitanque), tan sólo disponen de un disparo. Una vez que las has utilizado, desaparecen del inventario para siempre (aunque puedes encontrar otra LAW más adelante).

**Efecto zona:** algunas de las armas más poderosas, como los proyectiles, granadas, lanzallamas, etc., tienen un efecto zona. Este efecto puede ser devastador contra una multitud de enemigos, pero debes recordar que si estás demasiado cerca, puedes resultar herido e incluso puedes morir a causa de tu propio ataque.

Las granadas pueden ser muy peligrosas. Rebotan. Si el objetivo está desactivado, la granada que intentes lanzar por la ventana puede rebotar en el alféizar y acabar de nuevo a tus pies.



## RECARGA Y MUNICIÓN

Un arma se recarga automáticamente cuando se queda sin munición, siempre y cuando haya munición disponible. Puedes desactivar la opción recarga automática en la pantalla Opciones de la partida, pág. 43.

Sin embargo, ponerse a recargar durante un tiroteo puede costar un tiempo precioso. Para cerciorarte de que el arma está totalmente cargada antes de que comiencen los problemas, utiliza  mientras tienes el arma la mano.

La munición no ocupa espacio en el inventario. Cuando pulsas sobre un arma del inventario, aparece su descripción, la cual indica todas las clases de munición que puede utilizar, mientras que las clases que posees aparecen resaltadas. Se puede llevar munición para un arma que aún no tienes.

Para averiguar la cantidad de algún tipo de munición que tienes disponible, pulsa el botón Munición que se encuentra en la pantalla Inventario. El botón Munición mostrará la munición que tienes y las clases que necesitas para las armas que posees.

Puedes cambiar la clase de munición desde la pantalla Inventario pulsando sobre el arma y después, sobre la clase de munición que desees cargar. También puedes cambiar la clase de munición cogiendo el arma y presionando  ó  , dependiendo del teclado que tengas.





## TRAMPAS EXPLOSIVAS

Las MLA (munición ligera de ataque) y las granadas son adhesivas y están equipadas con un sensor de proximidad, de forma que pueden servir de mina improvisada o trampa explosiva.

Para hacer una trampa explosiva, prepara la granada y pulsa sobre una superficie plana que haya a tu alcance. Tu mano te indicará cuándo tienes a tu alcance una superficie adecuada. Tras unos pocos segundos, el sensor de proximidad se activará y cualquiera que pase cerca de la granada la hará estallar. Tú no puedes hacer estallar tus propias trampas explosivas, pero sí puedes verte atrapado por la onda expansiva si un enemigo cercano hace estallar una.



Ten en cuenta que tus enemigos te pueden poner trampas explosivas. Podrás desactivarlas si te mueves rápidamente hacia la granada y pulsas el botón derecho sobre ella antes de que explote. Una vez que esté desactivada, pulsa el botón derecho de nuevo para cogerla.

## DAÑOS Y CURACIÓN

### DAÑOS SUFRIDOS

Cuando sufras un daño, es importante que recuerdes que lo recibes en una zona concreta del cuerpo. Las diferentes zonas y los efectos de las heridas se tratan en el apartado Salud, pág. 16.

### CURACIÓN

En Deus Ex no existe la curación natural. Tendrás que acceder a algún tipo de agente de curación para sanar tus heridas. Los principales métodos de curación aparecen más abajo.

Los botiquines se utilizan desde la pantalla Salud y se pueden asignar a zonas concretas del cuerpo. Los sistemas internos asignan el resto de los métodos de curación a las zonas del cuerpo que parecen más dañadas.



**Los botiquines:** estas compactas maravillas de la ciencia reparan el daño físico casi al instante. Curan entre 30 y 50 puntos dañados, según la zona que se esté tratando y tus habilidades. Los botiquines se pueden utilizar desde los objetos a mano o desde las pantallas Inventario o Salud. Consulta Salud, pág.16.



