

DEUS EX



ION
STORM

EIDOS
INTERACTIVE

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ

Proszę zapoznać się z poniższymi uwagami przed uruchomieniem niniejszej gry wideo lub przed dopuszczeniem dzieci do zabawy. Zdarza się, że niektóre osoby są szczególnie podatne na ataki epileptyczne lub utratę świadomości pod wpływem działania pewnych rozgłosków, migotania lub wzorów świetlnych, z którymi stykają się w życiu codziennym. Takie osoby mogą być narażone na atak podczas oglądania pewnych obrazów telewizyjnych lub grając w niektóre gry wideo. Takie zaburzenia mogą występować nawet wówczas, gdy u danej osoby nie rozpoznano dotychczas padaczki, lub jeśli nigdy dotąd nie miała ona ataku epiletycznego. Jeżeli u ciebie lub u kogokolwiek z twojej rodziny wystąpiły kiedykolwiek objawy zbliżone do epilepsji (ataki epileptyczne lub utrata świadomości) pod wpływem rozgłosków świetlnych lub migotania światła, to przed przystąpieniem do gry musisz zasięgnąć porady lekarza. Zalecamy by rodzice kontrolowali zachowanie swych dzieci podczas korzystania z gier wideo. NATYCHMIAST przerwij grę i zasięgnij porady lekarza, jeżeli zauważysz u siebie lub u twojego dziecka którykolwiek z następujących objawów: oszotomienie, pogorszenie widzenia (zamazany obraz), częste mruganie oczyma, skurcze mięśni, utratę świadomości, dezorientację, jakiekolwiek niekontrolowane ruchy lub drgawki.

ŚRODKI OSTOŻNOŚCI ZALECANE PODCZAS UŻYTKOWANIA

- Nie przebywaj zbyt blisko ekranu. Siedź możliwie jak najdalej od ekranu telewizyjnego, jak na to pozwala długość kabla.
- Najlepiej graj używając telewizora o małej przekątnej ekranu.
- Unikaj gry gdy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Dopolnij, aby pokój, w którym chcesz grać, był dobrze oświetlony.
- Odpoczywaj przynajmniej 10-15 minut po każdej godzinie gry.

SPIS TREŚCI

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ	2	Terminale komputerowe	40
INSTALACJA I URUCHAMIANIE	4	Minikarty kredytowe i bankomaty	41
Wymagania systemowe	4	Stacje bezpieczeństwa	41
Rozpoczęcie gry	5	USTAWIENIA	42
Menu główne	5	Twórcy	48
Poziom trudności walki	8	Pomoc techniczna w Polsce	53
TWORZENIE POSTACI	9	Ograniczona gwarancja	55
WITAJ, AGENCIE DENTON	11		
Ekrany informacyjne	13		
Rozglądarka sień	21		
Poruszanie się	23		
Korzystanie z wyposażenia	26		
Nawiązywanie kontaktów	29		
Walka	30		
Obrażenia i leczenie doznanych obrażeń	34		
Wyposażenie szpiega	37		
ŚWIAT	39		
Transport	39		
Przesuwanie i rzucanie przedmiotów	39		
Pojemniki	39		



INSTALACJA I URUCHAMIANIE

Aby zainstalować grę Deus Ex, włożyć dysk DVD z grą do napędu DVD-ROM. Po kilku sekundach pojawi się panel startowy. Kliknij na przycisku Dalej, aby rozpocząć instalację i postępuj według instrukcji na ekranie. Jeżeli panel startowy nie pojawi się po włożeniu dysku DVD, kliknij dwa razy na ikonie MÓJ KOMPUTER, a następnie na ikonie napędu DVD-ROM i pliku SETUP.EXE, otwierającym panel startowy.

Zostaniesz poproszony o wybranie elementów do zainstalowania. Gra będzie bardziej płynna i zostanie szybciej wczytana, jeżeli na twardym dysku zostaną zainstalowane pliki Zawartość gry, Mapy oraz Mowa. Nie anuluj instalacji sterownika DirectX dopóki nie upewnisz się, że jest on już zainstalowany na twoim komputerze. Po zakończeniu instalacji i przed rozpoczęciem gry konieczne jest ponowne uruchomienie komputera.

WYMAGANIA SYSTEMOWE

Wymagania minimalne:

procesor 300 Mhz PentiumTMII lub kompatybilny

system Windows 95/98

64 MB pamięci RAM

karta graficzna z akceleratorem 3D, kompatybilna ze sterownikiem DirectX 7.0a

karta dźwiękowa, kompatybilna ze sterownikiem DirectX 7.0a

sterownik DirectX 7.0a lub jego nowsza wersja (zawarta na dysku)

napęd 4X CD-ROM

150 MB nieskompresowanego miejsca na dysku twardym, plus miejsce

do zapisywania gier klawiatura i mysz

Wymagania zalecane: procesor AMD Athlon™ lub Intel Pentium™ III
128 MB pamięci RAM
akcelerator 3D z 16 MB pamięci VRAM
napęd 8X CD-ROM
750 MB nieskompresowanego miejsca na dysku twardym, plus miejsce do zapisywania gier
karta dźwiękowa kompatybilna z EAX

UWAGA: *Niezbędne są karty graficzne z akceleratorem 3D. Obsługiwane są karty 3Dfx Glide oraz Direct3D.*
Przed rozpoczęciem gry może powstać konieczność zaktualizowania sterowników sprzętu.

ROZPOCZĘCIE GRY

Przed rozpoczęciem gry Deus Ex upewnij się, że gra jest zainstalowana w komputerze i że otwarty jest pulpit systemu Windows. Przejdz do menu START systemu Windows i kliknij na PROGRAMY/DEUS EX/GRAJ W DEUS EX.

MENU GŁÓWNE

Pierwszą rzeczą, która pojawi się po wczytaniu gry Deus Ex będzie menu główne, zawierające niżej wymienione opcje:

Nowa gra. Rozpoczyna zupełnie nową grę, zaczynając od wyboru poziomu trudności i tworzenia postaci.

Zapisywanie gry. Opcja jest aktywna tylko w trakcie gry w oknie menu głównego.
Patrz: Zapisywanie i wczytywanie, str. 7.

Wczytanie gry. Patrz: Zapisywanie i wczytywanie, str. 7.



Ustawienia. Wybór opcji, pozwalających na pełne dostosowanie elementów sterowania i ustawień. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale Ustawienia na stronie 42.

Trening. Pozwala Ci przejść wstępny trening. Ukończenie treningu nie jest konieczne do rozpoczęcia gry Deus Ex, jednakże gorąco zalecamy je tym, którzy grają w tę grę po raz pierwszy.

Wprowadzenie. Odtwarzanie filmu wprowadzającego.

Autorzy. Wyświetla listę autorów gry.

Powrót do gry. Powrót do miejsca, w którym gra została przerwana. Przyklik ten jest aktywny tylko w przypadku przejścia z gry do menu głównego.

Wyjście. Zamknięcie gry i powrót do pulpitu Windows. Przed zamknięciem gry zostaniesz poproszony o potwierdzenie tego wyboru. Do tego ekranu można wrócić w dowolnej chwili w czasie gry, wciskając klawisz Esc.

PRZERYWANIE GRY

Jeżeli chcesz przerwać grę nie opuszczając jej, wciśnij klawisz Pause. Ponowne wciśnięcie tego klawisza przeniesie Cię z powrotem do gry.

Aby przejść do menu głównego, można użyć również klawisza Esc, natomiast przy pomocy klawiszy F1 lub F2 można przejść do ekranów informacyjnych. Gra pozostanie przerwana tak długo, jak długo będzie włączone menu główne (lub jego menu podrzędne) albo ekran informacyjny.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Grę można zapisywać lub wczytywać z poziomu menu głównego. Opcja zapisu gry jest aktywna tylko po włączeniu menu głównego w trakcie gry. Gry nie można zapisać w trakcie konwersacji lub komunikatów modułu informacyjnego.

UWAGA: W Deus Ex można zapisać dowolną liczbę stanów gry. Jeżeli chcesz zapisywać je często, zalecamy oszczędzanie miejsca na dysku poprzez wymazywanie od czasu do czasu starszych zapisanych stanów. Miejsce na dysku można oszczędzać również zastępując stare zapisy gry nowymi, zamiast tworzenia stale nowych.

Okna zapisu/wczytania posiadają poniższe opcje:

Po lewej stronie ekranu znajduje się rozwijana lista aktualnie zapisanych gier, wyświetlonych chronologicznie, począwszy od najnowszych. (Porządek można zmienić poprzez kliknięcie i przeciągnięcie danej pozycji).

Gry są oznaczone nazwą, datą i godziną zapisu. Nazwą domyślną jest miejsce akcji, ale można dowolnie zmieniać nazwy, klikając na danej nazwie i wpisując inną.

Aby wybrać, wczytać lub wymazać zapisaną grę, albo też zapisać inną grę na jej miejscu, kliknij na danym stanie na liście. Jeżeli chcesz, zmień nazwę nowej zapisanej gry.

Jeżeli przed wciśnięciem przycisku zapisu nie wybierzesz z listy żadnego stanu, gra będzie zapisana jako nowa i umieszczona na pierwszym miejscu na liście.

Po prawej stronie ekranu znajduje się okno z matym, czarno-białym widokiem akcji z chwilą zapisania gry oraz miejsce zapisu.



W dolnej części znajdują się trzy przyciski:

Usuń. Pozwala na kasowanie wybranej zapisanej gry i usunięcie jej z dysku twardego.

Zapisz/wczytaj. W zależności od aktualnego ekranu, po wciśnięciu tego przycisku wybrana gra zostanie wczytana lub zapisana.

Anuluj. Powrót do menu głównego.

Istnieje również wbudowana funkcja szybkiego zapisu/wczytania, pozwalająca na zapisanie gry przy pomocy klawiatury. Podczas gry wciśnij klawisz numeryczny +, aby skorzystać z funkcji szybkiego zapisu lub klawisz numeryczny /, aby uruchomić funkcję szybkiego wczytania.