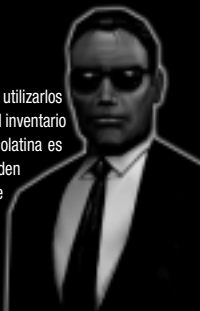
**Los robots médicos:** los robots médicos son unidades quirúrgicas móviles semiautónomas. Un robot médico puede sanar hasta 300 puntos con daño físico. Un mismo robot médico se puede utilizar todas las veces que se quiera, pero necesitan un minuto para recargarse entre cura y cura. Los robots médicos también son necesarios para instalar nuevos aumentos. El principal factor restrictivo de estos robots es que tienes que ir al lugar en el que se encuentran, ya que no puedes llevar uno contigo.

**Los aumentos:** determinados nanoaumentos te permitirán curar los daños.



**Alimentos:** los nanosistemas de tu cuerpo pueden tomar complejos de carbohidratos para utilizarlos como combustible a fin de reparar el daño físico. Los alimentos se pueden consumir desde el inventario o desde los objetos a mano. Mientras que el nivel de curación que proporciona una chocolatina es insignificante, tres chocolatinas, cuatro refrescos y un paquete de alimentos pueden proporcionar un significativo grado de curación. La curación a base de tomar alimentos no se puede asignar a zonas concretas del cuerpo.

Los alimentos de soja nutritivos y equilibrados son los mejores para curar. El agua fresca proporciona una curación mínima, al igual que los azúcares de las chocolatinas y los refrescos. Las bebidas alcohólicas, como la cerveza, el vino y los licores, también tienen un efecto curativo limitado, pero tu nanometabolismo acelera los efectos embriagadores. Cuenta con experimentar unos pocos momentos de desorientación tras metabolizar el alcohol. El tabaco no tiene efectos curativos.



# ENERGÍA

Tus aumentos funcionan con energía bioeléctrica, bioenergía para abreviar. Tu cuerpo no produce bioenergía de forma natural, por lo que tienes que almacenarla en unas baterías internas. Cuando se ha agotado esta reserva de energía, no puedes utilizar ningún aumento, excepto el enlace neural y el IAE, que no funcionan con bioenergía.

La altura de la barra que hay en la parte izquierda de la lectura de daños y el gráfico que hay en la pantalla Aumentos indican los niveles de bioenergía (cuanto más alta sea, mejor); consulta la página 16.

Hay dos formas de restaurar la bioenergía cuando comienza a disminuir.



**Los robots de reparación:** estos pequeños y útiles mecanismos recargarán tu bioenergía hasta el 75% de la capacidad máxima por uso. Puedes utilizar un robot de reparación todas las veces que desees, pero necesitan un minuto para recargarse entre los distintos usos.

**Las biocélulas:** estas células, que se pueden amontonar, son bastante comunes. Te proporcionan un único golpe de bioenergía. Para restaurar las reservas de energía totalmente agotadas, se necesitan aproximadamente cuatro biocélulas.



## EQUIPO DE ESPÍA

Como agente especial de la UNATCO, has sido entrenado en técnicas de intrusión avanzadas. Por supuesto, siempre es buena idea asegurarse de que nadie se haya dejado por ahí un nanollavero o una cámara de información con un código digital, antes de utilizar las ganzúas y las multiherramientas.

### GANZÚA

La ganzúa moderna en una inestable matriz de nanitos que intentan configurarse con la forma de la nanollave correcta para abrir un cierre. Las ganzúas son objetos de un solo uso y es posible que tengas que utilizar varias consecutivamente para recrear el diseño correcto de la nanollave.



Cuando te acerques a una puerta cerrada, tus sensores internos la analizarán y calcularán el número de ganzúas que necesitarás para abrirla. Esta información aparecerá automáticamente. Si la puerta no se pudiera abrir con la ganzúa, la Resistencia del cierre aparecerá como Infalible.

**Cómo derrumbar puertas:** tus sensores también calcularán la solidez de la puerta, así que podrás saber si la puerta se puede derrumbar mediante el uso de la fuerza. Los explosivos y el armamento pesado se pueden utilizar para derrumbar puertas. Si la puerta no se puede derrumbar, la solidez de la puerta aparecerá como "Infalible".