Uwaga: Wciśnięcie przycisku szybkiego zapisu/wczytania oznacza zastąpienie aktualną wersją wcześniejszej stanu gry, zapisanego w tym trybie.

POZIOM TRUDNOŚCI WALKI

Po rozpoczęciu nowej gry Deus Ex pierwszą rzeczą, którą musisz wykonać jest wybór poziomu trudności nowej rozgrywki. Dostępne są cztery ustawienia: poziom niski, średni, wysoki i realistyczny. Na wyższych poziomach trudności będziesz odnosić więcej obrażeń w walce. Jest to jedyna różnica pomiędzy stopniami trudności. Wybranego poziomu trudności nie można zmieniać w trakcie danej gry.

TWORZENIE POSTACI

Przed podjęciem właściwej rozgrywki należy stworzyć bohatera. Po każdorazowym rozpoczęciu nowej gry zostaniesz automatycznie przeniesiony na ekran tworzenia postaci. Możesz zmienić imię postaci, klikając w polu „prawdziwego imienia” i wpisując nowe imię oraz nazwisko.

To będzie twoje „prawdziwe” imię w grze, ale będziesz stale nazywany kodowym nazwiskiem J.C. Denton. Kodowego nazwiska nie można zmieniać.

W dolnej części ekranu tworzenia postaci znajdują się trzy przyciski:

Przywróć domyślne. Anuluje wszystkie dokonane zmiany i powraca do domyślnych ustawień cech i wartości umiejętności postaci.

Rozpoczęcie gry. Zachowuje wprowadzone ustawienia i rozpoczyna grę. Wygląd postaci jest niemal stały, podlega jedynie modyfikacjom wynikającym z pozyskiwania nowych umiejętności. Patrz rozdział Umiejętności na str. 18.

Anuluj. Powrót do menu głównego bez rozpoczęcia gry.

WYGLĄD

Przy pomocy klawiszy ze strzałkami pod portretem postaci można wybrać kombinację koloru włosów i karnacji. Postać w czasie gry będzie wyglądała tak, jak w chwili opuszczania okna tworzenia postaci.

UMIEJĘTNOŚCI

W grze istnieje 11 umiejętności, każda z nich ma cztery poziomy mistrzostwa - nowicjusz, fachowiec, ekspert oraz mistrz. Przy rozpoczęciu gry wszystkie umiejętności są na poziomie nowicjusza, za wyjątkiem używania pistoletu, która zaczyna się od poziomu fachowca.





Otrzymasz 5000 punktów do podnoszenia poziomu swoich umiejętności. Koszt następnego poziomu każdej z umiejętności jest wymieniony obok nazwy. Więcej informacji znajduje się w rozdziale Umiejętności na stronie 18.

Małe okienko obok przycisków zawiera ogólną wartość pozostających punktów umiejętności. Pod listą umiejętności znajdują się dwa przyciski.

Zwiększanie umiejętności. Aby podnieść daną umiejętność o jeden poziom, zaznacz ją i kliknij na ZWIĘKSZ, jeżeli posiadasz odpowiednią ilość punktów.

Obniżanie umiejętności. Aby obniżyć umiejętność o jeden poziom (minimalny poziom to nowicjusz), zaznacz daną umiejętność i kliknij na tym przycisku, aby zmniejszyć tę umiejętność i odzyskać punkty na nią wydane.

Podczas tworzenia postaci można obniżyć automatycznie poziom umiejętności postugiwania się pistoletem i powiększyć ogólną wartość innych umiejętności. Tej operacji nie zalecamy jednak osobom, grającym po raz pierwszy. Opcja obniżenia umiejętności jest dostępna tylko na początku nowej gry.

WITAJ, AGENCIE DENTONA

W grze Deus Ex jesteś agentem, zwany „J.C. Denton”, szpiegiem, wyposażonym w specjalne nanomodyfikacje, pracującym dla organizacji UNATCO, United Nations Anti-Terrorist Coalition (Antyterrorystyczna Koalicja Organizacji Narodów Zjednoczonych).

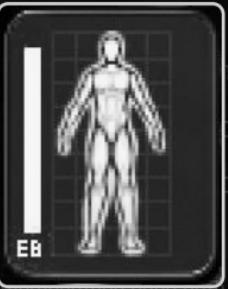
RAPORTY

Wewnętrzne nanoprocessory stale przeprowadzają diagnostyczne odczyty Twojego stanu fizycznego. Informacja jest przenoszona bezpośrednio do Twoich nerwów optycznych w formie raportów, pojawiających się wzduł obu boków ekranu.

MONITOR OBRAŻEŃ

W lewym górnym rogu pola widzenia znajduje się diagram Twojego ciała. Te kolorowe wykresy przedstawiają w przybliżeniu poziom obrażeń, których doznałeś w poszczególnych częściach Twojego ciała.

Kolory, począwszy od najlepszego do najgorszego stanu, to zielony (stan niemalże doskonały), bladozielony, żółty (średnie obrażenia), pomarańczowy, czerwony (poważne obrażenia) i czarny (zupełny brak sił). Czarny kolor może pojawić się tylko w przypadku Twoich rąk i nóg. Jeżeli takie obrażenia powstaną na głowie lub tułowiu, umrzesz. Jednakże uszkodzenia rąk i nóg wpływają na Twoje zdolności celowania, biegania i skakania.



Pasek bioenergii. Ten pasek, znajdujący się po lewej stronie wykresu ciała, przedstawia aktualny stan bioenergii, dostępny dla nanomodyfikacji. Jeżeli na diagramie pasek sięga głowy, bioenergia jest na maksymalnym poziomie.



Pasek powietrza. Ten pasek, znajdujący się po prawej stronie wykresu ciała, jest widzialny tylko pod wodą. Kiedy kończy ci się powietrze, pasek się zmniejsza. Kiedy wyczerpie się zupełnie, zaczniesz otrzymywać obrażenia. Jeżeli złapiesz tyk świeżego powietrza, nawet tylko przez chwilę, pasek zostanie kompletnie uzupełniony.

Odczyt zagrożenia środowiska. Te umieszczone po lewej stronie ikony migają tylko wtedy, kiedy znajdują się w otoczeniu, stanowiącym zagrożenie dla zdrowia fizycznego. Zagrożenia te obejmują radioaktywność, elektryczność, gazy trujące i ogień.

AKTYWNE MODYFIKACJE I IKONY URZĄDZEŃ

Te ikony pojawiają się po prawej stronie pola widzenia. Zawierają informacje o tym, jakiego rodzaju modyfikacje lub urządzenia zabezpieczające są w danej chwili aktywne. Ikony urządzeń zabezpieczających z wewnętrznym zasilaniem (pancerz wspomagany, skafandry ochronne) wyświetlają również żółty pasek, pokazujący ilość energii, pozostałą w danym przedmiocie. Kiedy pasek zniknie, energia przedmiotu jest wyczerpana i nie nadaje się do użytku. W takim przypadku zostanie on automatycznie usunięty z ekwipunku.



PRZEDMIOTY PODRĘCZNE

Szereg okienek wzdłuż dolnej części ekranu przestawia dziewięć przedmiotów, które masz zawsze pod ręką i możesz ich używać bez konieczności otwierania ekranu ekwipunku. Dziesiąte pole zawiera pęk nanokluczy. Pola te przedstawiają jedynie przedmioty z ekranu ekwipunku i nie oznaczają dodatkowych możliwości ich wykorzystania. Instrukcje na temat używania i zmianiania przedmiotów podręcznych znajdziesz w rozdziale Ekwipunek na stronie 14.



Po te przedmioty można sięgać natychmiast, wciskając numer danego pola. Na przykład jeżeli w polu numer 3 znajduje się tom, po wcisnięciu przycisku 3 tom znajdzie się natychmiast w twoim ręku, gotowy do użycia. Jeżeli w twoim ręku znajduje się inny przedmiot, zostanie on zastąpiony tomem. Jeżeli Twoja myszka jest wyposażona w kótko do przewijania, możesz jej używać do poruszania się pomiędzy przedmiotami podręcznymi oraz do ich wybierania.

Przedmioty przygotowane do użycia. Jeżeli w twoim ręku znajduje się przedmiot, pojawi się on w twoim polu widzenia. Jeżeli chcesz odłożyć ten przedmiot nie wymieniając go na nic innego, upewnij się, że kurSOR nie znajduje się na tym przedmiocie i wcisnij klawisz Backspace lub kliknij prawym przyciskiem myszki.

EKRANY INFORMACYJNE

Twoje wewnętrzne nanoprocesory zachowują bardzo szczegółowe zapisy stanu zdrowia, wyposażenia i ostatnich wydarzeń. Dostęp do tych danych możesz uzyskać w dowolnym momencie gry, wciskając przycisk F1, aby przejść na ekran ekwipunku lub F2, aby przejść na ekran wytycznych. Kiedy uzyskasz dostęp do ekranów informacyjnych, możesz poruszać się pomiędzy nimi klikając na zakładkach w górnej części ekranu. Inne ekranы informacyjne możesz przyporządkować do wybranych klawiszy przy użyciu opcji ustawień klawiatury/myszki.

Istnieje osiem ekranów informacyjnych.

Uwaga. Ekrany informacyjne pojawiają się domyślnie jako ekranы przejrzyste, przeglądając je można więc mieć troszkę przyćmiony widok otoczenia. Po otwarciu ekranu informacyjnego gra zostanie przerwana.

Niektóre opcje menu posiadają podkreślona jedną z liter. Aby wybrać tę opcję, wcisnij przycisk Alt i daną literę.



EKWIPUNEK

Na tym ekranie znajdują się wszystkie dostępne przedmioty, które w danej chwili masz przy sobie. W ekwipunku znajduje się 30 miejsc, a każdy niesiony przez ciebie przedmiot zajmuje jedno lub więcej miejsc. Więcej informacji na temat używania przedmiotów znajduje się w rozdziale poświęconym zarządzaniu przedmiotami, na stronie 28.

Aby przesunąć lub przejrzeć dowolny obiekt w ekwipunku, kliknij na nim. W oknie po prawej stronie pojawi się opis tego przedmiotu.

Przedmioty w ekwipunku można przesuwać klikając na nich i przeciągając je, pod warunkiem, że posiada się odpowiednią ilość miejsca na umieszczenie danego przedmiotu, który chce się przesunąć. Umiejscowienie przedmiotów w ekwipunku nie ma wpływu na ich dostępność podczas gry. Przesuwanie przedmiotów (lub ich opuszczanie) w ekwipunku jest przydatne, jeśli chce się uzyskać miejsce na umieszczenie dużego przedmiotu.

Przedmioty można również przesuwać pomiędzy paskiem przedmiotów podręcznych a ekwipunkiem. Aby usunąć podręczny przedmiot, wyciągnij go z pola, lub przesuń przedmiot z ekwipunku do pola przedmiotów podręcznych i umieść go tam (zastępując nim przedmiot, który znajdował się wcześniej w tym polu). Pamiętaj, że przedmioty podręczne nie są dodatkiem do ekwipunku.

Grupy. Niektóre przedmioty, łącznie z żywnością, można grupować. Oznacza to, że wiele przedmiotów tego samego typu może zajmować jedno miejsce w ekwipunku. Jeżeli przedmioty w ekwipunku są zgrupowane, obok pojawi się liczba elementów w danej grupie. Pojemność grupy jest ograniczona w przypadku uzbrojenia, na przykład granatów EMP, szturmowych oraz gazowych.

Pęk nanokluczy. To okno ukazuje pęk nanokluczy oraz liczbę nanokluczy, które się w nim znajdują. Po kliknięciu na tym oknie pojawi się lista wszystkich nanokluczy w kolejności, w jakiej były znalezione (począwszy od ostatniego).

Amunicja. Kliknij na przycisku amunicji, aby przejrzeć listę posiadanych typów amunicji, liczbę pocisków oraz opis każdego rodzaju amunicji.

Kredyty. Małe okno w górnej części ekwipunku pokazuje ilość kredytów, którymi aktualnie dysponujesz.

Przyciski ekranu ekwipunku:

Wyposaż/odtóż. Umieszcza przedmiot z ekwipunku w twojej ręce lub pozwala odfóżyć trzymany przedmiot.

Użyj. Pozwala natychmiast użyć przedmiotu na siebie. Możesz na przykład w ten sposób zjeść pożywienie. Każde wcisnięcie przycisku oznacza użycie tylko jednego przedmiotu z grupy.

Wyrzuć. Pozwala wyrzucić przedmiot z ekwipunku. Po zamknięciu okna ekwipunku przedmiot spadnie na ziemię, skąd można go normalnie podnieść. Jeżeli w trakcie tej samej misji powrócisz do tego miejsca, wyrzucony przedmiot będzie się wciąż w nim znajdował. Jeżeli powrócisz tam w czasie późniejszej misji, przedmiot zniknie. Można również wyrzucić przedmiot ręcznie przy pomocy klawisza Tab lub środkowego przycisku myszy.

Zmiana amunicji. Okno jest aktywne tylko w przypadku broni dalekiego zasięgu. Pokazuje wszystkie rodzaje amunicji, odpowiadające danemu rodzajowi uzbrojenia. Aktualny typ amunicji zostanie zaznaczony w oknie opisu broni po każdorazowym wcisnięciu tego przycisku. Aby zmienić amunicję, można wcisnąć również klawisz @ / ! (# / ~)



ZDROWIE

Na tym ekranie można śledzić stan twojego zdrowia. Pokazuje, ile dokładnieobrażeń doznala konkretna część twojego ciała.

Kliknij na jednym z sześciu obszarów ciała na wykresie, aby uzyskać szczegółowy opis obrażeń. Kliknij na zakładce leczenia, aby zastosować apteczkę na danym obszarze ciała.

Po kliknięciu na zakładce „Wylecz wszystko” użyta zastosowana liczba aptecezek, koniecznych do twojego całkowitego uzdrowienia. Podczas korzystania z funkcji „Wylecz wszystko” powinien się ukazać znak ostrzegawczy, korzystanie z niej, może szybko doprowadzić do wyczerpania zapasów aptecezek.

W niewielkim oknie po prawej stronie ekranu podana jest informacja o posiadanej liczbie aptecezek. Można również skorzystać z przycisku „Użyj”, aby skorzystać z apteczki, w oknie ekwipunku lub przedmiotów podręcznych, ale w takim przypadku nie można określić miejsca, które ma być opatrzone.

MODYFIKACJE

Ten ekran umożliwia monitorowanie poziomu nanomodyfikacji i bioenergii.

Na początku gry posiadasz zainstalowane trzy nanomodyfikacje. Są one wymienione w lewej dolnej części ekranu.

Moduł informacyjny. Umożliwia kwaterze głównej monitorowanie twoich działań, a tobie pozwala na uzyskanie sygnału komunikacyjnego za pośrednictwem systemu nerwowego w czasie rzeczywistym. Moduł informacyjny jest zawsze włączony.

IFF (Identyfikacja: swój-wróg). System identyfikacyjny znajduje się w pakiecie z oprogramowaniem. Analizuje ludzi i stworzenia, znajdujące się w polu widzenia i określa, czy są nieprzyjaciółmi. Funkcja ta jest zawsze włączona.

Oświetlenie. Światło można włączać i wyłączać przy pomocy klawisza F12 i jest to jedyny z trzech „standardowych” modyfikacji, pobierających bioenergię. Uwaga – promień światła może przyciągnąć niepożdaną uwagę w sytuacjach wymagających dyskrecji.

Istnieje dziewięć dodatkowych złącz na modyfikacje, rozmieszczone w twoim ciele tak, jak ukazuje wykres na ekranie. Te złącza można wypełnić, znajdująąc zaobniki wszczepowe.

Do zainstalowania nowej modyfikacji potrzebny jest zasobnik wszczepowy oraz dostęp do automatycznej stacji medycznej. Jeżeli stacja medyczna zostanie uaktywniona przy pomocy posiadanej zasobnika, pojawi się nowy ekran, na którym będzie można zainstalować modyfikację.

Wybieranie modyfikacji. Każdy zasobnik wszczepowy jest dostosowany do jednego, konkretnego złącza. Po zainstalowaniu zasobnika możesz wybrać jedną z dwóch modyfikacji, pasujących do danego złącza. Po włożeniu do złącza jednej z modyfikacji, druga nie będzie już dostępna, a zatem należy się najpierw zastanowić, a działać później. Wybrane modyfikacje w znaczący sposób wpłyną na rozwój postaci, oraz na strategię walki z różnymi wrogami i przeciwnościami.

Nie będziesz znał możliwości poszczególnych modyfikacji aż do chwili, kiedy zasobnik znajdzie się w twoim posiadaniu. Wtedy będzie można kliknąć na zasobniku w ekwipunku, aby zobaczyć nazwy dostępnych opcji. Więcej informacji na temat modyfikacji otrzymasz po dotarciu do automatycznej stacji medycznej.



Udoskonalenia. Po zainstalowaniu modyfikacji, można go udoskonałać. Wszystkie modyfikacje są instalowane na poziomie 1, a większość z nich można ponieść do poziomu 4. Każdy kolejny poziom oznacza, że modyfikacja działa lepiej i bardziej wydajnie.

Do udoskonalenia danej modyfikacji potrzebny jest moduł ulepszenia. Nie potrzebna jest do tego stacja medyczna – wystarczy w dowolnym czasie użyć modułu ulepszenia. Taki moduł udoskonali dowolną zainstalowaną modyfikację o jeden poziom, aż do wartości maksymalnej.

Na ekranie modyfikacji wyświetlona zostanie informacja o liczbie modułów ulepszeń, jakie w danym momencie posiadasz. Kliknij na modyfikacji, którą chcesz udoskonalić, a następnie na przycisk Ulepsz, aby przeprowadzić operację. Wprowadzone udoskonalenia mają trwałą charakter.

Korzystanie z modyfikacji. Korzystanie z większości zainstalowanych modyfikacji jest możliwe dopiero po ich aktywowaniu. Aktywne modyfikacje pochłaniają energię. Modyfikację można aktywować za pośrednictwem ekranu modyfikacji, klikając na niej, a następnie na przycisku Aktywuj. Modyfikacje można aktywować również przy pomocy klawiszy (F3 do F12).

Na ekranie modyfikacji można kliknąć na dowolnej, zainstalowanej modyfikacji, aby wyświetlić szczegółowy opis jej funkcji oraz wpływ kolejnych ulepszeń.

Bioenergia. W ekranie modyfikacji można również przeglądać poziomy bioenergii. Okna w prawej dolnej części ekranu przedstawiają aktualne poziomy bioenergii i ilość aktualnie dostępnych biokomórek. Przycisk Użyj komórki służy do dodawania poszczególnych komórek do zasobów energii – każdorazowo po kliknięciu (biokomórki mogą być używane z ekwipunku lub z przedmiotów podręcznych.) Użycie 1 elektrycznej biokomórki uzupełnia 25% twojej bioenergii.



UMIEJĘTNOŚCI

Ten ekran pozwala na przeglądanie i podnoszenie poziomu umiejętności. W zasadzie nie różni się od ekranu Umiejętności przy tworzeniu postaci, jednakże tutaj nie można obniżyć poziomu umiejętności. Po rozpoczęciu gry, umiejętności można jedynie doskonałać.

Kliknij na dowolnej z umiejętności po lewej stronie ekranu, aby przedstawić po prawej stronie ekranu szczegółowy opis jej funkcji i działania na kolejnych poziomach.

Okno, znajdujące się pod listą umiejętności przedstawia ogólną liczbę aktualnych nie wykorzystanych punktów umiejętności.

Rozwijanie umiejętności. Poziom umiejętności możesz podnosić w dowolnym czasie pod warunkiem, że posiadasz potrzebne punkty. Kliknij po prostu na umiejętność, którą chcesz udoskonalić, a następnie na przycisku rozwini.

CELE I NOTATKI

Dostęp do ekranu Cele i notatki w czasie gry można uzyskać po wcisnięciu klawisza F2. Znajdują się na nim ważne informacje dotyczące postępów w grze.