## INTRUSIÓN ELECTRÓNICA

Esta técnica es parecida a la de la ganzúa, salvo que se utiliza para evitar los cierres de teclados digitales, las cámaras de seguridad y las torretas. Para hacer esto se utiliza una multiherramienta.



Al igual que las ganzúas, tus sensores internos pueden analizar un sistema de seguridad y calcular el número de multiherramientas necesarias para evitar el sistema. Algunas puertas con teclados digitales tan sólo se pueden abrir con multiherramientas. Otras se pueden abrir con multiherramientas o con ganzúas, lo que sea más eficaz en cada circunstancia.

# EL MUNDO

Hay muchas cosas en el mundo con las que puedes interactuar directamente.

## TRANSPORTE DE LARGO RECORRIDO

Si tienes que viajar de un lado a otro, es posible que necesites utilizar una embarcación, un helicóptero, el metro o cualquier otro medio de transporte de largo recorrido. Para realizar esos viajes, acércate al vehículo y pulsa el botón derecho sobre él (embarcaciones y helicópteros), o entra en él (por ejemplo, en el metro). Automáticamente harás el resto del viaje.


## MOVER Y LANZAR UN OBJETO

Aunque un objeto sea demasiado grande o voluminoso para colocarlo en el inventario, puedes moverlo de un lugar a otro. Los objetos de tamaño mediano, como las cajas y las sillas, se pueden coger y llevar siempre que tengas las manos libres (pulsa el botón derecho para coger y mover un objeto), e incluso se pueden lanzar a distancias cortas (pulsa el tabulador o pulsa el botón derecho de nuevo para lanzarlo). Los objetos más grandes, como los cajones y los barriles, se pueden empujar, tan sólo tienes que ponerte detrás y moverte hacia él. Determinados aumentos te permitirán coger y mover objetos mucho más grandes y pesados.

## CONTENEDORES

Estate atento a ver si ves cajones de madera con suministros, ya que pueden contener una gran variedad de equipamiento, como munición, suministros médicos y herramientas. Para abrir uno de estos cajones, tendrás que utilizar una palanca, un cuchillo, una espada o algún objeto sólido parecido. También puedes abrirlo de un disparo, si no te importa desperdiciar munición. Los cajones de suministros están identificados con símbolos que indican si llevan municiones, suministros médicos o suministros generales.





Ten cuidado con los que fuerzas para abrirlos, ya que hay otros contenedores, como los barriles y cajones de TNT, que pueden contener materiales peligrosos, como elementos radioactivos, gas venenoso o explosivos. Sin embargo, estos objetos se pueden utilizar contra el enemigo siempre que les dispires desde una distancia de seguridad.

## TERMINALES DE ORDENADOR

Los terminales de ordenador a menudo contienen información de utilidad, como mensajes de correo electrónico, y a veces se pueden utilizar para controlar los sistemas de seguridad.

Para utilizar un terminal de ordenador, tendrás que introducir la identificación y la contraseña correctas (esta información se puede conseguir en las cámaras de datos, los mensajes de correo electrónico o en una conversación). O si tienes suficiente habilidad informática, puedes abrirte camino tú solo. Cualquier identificación o contraseña con las que entres en contacto quedan grabadas para siempre en la pantalla. Objetivos y notas (consulta la página 8).

**Los terminales públicos:** se encuentran en lugares públicos, como las estaciones de metro. No es necesario introducir una identificación o una contraseña para utilizarlas, pero tan sólo transmiten boletines de interés general.

## VALES DE CRÉDITOS Y CAJEROS AUTOMÁTICOS

La moneda fuerte del mundo es el vale de créditos, una especie de tarjeta de crédito de un solo uso y saldo fijo. Se puede utilizar para comprar alimentos y suministros. Los cajeros automáticos están disponibles en los lugares públicos y permiten a los usuarios acceder a sus cuentas bancarias y sacar fondos en forma de vales de créditos. Los cajeros automáticos se pueden piratear para obtener dinero si utilizas la habilidad informática. Una vez que hayas obtenido créditos de cualquier fuente, serán tuyos hasta que los gastes. Los fondos que tienes a mano aparecen en la pantalla Inventario (consulta la página 14).