Górna część ekranu przedstawia cele aktualnej misji, podzielone na podstawowe oraz dodatkowe. Cele podstawowe muszą zostać zrealizowane, aby misja została wykonana. Za osiągnięcie celów dodatkowych będziesz na różne sposoby nagradzany. Pole wyboru „Wyświetlaj wszystkie cele” pozwala na poruszanie się po liście wszystkich przedstawianych celów w danej misji i na przedstawianie tylko tych celów, które są do wykonania. Okno rozwijane w dolnej części ekranu przedstawia twoje cele w trakcie całej gry. Te uwagi, wybrane z poczty elektronicznej, rozmów i kostek danych zawierają wszystkie znane hasła i kody zabezpieczające, a także dużą część użytecznych informacji. Dane, uzyskane z poczty elektronicznej lub z kostek danych są zarchiwizowane dostownie, natomiast ważne informacje są podsumowywane.

Można samodzielnie dodać uwagę, klikając na przycisku Dodaj notatkę i wprowadzając tekst. Aby zakończyć wpisywanie, należy kliknąć w dowolnym miejscu na ekranie.

Istnieje też możliwość usunięcia dowolnej notatki (własnej lub z gry) poprzez kliknięcie na przycisku skasowania notatki. Przed skasowaniem notatki zostaniesz poproszony o potwierdzenie tego polecenia.

ROZMOWY

Ten ekran umożliwia dostęp do zapisów poszczególnych rozmów, które przeprowadziłeś w trakcie aktualnej misji. Rozmowy są wymienione chronologicznie (począwszy od najnowszej) i określone według kontaktu, miejsca oraz rodzaju.

Aby wyświetlić zapis rozmowy w dolnym oknie, należy kliknąć na wybranym dialogu.

OBRAZY

Są to obrazy graficzne lub fotografie, wczytane do pamięci. Obrazy są wymienione w kolejności od najnowszych do najstarszych i określone według nazwy obiektu, który przedstawiają. Aby przedstawić dany obiekt, kliknij na jego nazwie.

Ważne. Ekran obrazów umożliwia wprowadzanie notatek bezpośrednio na nim.

Dodaj notatkę. Kliknij na tym przycisku, a następnie na wybranym miejscu na obrazie, w którym chcesz umieścić uwagę, a następnie rozpoczęj pisanie. Kiedy skończysz, zamknij notatkę.

Skasuj notatkę. Kliknij na notatce, a następnie na tym przycisku, aby ją usunąć.

Pokaż notatki. Ten przycisk pozwala wyświetlać/ukrywać notatki, aby nie zasłaniały obrazu.

DZIENNIKI

Na tym ekranie znajdują się informacje o ostatnio przeprowadzonych przez ciebie działańach. Akcje, które są w ten sposób rejestrowane, obejmują włączanie i wyłączanie modyfikacji lub podnoszenie i pozbywanie się przedmiotów.

Wyczyść dziennik. Przy pomocy tego przycisku można wymazać stare zapisy i zacząć prowadzenie nowych.

ROZGLĄDANIE SIĘ

W pierwszej kolejności powinieneś się dobrze się rozejrzeć. Punkt widzenia możesz zmieniać za pomocą myszy. Przesuwanie myszy do przodu i do tyłu spowoduje spoglądanie w górę i w dół, a przesuwanie w lewo i w prawo umożliwi spoglądanie w tych właśnie kierunkach.

Położenie punktu widzenia można też kontrolować przy pomocy klawiatury.

Klawisze **Delete** lub **R** oznaczają spoglądanie w górę.

Klawisze **Page Down** lub **V** oznaczają spoglądanie w dół.

Klawisze **End** lub **F** pozwalają wyśrodkować kamerę.

Celownik. Celownik jest wyświetlany idealnie na środku pola widzenia. Ułatwia to celowanie podczas walki oraz podnoszenie i używanie przedmiotów. Celowniki można wyłączyć przy pomocy ustawień ekranu opcji gry (patrz strona 43).

SKUPIANIE WZROKU

Kiedy umieściszel celownik na jakimś obiekcie w grze (musi się on znajdować w zasięgu i z którym możesz nawiązać kontakt - wyłącznie z ludźmi, do których możesz mówić lub ich zaatakować) automatycznie skupisz na nich swój wzrok. Pojawi się nazwa obiektu, a wokół pojawią się nawiasy.



Gdy postać skupi na czymś wzrok, można kliknąć prawym przyciskiem, aby użyć tego obiektu w jak najbardziej odpowiedni sposób (podnieść mały przedmiot, otworzyć drzwi, przeczytać książkę itp.).

JAK WIĘDZIEĆ LEPIEJ

W grze istnieje kilka przedmiotów, które ułatwiają obserwację.

Lornetka. Użycie tego przedmiotu przybliża oddalone obiekty (zob. Korzystanie z wyposażenia, strona 26).

Luneta teleskopowa. Działa podobnie do lornetki, ale jest używana w inny sposób. Musisz trzymać w ręku broń wyposażoną w lunetę teleskopową (lub jej udoskonaloną wersję), a następnie wcisnąć klawisz I, aby przez nią spojrzeć. Jeżeli twoje umiejętności, dotyczące obchodzenia się z bronią są niskie lub jeżeli cel jest bardzo daleko, widok może być rozchwiany.

Okulary techniczne. Działają podobnie jak lornetka, zapewniają jednak lepszą jasność. Okulary techniczne nie zapewniają widzenia w zupełnych ciemnościach, ale ułatwiają widzenie w zamglonym otoczeniu. Każda para okularów technicznych może być wykorzystana tylko raz, przez ograniczoną ilość czasu.

TEKST I ODCZYTY

Wiele przedmiotów w grze dostarcza informacji w formie tekstu lub numerycznej. Są to książki, gazety oraz kostki danych. Na ogół tych przedmiotów nie można podnosić i umieszczać w ekwipunku. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy takiego na takim obiekcie, pojawi się pole tekstowe, z którego można odczytać dane. Jeżeli przeniesiesz wzrok z tego obiektu w inne miejsce, pole tekstowe zostanie zamknięte. Jeżeli dane są ważne przy wypełnianiu misji, zostaną zachowane w oknie Cele i notatki. Zdjęcia można zapisywać na ekranie obrazów.

Interaktywne odczyty. Odczyty poczty elektronicznej, systemów bezpieczeństwa itp. są odczytami interaktywnymi. Informacja jest wprowadzana w formie kodów lub poleceń. Instrukcje występują zawsze w takiej formie.

PORUSZANIE SIĘ

Podstawowymi narzędziami do poruszania się w grze są klawisze kursorów.

Wciśnij klawisz strzałki w góre lub **W**, aby przesuwać się do przodu.

Wciśnij klawisz strzałki w dół lub **S**, aby przesuwać się do tyłu.

Aby obrócić się w lewo, naciśnij klawisz Z lub **C**, aby wykonać obrót w prawo.

Chodzenie na boki. Oznacza przesunięcie się w lewo lub w prawo, bez odwracania się w tym kierunku.

Klawisz strzałki w lewo lub **A** oznaczają krok w lewo.

Klawisz strzałki w prawo lub **D** oznaczają krok w prawo.

Ten ruch można też przeprowadzić przytrzymując klawisz Alt i naciiskając klawisze Z i C.

Wychylanie się. Można się wychylić, by szybko spojrzeć za róg. Będzie to trwało tak długo, jak długo przytrzymasz odpowiedni klawisz.

Klawisz **Q** służy do wychylania się w lewo, a klawisz **E** do wychylania się w prawo.

Tryby ruchu. Można poruszać się w dwóch trybach ruchu: chodzenia i biegania (niektóre modyfikacje pozwolą nawet na szybszy bieg). Trybem domyślnym jest bieganie (ustawienie to można zmienić w menu opcji – patrz strona 43). Jednakże podczas chodzenia lub czołgania się trudniej będzie cię wykryć, ponieważ poruszasz się ciszej.



Aktualny tryb ruchu można zmienić za pomocą klawisza **Caps Lock**.

Aby na chwilę zmienić tryb poruszania się, przytrzymaj klawisz **Shift**.

Skakanie. Istnieje możliwość przeskakiwania przez szczeliny i wskakiwania na obiekty. Dokładna długość skoku zależy od prędkości, z jaką się poruszasz (zależy ona od modyfikacji i aktualnego stanu Twoich obrażeń). Skok wykonuje się przy pomocy klawisza spacji lub **Insert**.

Drabiny. W czasie gry będziesz musiał wspinać się na drabiny i schodzić po nich w dół. Aby wspiąć się po drabinie, ustaw się przodem do niej i użyj normalnych klawiszy do poruszania się. Jeżeli wydaje ci się, że jesteś przed drabiną, a nie wspinasz się po niej w górę ani w dół, spróbuj na nią wskoczyć. Jeżeli przed rozpoczęciem wspinaczki po drabinie kucniesz, zmniejszysz ryzyko upadku.

Aby wspiąć się w górę, spojrż w górę i wcisnij klawisz strzałki w górę lub **W**. Aby zejść na dół, wcisnij klawisz strzałki w dół lub **S**, albo spojrż w dół i wcisnij klawisz strzałki w górę lub **W**.

Pływanie. Pływanie działa tak samo, jak normalne poruszanie się, z tą różnicą, że możesz poruszać się w górę i w dół tak samo, jak do przodu i do tyłu czy w bok. Jeżeli w trakcie pływania spojrzysz w dół (przy pomocy myszy), zaczniesz nurkować. Gdy spojrzysz w górę, będziesz się poruszać w kierunku powierzchni wody. Pamiętaj, że zbyt długie czas nurkowania spowoduje obrażenia i możesz się utopić.

SKRADANIE SIĘ (KUCANIE I CZOGANIE SIĘ)

Jeżeli chcesz kucnąć, wciśnij klawisz **X** lub klawisz **.** na klawiaturze numerycznej.

Gdy kucasz możesz się poruszać, ale znacznie wolniej, niż w przypadku normalnego ruchu.

Kucanie się ma w grze wiele funkcji. W ten sposób można na przykład schować się za niskie przedmioty lub przechodzić przez niskie otwory.

Ważniejsze jest jednak to, że kiedy kucasz, będziesz poruszać się mniej zauważalnie, wykorzystując jako kryjówkę się wszystko. Ruch będzie niemałe bezszelestny. Większość nieprzyjaciół będzie miała duże problemy, by Cię zauważyc.

Oczywiście skradanie się ma swoje granice. Możesz zostać wykryty przez czujniki elektroniczne, kiedy znajdziesz się na otwartej przestrzeni lub kiedy wróg jest bardzo blisko, może Cię zdradzić każdy ruch. Podczas skradania się zawsze dobrze jest schować się w cieniu i trzymać się jak najdalej od wroga.

Kiedy kogoś zaatakujesz, prawdopodobnie przyciągniesz uwagę wszystkich wokół nawet wtedy, kiedy będziesz kucąć (choć często jest możliwe, że posiadając niektóre umiejętności i zdolność taktycznego przewidywania rozprawisz się z wrogiem cicho i szybko).

W czasie pływania nie można kucnąć.

Skok z kucania. Jeżeli musisz przezołgać się pod przeszkodą z niskim stropem lub przecisnąć się przez małe okno, możesz skorzystać ze skoku z kucaną apozycji. Naciśnij klawisz **X**, aby kucnąć, a następnie klawisz spacji, aby skoczyć.



KORZYSTANIE Z WYPOSAŻENIA

W trakcie wypełniania misji będziesz znajdować wiele przedmiotów, które możesz podnieść i zabrać z sobą. Wszystko, co możesz umieścić w ekwipunku, może się do czegoś przydać. Najłatwiejszym sposobem używania przedmiotów jest trzymanie ich w ręku i klikanie lewym przyciskiem. Z przedmiotu można też skorzystać bezpośrednio z ekranu ekwipunku (patrz strona 14).

Najprostszym sposobem na korzystanie z przedmiotów, jest posiadanie go w ręce lub w jednym z dziewięciu miejsc na przedmioty podręczne w dolnej części ekranu. Każde pole posiada swój numer, a wcisnięcie odpowiedniego klawisza numerycznego sprawi, że przedmiot zostanie przeniesiony z pola do twojej dłoni.

W rozdziale Ekwipunek, na stronie 14 opisany jest sposób umieszczania przedmiotów z ekwipunku w polach podręcznych.

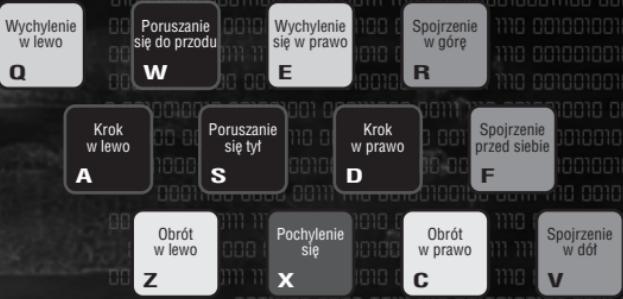
Klawisz **Tab** lub środkowy przycisk myszy spowoduje odłożenie przedmiotu bez używania go.

Klawisz **Backspace** lub prawy przycisk myszy spowoduje odłożenie przedmiotu z powrotem do ekwipunku. Zauważ, że prawy przycisk myszy działa tylko wtedy, kiedy nie skupiasz wzroku na danym przedmiocie (jak drzwi lub przycisk) w czasie gry.

Przedmioty grupowane. Przedmioty grupowane to granaty, żywność, apteczki, biokomórki, wytrychy i nanonarzędzia.

W danym momencie dany rodzaj przedmiotów grupowanych może zajmować jedno miejsce. Jeżeli będzie ono pełne, a znajdziesz dodatkowe przedmioty tego typu, nie będziesz mógł ich podnieść, jeżeli nie obniżysz ilości przedmiotów w grupie. Grupy mogą być umieszczane w polach przedmiotów podręcznych.

Zajrzyj do rozdziału Grupy, na stronie 14.



Kilka przedmiotów tego samego rodzaju. Możesz zabrać ze sobą więcej przedmiotów, których nie układa się w grupach, łącznie z większością przedmiotów z własnym zasilaniem (patrz dalej). Każdy z przedmiotów zajmuje jedno pole. Inne przedmioty (łącznie z większością broni) możesz umieścić w ekwipunku tylko raz. Jeżeli będziesz próbował podnieść kolejny, zostaniesz poinformowany, że jeden taki przedmiot już posiadasz (wyjątkiem jest tutaj amunicja).

Wielkość przedmiotów. Kilka przedmiotów, szczególnie duże rodzaje broni, zajmują w ekwipunku kilka miejsc. Szczególnie duże są strzelby, broń typu LAW i miecze. Zauważ, że chociaż broń zajmuje kilka pól w ekwipunku, w gniazdach podręcznych zajmie tylko jedno miejsce.



NANOKLUCZE

Nanoklucze to niepowtarzalne przedmioty z nanokodem, służące do otwierania szczególnych nanozamków. Znajdują się w matych, niebieskich cylindrach i są umieszczane w twoim pęku nanokluczy. Pęk nanokluczy nie zabiera miejsca w ekwipunku, ale znajduje się zawsze w ostatnim polu (0) przedmiotów podręcznych, z którego nie można go usunąć. Pęk nanokluczy można wziąć do ręki i używać normalnie do otwierania drzwi. Jeżeli w pęku znajduje się odpowiedni nanoklucz, zamek zostanie otwarty.

PRZEDMIOTY Z WŁASNYM ZASILANIEM

Niektóre przedmioty obronne i pierwszej pomocy (pancerze wspomagane, okulary techniczne, urządzeniami do oddychania i inne posiadają wewnętrzne źródło zasilania. Kiedy przedmiot z własnym zasilaniem zostanie uaktywniony, będzie działał aż do wyczerpania energii. Przedmioty tego typu nie mogą być użyte powtórnie, ani umieszczone z powrotem w ekwipunku. Oczywiście zasilanie takiego przedmiotu trwa kilka sekund lub minut... Dokładnie tyle, ile potrzeba, abyś wydostał się z tej najgorszej strzelaniny lub dopłynął do końca podwodnego tunelu.

ZRZĄDZANIE EKWIPUNKIEM

Do przechowywania przedmiotów pomiędzy poszczególnymi misjami służy wyłącznie ekwipunek. Jeżeli w innej misji powrócisz na to samo miejsce, wszystko, co tam przedtem zostawiłeś, zniknie. Dlatego też ważne jest, aby zabierać tylko te przedmioty, które wydają się być jak najbardziej użyteczne. Dokonywane przez ciebie wybory będą miały olbrzymi wpływ na Twój strategię i rozwój postaci w grze. Podstawowe przedmioty gry nie mogą być wyrzucone.

ULEPSZENIA BRONI

Broń do walki dystansowej może zostać ulepszona na różne sposoby. Te udoskonalenia można znaleźć w trakcie gry w formie nanozestawów. Aby ulepszyć broń, przeciągnij myszą nanozestaw z ulepszeniami na broń w ekwipunku, dla której ma zostać zainstalowany. Kiedy broń zostanie ulepszona, zestawu nie można usunąć ani przenieść na inną broń. Jeżeli wyrzucisz ulepszoną broń, pozbędziesz się też jej ulepszeń.

Aby przekonać się, do której broni nadaje się dane ulepszenie, kliknij na zestawie w ekwipunku, a zostaną wskazane wszystkie rodzaje broni, do których można je zainstalować. Niektóre ulepszenia (na przykład celownik lub tłumik) mogą być użyte tylko raz na broni, do której zostały przeznaczone. Inne (jak celność, szybkość, kompensator odrzutu, taśma nabojowa i magazynek) są używane wielokrotnie i mogą natomiast łączyć swoje działanie (choć siła działania często zmniejsza się w przypadku dotaczania identycznych ulepszeń). Niektóre rodzaje broni posiadają standardowe wyposażenie. Karabin posiada celownik teleskopowy, natomiast wyciszonego pistoletu lub mini-kuszy nie trzeba wyposażać w tłumik.