## ESTACIONES DE SEGURIDAD

Las estaciones de seguridad sirven para activar y desactivar las cámaras de seguridad, abrir puertas cerradas e incluso para controlar las torretas automáticas. Con ellas también puedes controlar lo que ocurre en una cámara de seguridad lejana. Para acceder a las estaciones de seguridad, es necesario introducir una identificación y una contraseña (consulta Terminales de ordenador, pág. 40), o tener la habilidad informática suficiente como para entrar pirateando el cierre.







# CONFIGURACIÓN

La configuración de la partida se puede cambiar pulsando el botón Configuración en el Menú principal. Estas opciones proporcionan una gran libertad a la hora de adaptar el juego a tus gustos.

Todas las pantallas de configuración incluyen los siguientes botones:

**Restablecer las opciones predeterminadas:** devuelve todas las opciones de la pantalla a las originales.

**Aceptar:** modifica la información de la pantalla y vuelve al Menú principal.

**Cancelar:** vuelve al Menú principal sin guardar los cambios.

Puedes ver una descripción en pantalla de cada función del menú Configuración, si pasas el cursor del ratón sobre los botones.

Desde cualquier menú Configuración puedes utilizar la tecla Esc para guardar los cambios y volver al menú anterior.

## TECLADO Y RATÓN

En esta pantalla hay una lista desplazable que incluye la mayor parte de las órdenes del teclado y del ratón del juego. Además de ser una referencia durante la partida, también se puede utilizar para cambiar las órdenes del teclado, a fin de que se adapten mejor a tu estilo de juego.

Para cambiar una orden, abre la pantalla Teclado y ratón, selecciona la orden que

quieres modificar, pulsa Intro, o pulsa dos veces sobre la orden y presiona la tecla, o pulsa el botón que quieres asignar. Ten en cuenta que no podrás volver a asignar las teclas F1- F12. Cuando hayas terminado de asignar todos los controles, pulsa Aceptar para salir.

## CONTROLES

En esta pantalla puedes establecer distintas configuraciones de control.

**Siempre corriendo:** la velocidad predeterminada del movimiento es avanzar a la carrera. Si esta opción está desactivada, el movimiento predeterminado cambiará a caminar. Caminar es menos ruidoso y más sigiloso, pero si vas corriendo, llegarás antes a todas partes. Con cualquier configuración, podrás alternar la velocidad de movimiento con Bloq Mayús. Consulta el apartado El movimiento, pág. 23.

**Alternar la orden agacharse:** esta opción cambia la orden agacharse (tecla X predeterminada) de una función pulsar y mantener a una función alternar. Si esta opción está activada, al pulsar la tecla X alternarás la posición agachada y de pie.

**Invertir el ratón:** esta función invierte el eje vertical del ratón, de manera que al mover el ratón hacia adelante, miras hacia abajo, en lugar de hacia arriba, y viceversa.

**Sensibilidad del ratón:** con esta opción puedes aumentar o disminuir la receptividad del ratón.

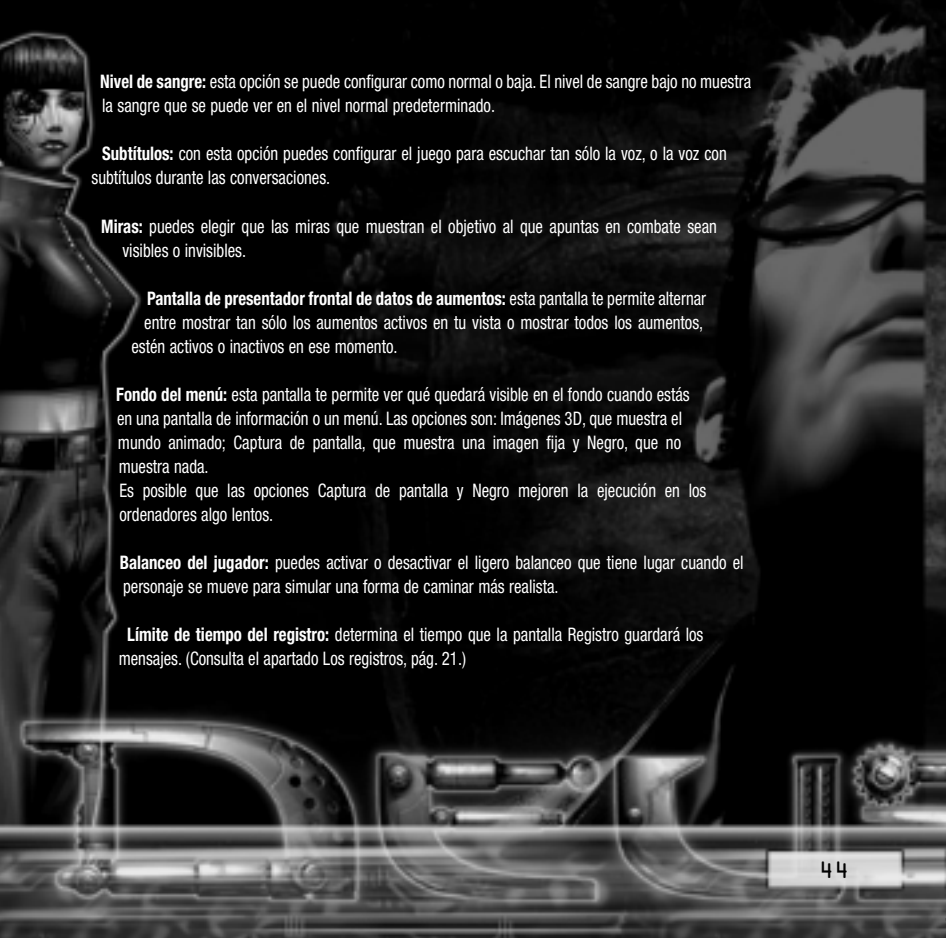
## OPCIONES DE LA PARTIDA

Estas opciones definen en su mayor parte la forma en la que te relacionas con el mundo del juego.

**Nombres de objetos:** si está activada, aparecerá el nombre de un objeto al pasar el cursor sobre él. Esta opción está predeterminada como activada.

**Recarga automática de las armas:** si esta opción está activada, las armas se recargarán automáticamente cuando se agote el cargador, siempre y cuando tengas munición. Esta opción está predeterminada como activada.





**Nivel de sangre:** esta opción se puede configurar como normal o baja. El nivel de sangre bajo no muestra la sangre que se puede ver en el nivel normal predeterminado.

**Subtítulos:** con esta opción puedes configurar el juego para escuchar tan sólo la voz, o la voz con subtítulos durante las conversaciones.

**Miras:** puedes elegir que las miras que muestran el objetivo al que apuntas en combate sean visibles o invisibles.

**Pantalla de presentador frontal de datos de aumentos:** esta pantalla te permite alternar entre mostrar tan sólo los aumentos activos en tu vista o mostrar todos los aumentos, estén activos o inactivos en ese momento.

**Fondo del menú:** esta pantalla te permite ver qué quedará visible en el fondo cuando estás en una pantalla de información o un menú. Las opciones son: Imágenes 3D, que muestra el mundo animado; Captura de pantalla, que muestra una imagen fija y Negro, que no muestra nada.

Es posible que las opciones Captura de pantalla y Negro mejoren la ejecución en los ordenadores algo lentos.

**Balaneo del jugador:** puedes activar o desactivar el ligero balanceo que tiene lugar cuando el personaje se mueve para simular una forma de caminar más realista.

**Límite de tiempo del registro:** determina el tiempo que la pantalla Registro guardará los mensajes. (Consulta el apartado Los registros, pág. 21.)

## PANTALLA

Estas opciones te dan la oportunidad de aumentar o disminuir el realismo visual del mundo. A menudo, la ejecución se puede mejorar en ordenadores algo lentos sacrificando algo de realismo visual.

**Ajustar el brillo:** abre una ventana con barra deslizante que se puede ajustar para que el juego se vea con más brillo o más oscuro.

**Alternar el modo Pantalla a tamaño completo:** alterna entre el modo de la pantalla completa y una ventana que aparece en el escritorio. El juego irá más rápido en una pantalla completa que en una ventana.