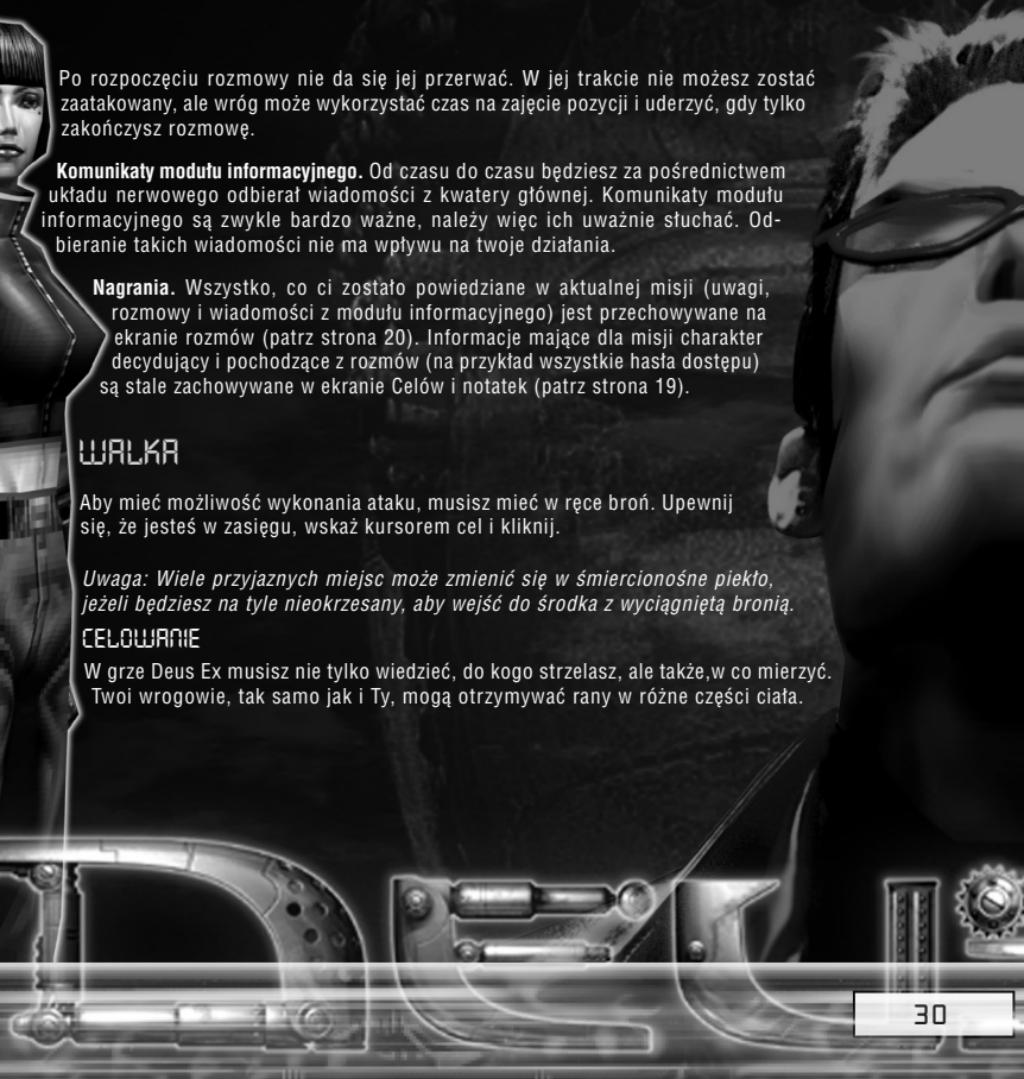


NAWIRZYWIANIE KONTRAKTÓW

Jeżeli zbliżasz się do przyjaznych ludzi (nieoznaczonych przez IFF jako „wróg”), zwykle będą mieli coś do powiedzenia - wystarczy na nich kliknąć. Jeżeli się nie śpieszysz (lub nikt do ciebie nie strzela) zwykłe warto rozmawiać, z kim tylko można.

Rozmowy. Niektóre osoby, które spotkasz w grze, okazaą się szczególnie ważne i będziesz musiał z nimi dłużej porozmawiać. Kiedy się do nich zbliżysz i na ich klikniesz, obraz zmieni się widok z perspektywy trzeciej osoby i zacznie się rozmowa.





Po rozpoczęciu rozmowy nie da się jej przerwać. W jej trakcie nie możesz zostać zaatakowany, ale wróg może wykorzystać czas na zajęcie pozycji i uderzyć, gdy tylko zakończysz rozmowę.

Komunikaty modułu informacyjnego. Od czasu do czasu będziesz za pośrednictwem układu nerwowego odbierał wiadomości z kwatery głównej. Komunikaty modułu informacyjnego są zwykle bardzo ważne, należy więc ich uważnie stuchać. Odbieranie takich wiadomości nie ma wpływu na twoje działania.

Nagrania. Wszystko, co ci zostało powiedziane w aktualnej misji (uwagi, rozmowy i wiadomości z modułu informacyjnego) jest przechowywane na ekranie rozmów (patrz strona 20). Informacje mające dla misji charakter decydujący i pochodzące z rozmów (na przykład wszystkie hasła dostępu) są stale zachowywane w ekranie Celów i notatek (patrz strona 19).

WALKA

Aby mieć możliwość wykonania ataku, musisz mieć w ręce broń. Upewnij się, że jesteś w zasięgu, wskaz kursorem cel i kliknij.

Uwaga: Wiele przyjaznych miejsc może zmienić się w śmiertelnośne piekło, jeżeli będziesz na tyle nieokrzesany, aby wejść do środka z wyciągniętą bronią.

CEŁOWANIE

W grze Deus Ex musisz nie tylko wiedzieć, do kogo strzelasz, ale także, w co mierzyć. Twoi wrogowie, tak samo jak Ty, mogą otrzymywać rany w różne części ciała.

Strzały w głowę mogą być zabójcze, ale trafienie jest trudne, za wyjątkiem sytuacji, gdy przeciwnik jest zaskoczony lub podczas wymiany ognia z bardzo małej odległości.

Trafienie w tułów jest prostsze, ale aby zlikwidować przeciwnika, konieczne będzie oddanie kilku strzałów.

Trafienia w ręce i nogi są mogą spowodować, że przeciwnik nie będzie mógł walczyć, ale nie są śmiertelne.

Celowanie. Kiedy broń jest przygotowana, pojawi się celownik. Gdy będziesz korzystać z lunety teleskopowej, zauważysz broń lekko się chwieje. Zdobycie przez ciebie umiejętności i ulepszenia poprawiają stabilność i ułatwiają celowanie. Jeżeli się przesunesz, albo stracisz przeciwnika z oczu, celownik wróci na pozycję wyjściową.

Skupienie elementów celownika ilustruje dokładność strzału. Gdy skierujesz broń na cel, będą one rozproszone. Gdy złożysz się do strzału, będą się skupiać, aż do maksimum, kiedy to szanse trafienia będą największe. Istnieją dwa celowniki, które trzeba włączać i wyłączać przy pomocy specjalnych poleceń:



Klawisz [włącza/wyłącza korzystanie z lunety teleskopowej.

Klawisz] włącza/wyłącza celownik laserowy. Proszę pamiętać, że promień lasera jest widoczny i może zaalarmować wroga o twojej obecności.

RODZAJE BRONI

W grze Deus Ex można znaleźć wiele broni różnego rodzaju, łącznie z tępymi narzędziami, nożami, mieczami, pistoletami, strzelbami, karabinami szturmowymi i różnego rodzaju bronią ciężką. Jest tu nawet egzotyczna broń, jak mini-kusza czy noże do rzucania.



A oto kilka ogólnych uwag, dotyczących różnych rodzajów broni:

Walka wręcz. Tutaj kluczowe znaczenie ma czy znajdujesz się w zasięgu. Wrogowie, którzy wiedzą o twojej obecności, nie będą stać nieruchomo i czekać, aż ich uderysz.

Większość rodzajów broni do walki wręcz (tomy, kije, noże, miecze) nie wymaga amunicji, ale niektóre zasilane przedmioty (jak elektryczna pałka) jej potrzebują.

Broń ogłuszająca. Tylko te rodzaje broni, które są zaprojektowane tak, aby nie uśmiercały, jak elektryczna pałka, mogą ogłuszyć wroga. Te typy broni mogą ogłuszyć wroga tylko na chwilę, ale też mogą go wyłączyć go z akcji na dłuższy czas. Ogólnie rzecz biorąc, jeżeli ogłuszony wróg stale trzyma się na nogach, uciekaj albo uderz szybko jeszcze raz.

Broń automatyczna. Broń automatyczna, taka jak karabiny szturmowe, jest niezwykle skuteczna, ale z powodu jej właściwości mają denerwujące skłonności do rwania, co utrudnia celowanie. Aby zminimalizować ten efekt należy strzelać krótkimi seriami. W rozwiązaniu tego problemu może też pomóc podniesienie poziomu umiejętności i udoskonalenie broni.

Broń jednorazowego użytku. Niektóre typy broni, szczególnie LAW (Lekka broń przeciwpancerna) pozwalają na oddanie tylko jednego strzału. Po wykorzystaniu znikają na zawsze z ekwipunku (choć, oczywiście, można jeszcze znaleźć inną broń typu LAW).

Broń obszarowa. Niektóre z najsiłniejszych typów broni – rakiety, granaty, miotacze ognia itp. działają na pewnym obszarze. Można za ich pomocą zlikwidować grupę przeciwników, ale nie wolno zapominać, że kiedy odległość jest zbyt mała, możesz zostać zrаниony lub zabity z własnej broni.

Szczególnie zdradliwe mogą być granaty, ponieważ odbijają się od elementów otoczenia. Jeżeli na przykład wróg jest na zewnątrz, granat, który chcesz wyrzucić przez okno, może się odbić od gzymsu i upaść prosto pod twoje nogi.

ŁADOWANIE I AMUNICJA

Za każdym razem, kiedy skończy się amunicja, broń zostanie automatycznie przeładowana (załatając, że posiadasz więcej amunicji). Funkcję automatycznego ładowania można wyłączyć na ekranie opcji gry (patrz strona 43).

Przeładowanie broni w trakcie walki może zająć kilka cennych chwil. Aby upewnić się, że broń jest zupełnie załadowana przed rozpoczęciem walki, skorzystaj z klawisza ;, gdy masz ją w ręku.

Amunicja nie zajmuje miejsca w ekwipunku. Kiedy klikniesz na broni, jej opis wskaże również na wszelką amunicję, która może być do niej wykorzystana, a posiadana przez ciebie amunicja danego typu zostanie podświetlona (możliwe jest noszenie amunicji do broni, której jeszcze nie posiadasz).

Aby sprawdzić, ile amunicji danego rodzaju posiadasz, kliknij na przycisku Amunicja, na ekranie ekwipunku. Gdy to zrobisz, wyświetlona zostanie lista posiadanej amunicji oraz typ amunicji potrzebny do skorzystania z trzymanej broni.

Rodzaje amunicji można zmieniać na ekranie ekwipunku klikając najpierw na broni, a następnie rodzaj amunicji, jaką chcesz do niej załadować. Rodzaje amunicji można również zmieniać biorąc broń do ręki i używając klawisza # (□).



PUŁAPKI

Pociąki LAM oraz inne granaty można do czegoś przykleić, a ponadto mają czujniki, pozwalające na wykorzystanie ich jako min lub pułapek.

Aby skonstruować pułapkę, przygotuj granat i kliknij na jakiekolwiek płaskiej powierzchni w zasięgu (dłoń wskaże Ci, czy znajdujesz się w zasięgu odpowiedniej powierzchni). Po kilku sekundach odpowiedni czujnik zostanie uruchomiony, a gdy ktoś wejdzie w jego zasięg, doprowadzi do wybuchu granatu (ty nie możesz uruchomić swojej własnej pułapki, jednakże możesz zostać zraniony, jeżeli będziesz się znajdować w jej pobliżu, kiedy uaktywni ją wróg).



Pamiętaj, że twoi wrogowie też mogą zastawiać pułapki. Można je rozbroić poprzez szybkie zbliżenie się do granatu i kliknięcie na nim prawym przyciskiem, zanim wybuchnie. Kiedy go rozbroisz, kliknij prawym przyciskiem, by go podnieść.

OBRAŻENIA I LECZENIE DOZNANYCH OBRAŻEŃ

Kiedy doznasz obrażeń, należy pamiętać, że dotyczą one określonej części ciała. Obrażenia różnych części ciała i ich skutki są opisane w części Zdrowie na stronie 16.

LECZENIE

W grze Deus Ex nie istnieje proces regeneracji. Aby opatrzyć rany, będziesz musiał znaleźć jakieś środki opatrunkowe. Poniżej opisano najważniejsze metody odzyskiwania pełnej sprawności.

Apteczki, opisane na ekranie zdrowia, można wykorzystać do opatrzenia określonych części ciała. Inne formy leczenia są przeprowadzane przez wewnętrzne systemy, w tych częściach ciała, gdzie jest to najbardziej potrzebne.



Apteczki. Te cudowne wynalazki nauki mogą niemalże natychmiast uzdrawić wszelkie obrażenia ciała. Apteczka uzdrawia od 30 do 50 punktów obrażeń, w zależności od części ciała i Twoich umiejętności. Apteczka może być wykorzystana z gniazda podręcznego lub z ekranu ekipunktu, bądź zdrowia. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w rozdziale „Zdrowie” na stronie 16.



Stacje medyczne. Są to półautomatyczne, ruchome stanowiska lecznicze. Stacja medyczna może wyleczyć do 300 punktów obrażeń ciała. Ta sama stacja medyczna może być używana wiele razy, ale zanim zostanie użyta ponownie, potrzebuje 1 minuty na ponowne naładowanie się. Stacje medyczne są potrzebne do instalowania modyfikacji. Głównym elementem ograniczającym ich wykorzystanie jest to, że nie można ich zabierać z sobą – w razie potrzeby trzeba się do nich dostać.

Modyfikacje. Niektóre nanomodyfikacje mogą leczyć obrażenia.



Żywność. Nanosystemy w twoim ciele potrafią pobierać kompleksowe węglowodany, używając ich jako „paliwa” do uzdrawiania obrażeń ciała. Żywność można jeść korzystając z okna ekipunktu lub gniazd podręcznych. Choć działanie jednego batonika jest niewielkie, trzy batoniki, cztery wody sodowe i jedno danie potrafią wyraźnie poprawić stan zdrowia. Leczenie przy pomocy jedzenia nie może być ukierunkowane na określoną część ciała.

Najbardziej wyważone od strony żywieniowej są produkty sojowe i mają one najlepsze właściwości uzdrawiające. Świeża woda ma niewielki wpływ na leczenie, tak samo jak cukier w batonikach i woda sodowa.

Napoje alkoholowe (piwo, wino i alkohole wysokoprocentowe) mają także niewielki wpływ na poprawę stanu zdrowia, jednakże twój nanometabolizm przyspiesza ich działanie odtruwające. Po spożyciu alkoholu można się spodziewać kilku chwil dezorientacji. Pałperosy nie mają żadnego wpływu na poprawę stanu zdrowia.



ENERGIA

Twoje modyfikacje są zasilane przez energię bioelektryczną, czyli tak zwaną bioenergię. Twoje ciało nie produkuje bioenergii w naturalny sposób – musisz ją przechowywać wewnętrznych bateriach. Kiedy źródło energii się wyczerpie, nie można używać żadnej z modyfikacji, za wyjątkiem komunikacji systemu nerwowego i IFF, które nie są zasilane bioenergią.

Aktualny poziom bioenergii można śledzić przy pomocy paska wyświetlanego obok wskaźnika obrażeń (im wyższy, tym lepiej) lub na wykresie w ekranie modyfikacji (patrz strona 16). Kiedy poziom bioenergii spada, można go uzupełnić na dwa sposoby.



Roboty naprawcze. Te użyteczne, małe narzędzia mogą uzupełnić poziom twojej bioenergii (do 75% całkowitej pojemności na raz). Można ich używać wiele razy, ale przed kolejnym wykorzystaniem potrzebują jednej minuty na dotąowanie.

Ogniva. Te przedmioty grupowane można spotkać dość często. Zapewniają ci jednorazowy zastrzyk bioenergii. Aby uzupełnić kompletnie wyczerpany zapas energii potrzeba około czterech komórek.



WYPOSAŻENIE SZPIEGA

Jako specjalny agent organizacji UNATCO przeszedłeś specjalne szkolenie w dziedzinie infiltracji obiektów. Oczywiście przed użyciem wytrychu lub uniwersalnych narzędzi warto się rozjeździć, czy w pobliżu nikt nie zostawił nanoklucza czy kostki danych z kodem cyfrowym.

WŁAMYWANIE SIĘ

Nowoczesny wytrych to dynamiczna matryca z nanitami, mającymi właściwości autokonfiguracji we wzór odpowiedniego nanoklucza, niezbędnego do otwarcia zamka. Wytrychy są przedmiotami jednorazowego użytku i może zaistnieć potrzeba użycia kolejnego kilku z nich, by udało się odtworzyć wzór konkretnego nanoklucza.



Kiedy zbliżysz się do zamkniętych drzwi, twoje czujniki dokonają analizy i ustalą ilość wytrychów potrzebnych do otwarcia zamka. Informacja ta zostanie wyświetlona automatycznie. Jeżeli nie można otworzyć drzwi, wartość odporności zamka będzie określona jako „INF”.

Wyłamywanie drzwi. Twoje czujniki określą również fizyczną odporność drzwi i będziesz mógł określić, czy możesz je wyłamać siłą. Do wyłamywania drzwi można używać materiałów wybuchowych i ciężkich przedmiotów do walki. Jeżeli drzwi nie da się wyłamać, wartość ich odporności będzie określona jako „INF”.

Locked
Lock Str: INF
Door Str: INF



POKONYWANIE ELEKTRONICZNYCH SYSTEMÓW OBRONNYCH

Ta technika jest podobna do włamywania, z wyjątkiem tego, że jest wykorzystywana do przenikania przez zamki z klawiaturą cyfrową, kamery i wieżyczki. Do tego celu używany jest multiklucz. Tak, jak w przypadku wytrychów, twoje wewnętrzne czujniki potrafią zanaliżować ilość multikluczów niezbędnych do pokonania systemu.



Do pokonania niektórych drzwi chronionych przez zamki cyfrowe z klawiaturami mogą wystarczyć same multiklucze. Do otwarcia innych mogą być potrzebne uniwersalne narzędzia lub wytrychy, w zależności od tego, co okaże się skuteczniejsze.

ŚWIAT

W świecie tej gry istnieje wiele obiektów, z których można korzystać bezpośrednio.

TRANSPORT

Kiedy będziesz chciał przemieścić się z miejsca na miejsce, możesz skorzystać z transportu statkiem, helikopterem, metrem lub innym środkiem komunikacji dalekobieżnej. Aby odbyć taką podróż, wystarczy po prostu zbliżyć się do danego środka transportu i kliknąć na nim prawym przyciskiem (w przypadku statków i helikopterów) lub wejść do środka (na przykład do metra). Podróż odbędzie się automatycznie.