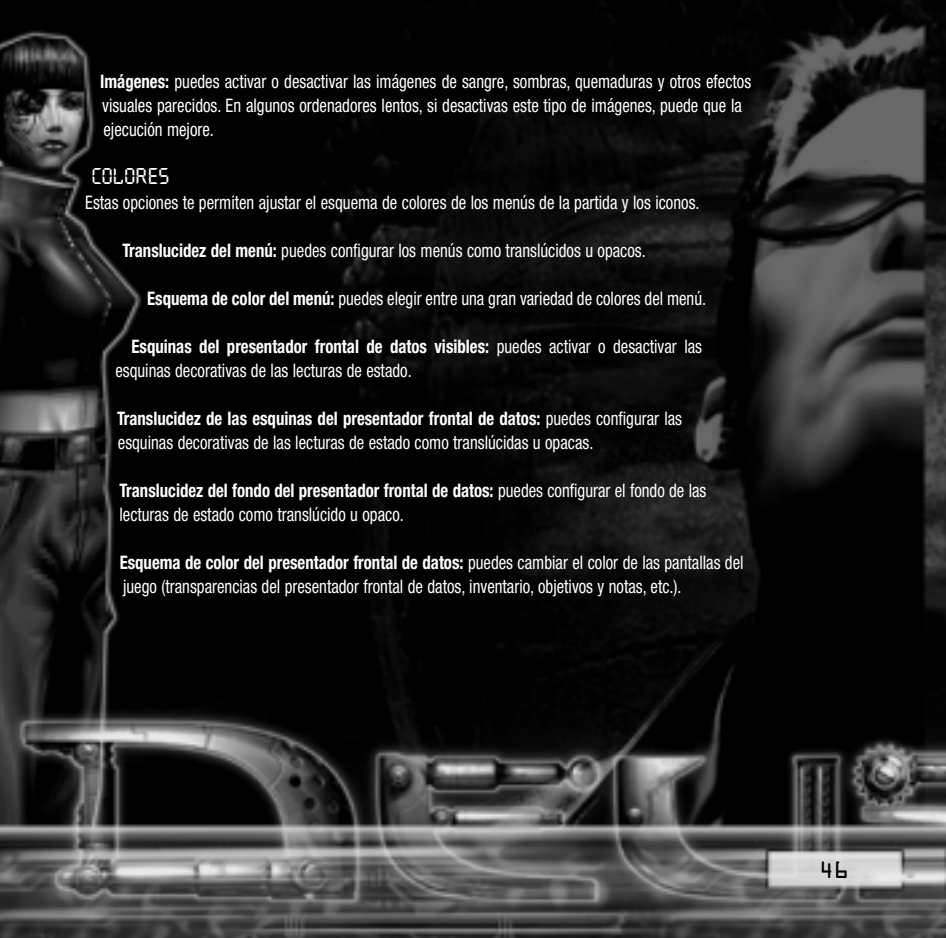
**Dispositivo de procesamiento:** puedes seleccionar el dispositivo de procesamiento de los gráficos 3-D. Con esta opción verás el mismo menú de gráficos que apareció la primera vez que ejecutaste el juego. Asegúrate de guardar la partida antes de cambiar el dispositivo de procesamiento, ya que el juego se cierra y el ordenador se reinicia al seleccionar esta opción.

**Resolución de pantalla:** puedes aumentar o reducir la resolución de la pantalla. Las resoluciones más altas ofrecen gráficos de mejor calidad, pero la velocidad de constitución de la imagen será más lenta. Si el juego va lento, reduce la resolución de la pantalla.

**Color de las texturas:** puedes elegir entre color de 16 bits y color de 32 bits. Este último es más vivo y más realista, pero el juego se ejecutará algo más lento y no todas las tarjetas gráficas son compatibles con 32 bits.

**Detalle de la textura del mundo y de los objetos:** con esta opción puedes configurar el nivel de detalle de los objetos del fondo y la arquitectura del juego. La ejecución se puede mejorar si reduces los niveles de textura.





**Imágenes:** puedes activar o desactivar las imágenes de sangre, sombras, quemaduras y otros efectos visuales parecidos. En algunos ordenadores lentos, si desactivas este tipo de imágenes, puede que la ejecución mejore.

## COLORES

Estas opciones te permiten ajustar el esquema de colores de los menús de la partida y los iconos.

**Translucidez del menú:** puedes configurar los menús como translúcidos u opacos.

**Esquema de color del menú:** puedes elegir entre una gran variedad de colores del menú.

**Esquinas del presentador frontal de datos visibles:** puedes activar o desactivar las esquinas decorativas de las lecturas de estado.

**Translucidez de las esquinas del presentador frontal de datos:** puedes configurar las esquinas decorativas de las lecturas de estado como translúcidas u opacas.

**Translucidez del fondo del presentador frontal de datos:** puedes configurar el fondo de las lecturas de estado como translúcido u opaco.

**Esquema de color del presentador frontal de datos:** puedes cambiar el color de las pantallas del juego (transparencias del presentador frontal de datos, inventario, objetivos y notas, etc.).

## SONIDO

Controla el volumen y la calidad de los sonidos del juego.

**Volumen de la música.**

**Volumen de los efectos de sonido.**

**Volumen de la conversación:** estos tres botones desplazables controlan sus respectivos niveles de volumen.

**Canales de efectos:** puedes configurar hasta 16 canales de efectos. Cuantos más canales tengas, más potente y realista será el sonido ambiente, pero también se necesita un procesador más potente.

**Velocidad de la muestra:** puedes escoger entre tres velocidades de muestras. Las velocidades más bajas necesitan un procesador menos potente, pero la calidad del sonido será peor.

**Calidad del sonido:** puedes elegir entre muestras de 8 y 16 bits. Si seleccionas las muestras de 8 bits, mejorará la ejecución, pero la calidad del sonido será peor.

**Estéreo invertido:** se invierte el sonido que va a los altavoces izquierdo y derecho.

**Sonido Dolby Surround:** activa el Dolby Surround. (El ordenador debe estar conectado a un receptor Dolby Pro-Logic para poder escuchar el sonido Dolby Surround).

**Compatibilidad con hardware 3D:** activa el sonido 3D, si tu tarjeta de sonido es compatible con EAX o A3D.

## MENÚ ANTERIOR

Si pulsas este botón, volverás al Menú principal. Con la tecla Esc también vuelves al Menú principal.





# CRÉDITOS

## EQUIPO DE DESARROLLO

*Productor y director de proyecto*

Warren Spector

*Jefe de programación y ayudante de dirección*

Chris Norden

*Programación*

Scott Martin  
Albert Yarusso

*Jefe de diseño*

Harvey Smith

*Diseñadores*

Marshall Andrews  
Ricardo Bare  
Monte Martínez  
Steve Powers  
Robert White

*Diálogos*

Sheldon Pacotti

*Diálogos adicionales*

Austin Grossman

*Texto del juego e introducción y películas finales*

Chris Todd

*Jefe de diseño*

Jay Lee

*Diseño*

Clay Hoffman  
Russell Hughes  
Rob Kovach  
Nghia Lam  
Terry Manderfeld  
Hugh Suh

*Sonido*

Stan Neuvo  
Will Nevins  
Darren Walsh

*Música*

Alexander Brandon  
Dan Gardopee  
Michiel Van Den Bos

*Canciones de los clubs de Nueva York, Hong Kong y París*

Reeves Gabrels

*Responsables de control de calidad*


James Flores (Ion Storm Austin)  
Jay Franke (Ion Storm Dallas)  
Mike Orenich (Eidos Interactive US)  
Tom Murton (Eidos Interactive Europe)

*Control de calidad de ION Storm*

Marshall Andrews, Dane Caruthers, Andy Dombroski, Peter Hushvahtov, Nathan Regener, Wendy Regener, Bonnie Steele, Chris Waltrip







*Control de calidad de Eidos Interactive*

Eruch Adams, Daryl Bibby, Lawrence Day, Carlo Delallana, Steve Didd, James Featherstone, Daniel Franklin, Erik Kennedy, Ron Lauron, Chris Lovenguth, Clayton Palma, Corey Fong, Colby McCracken, Ryan Natale, Ralph Ortiz, Bill Schmidt, Kenneth Schmidt, Beau Teora, Kjell Vistad, Jason Walker

## ASISTENCIA ION STORM

*Eidos Honcho*

John Kavanagh

*Productor asociado*

Peter Marquardt

*Asistencia de hardware/ Red/ Tecnología/ Video*

Einar Dietz, Chad Warren

*Relaciones públicas y marketing de Ion Storm*

Chad Barron, Mike Breslin

## IMGS, INC.

*Documentalista*

Chris McCubbin

*Diseño documental*

Jennifer Spohrer

# EIDOS INTERACTIVE (E.E.U.U.)

*Productor ejecutivo*

James Poole

*Productor asociado*

Michael McHale

*Vicepresidente de marketing*

Paul Baldwin

*Director ejecutivo de marketing*

Gary Keith

*Especialista en relaciones públicas*

Brian Kemp

*Coordinador de relaciones públicas*

Bryan Davies

*Ventas, marketing y relaciones públicas*

Michelle Bravo, Dave Cox, Antonia Phillips, Randy Stukes,  
Brandon Suyeoka

*Producción*

Robert Barrett, Jo Kathryn Reavis, Hilke Schelke

*Vicepresidente de desarrollo del producto*

Nick Earl

*Director de control de calidad*

Brian King

*Director del servicio de atención al cliente*

Micheal R. Kelly

*Diseño de la caja*

Industry Media





# EIDOS INTERACTIVE EUROPA

*Productor ejecutivo*

Grant Dean

*Productores asociados*

Iain McNeil, Flavia T. Grant

*Director de desarrollo externo*

David Rose

*Directores de relaciones públicas*

Priscille Demoly (Francia),  
Sascha Green-Kaiser (Alemania),  
Eva Whitlow (Reino Unido)

*Directores de producto*

Michael Newey (Reino Unido),  
Olivier Solomon (Francia),  
Lars Wittkuhn (Alemania)

*Coordinación de localizaciones*

Alex Bush

*Director de control de calidad*

Chris Rowley

*Servicios creativos*

Matt Carter-Johnson  
Caroline Simon  
Andy Cockell

# AGRADECIMIENTOS

*Desarrollo de Unreal Technology*

*Programación adicional y entrada de diseño*

*Diseño adicional*

*Testeo adicional*

*Asistencia adicional*

*Por ofrecernos un hogar cuando lo hemos necesitado*

Si deseas escuchar más música creada por Reeves Gabrels, visita la página Web [www.reevesgabrels.com](http://www.reevesgabrels.com)

Tim Sweeney y el resto del equipo Unreal

Doug Church

Chuck Crist, James Daly, Ben Herrera, Mike Miller, Paul Richardz, Jeff Wand

Chris Carollo, Rob Fermier, Marc LeBlanc, Art Min, Gabe Newell, Tim Stellmach, Bernie Yee

Michelle Bagur, Dave Beyer, Dave Cash, Kraig Count, Christian Divine, Jennifer Emert, Mark Fletcher, Leesa Grills, William Haskins, Stan Herndon, Rob Legg, Ian Livingstone, Katrina Medema, Bill Nadalini, Jason Nall, Michael O'Reilly, Steve Pittsenbargar, Dan Rubenfield Cpl. Mike Shears, Philip Spector, Leona Spector, Kevin Weston, Pam Wolford

Tom Hall, John Romero



# SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Proein S.L.

Av. de Burgos, 16 D 1°  
28036 Madrid

Atención al cliente:

**91 384 69 70**

Fax:

**91 766 64 74**

Nuestro horario es de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas. También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en:

***[sopORTE@proein.com](mailto:sopORTE@proein.com)***

Y no dejes de visitar nuestro sitio web:

***<http://www.proein.com>***

A decorative border made of a black and white checkerboard pattern surrounds the central text.

# ADESE

# FAP

- ❶ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ❷ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ❸ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ❹ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ❺ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **[abog0042@tsai.es](mailto:abog0042@tsai.es)**