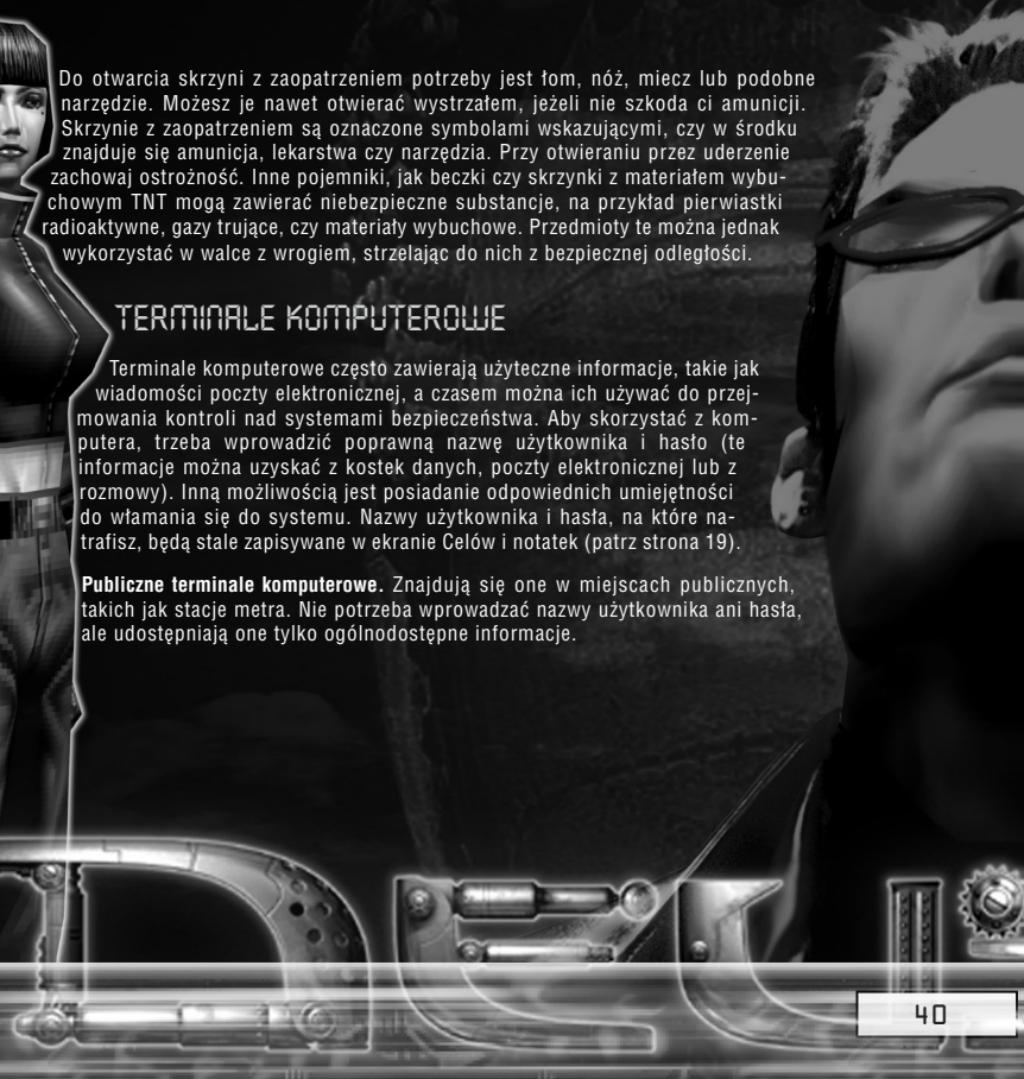
PRZESUWANIE I RZUCANIE PRZEDMIOTÓW

Nawet, jeżeli dany przedmiot jest zbyt duży, aby dało się go umieścić w ekwipunku, można go przemieścić. Przedmioty średniej wielkości, jak pudełka lub krzesła można podnosić i przenosić, jeżeli ma się wolne ręce (aby podnieść i przenieść przedmiot, kliknij prawym przyciskiem myszy). Można nimi też rzucać na krótkie odległości (przy pomocy klawisza Tab lub ponownego kliknięcia prawym przyciskiem). Większe przedmioty, jak skrzynie i beczki można popchać (stań za przedmiotem i rusz w jego kierunku). Niektóre modyfikacje pozwolą ci na podnoszenie i przesuwanie dużo większych i cięższych przedmiotów.

POJEMNIKI

Wypatruj drewnianych skrzyni z zaopatrzeniem. Może się w nich znajdująć wiele użytecznych rzeczy, takich jak amunicja, lekarstwa i narzędzia.





Do otwarcia skrzyni z zaopatrzeniem potrzeby jest tom, nóż, miecz lub podobne narzędzie. Możesz je nawet otwierać wystrzałem, jeżeli nie szkoda ci amunicji. Skrzynie z zaopatrzeniem są oznaczone symbolami wskazującymi, czy w środku znajduje się amunicja, lekarstwa czy narzędzia. Przy otwieraniu przez uderzenie zachowaj ostrożność. Inne pojemniki, jak beczki czy skrzynki z materiałem wybuchowym TNT mogą zawierać niebezpieczne substancje, na przykład pierwiastki radioaktywne, gazy trujące, czy materiały wybuchowe. Przedmioty te można jednak wykorzystać w walce z wrogiem, strzelając do nich z bezpiecznej odległości.

TERMINALE KOMPUTEROWE

Terminale komputerowe często zawierają użyteczne informacje, takie jak wiadomości poczty elektronicznej, a czasem można ich używać do przejmowania kontroli nad systemami bezpieczeństwa. Aby skorzystać z komputera, trzeba wprowadzić poprawną nazwę użytkownika i hasło (te informacje można uzyskać z kostek danych, poczty elektronicznej lub z rozmowy). Inną możliwością jest posiadanie odpowiednich umiejętności do włamania się do systemu. Nazwy użytkownika i hasła, na które natrafisz, będą stale zapisywane w ekranie Celów i notatku (patrz strona 19).

Publiczne terminaly komputerowe. Znajdują się one w miejscach publicznych, takich jak stacje metra. Nie potrzeba wprowadzać nazwy użytkownika ani hasła, ale udostępniają one tylko ogólnodostępne informacje.

MINIKARTY KREDYTOWE I BANKOMATY

Twardą walutą świata są minikarty kredytowe, czyli rodzaj kart kredytowych jednorazowego użytku o staflie wartości. Można ich używać do kupowania żywności i części zamiennych. Bankomaty są dostępne w miejscach publicznych. Umożliwiają dostęp do rachunków bankowych i wybieranie funduszy w formie minikart kredytowych. Bankomaty można okradać przy pomocy umiejętności komputerowych. Po zdobyciu minikarty z dowolnego źródła pozostałe ona w twoim posiadaniu, aż do jej wykorzystania. Na ekranie ekwidunku przedstawiona jest ilość aktualnie posiadanego funduszy (patrz strona 14).

STACJE BEZPIECZEŃSTWA

Stacje bezpieczeństwa są używane do włączania i wyłączania kamer bezpieczeństwa, otwierania zamków w drzwiach, a nawet do kontrolowania automatycznych wieżyczek strzeleckich. Można ich używać do monitorowania sytuacji przy pomocy zdalnie sterowanej kamery bezpieczeństwa. Trzeba się do nich logować przy pomocy nazwy użytkownika i hasła (patrz rozdział Terminale komputerowe na stronie 40) lub posiadać odpowiednie umiejętności komputerowe, aby włamać się do systemu.



USTAWIENIA

Ustawienia gry można zmieniać, klikając na przycisku ustawień w menu głównym.

Opcje te pozwalają dostosowywać grę do twoich oczekiwaniń. Każdy z ekranów ustawień zawiera następujące przyciski:

Przywróć domyślne. Przywraca oryginalne, domyślne wartości wszystkich ustawień danego ekranu.

OK. Potwierdzenie zmiany informacji na ekranie i powrót do menu głównego.

Anuluj. Powrót do menu głównego bez zachowywania jakichkolwiek zmian. Opis funkcji poszczególnych przycisków na ekranie w menu ustawień możesz uzyskać, umieszczając kursor na danym przycisku.

W każdym menu ustawień można skorzystać z klawisza Esc, aby zachować wprowadzone zmiany i wrócić do poprzedniego menu.

KLAWIATURA / MYSZ

Na tym ekranie znajduje się lista większości poleceń klawiatury i myszy w grze. Można z niego korzystać jako z podręcznych wskazówek w czasie gry lub do ponownego zdefiniowania poleceń na klawiaturze tak, aby lepiej odpowiadały twojemu stylowi gry.

Aby ponownie zdefiniować polecenie, otwórz ekran klawiatury /myszy, zaznacz kursem myszy polecenie, które chcesz wyświetlić, naciśnij klawisz **Enter** lub kliknij dwa razy na danej komendzie i w kolejności wcisnij przycisk lub klawisz, który chcesz do niej przypisać. Nie można zmieniać poleceń klawiszy **F1-F12**. Po zakończeniu przypisywania polecen klawiszom kliknij na przycisku **OK**, aby zamknąć ekran.

STEROWANIE

Na tym ekranie można określić ustawienia sterowania.

Tylko bieg. Domyślnym ustawieniem poruszania się jest bieg. Kiedy ta opcja zostanie wyłączona, ustawieniem domyślnym będzie chodzenie. Chodzenie jest cichsze i mniej zauważalne, ale bieganie pozwala na szybsze przemieszczanie się. Każde z tych ustawień pozwala na zmianę prędkości poruszania się przy pomocy klawisza Caps Lock. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale Poruszanie się na stronie 23.

Przełączanie kucania. Ta funkcja pozwala na zmianę ustawienia kucania (domyślnie jest to klawisz **X**) z działania poprzez wcisnięcie i przytrzymanie na przełączanie poszczególnych pozycji. Jeżeli ta funkcja jest włączona, przy pomocy klawisza **X** będziesz mógł przełączać pozycję postaci z przykucniętej, na wyprostowaną.

Odwróć oś myszy. Ta funkcja pozwala na odwrócenie pionowej osi myszy tak, że kiedy przesunesz ją w przód, będziesz patrzeć w dół zamiast w górę i odwrotnie.

Czułość. Jest to funkcja, umożliwiająca zwiększenie lub zmniejszanie reakcji na ruchy myszy.

OPCJE GRY

Ustawienia tych opcji dotyczą głównie postrzegania świata gry i jej oddziaływania na ciebie.

Nazwy obiektów. Kiedy funkcja jest włączona, można odczytywać nazwy obiektów, umieszczając na nich kursor. Funkcja ta jest domyślnie włączona.

Autoprzedawianie broni. Kiedy funkcja ta jest włączona, broń będzie automatycznie przeładowywana natychmiast po wyczerpaniu się amunicji w magazynku pod warunkiem, że posiadasz dodatkową amunicję. Opcja ta jest domyślnie włączona.

Poziom brutalności. Ta funkcja ma dwa poziomy: normalny i niski. Niski poziom brutalności oznacza, że nie będzie widać krwi, pokazywanej w domyślnym ustawieniu, jakim jest normalny.

Napisy. Ta funkcja pozwala na wybranie sposobu prowadzenia konwersacji w grze: sam głos lub głos z napisami.

Celownik. Można włączyć lub wyłączyć wyświetlanie celownika.

Przedstawienie modyfikacji na interfejsie. Ta funkcja pozwala na wybranie opcji wyświetlania w obszarze półka widzenia tylko aktywnych modyfikacji lub wyświetlania wszystkich modyfikacji, z zaznaczeniem tych, które są w danej chwili aktywne.

Tło interfejsu użytkownika i menu. Funkcja ta pozwala ustalić, co będzie widoczne w tle, kiedy będziesz patrzeć na menu ekranu informacyjnego. Do opcji należą: grafika 3D, gdzie kontynuowane jest wyświetlanie animowanego świata, obraz, w której ukazany jest nieruchomy obraz oraz czerń, gdzie tło nie przedstawia niczego. W przypadku komputerów o mniejszej wydajności opcje obraz i czarni mogą poprawić płynność działania gry.

Kotysanie widoku. Ta funkcja pozwala na włączenie lub wyłączenie lekkiego kotysania obrazu, pojawiającego się w czasie, kiedy postać się porusza, symulującego realistyczne widzenie w czasie chodzenia.

Limit trwałości dziennika. Określa ilość czasu, przez jaki będą zachowywane informacje na ekranie dziennika. Patrz rozdział Dziennik, na stronie 21.

EKRAN

Ta funkcja pozwala na zwiększanie lub obniżanie poziomu wizualnego realizmu świata. W przypadku słabych komputerów, obniżenie tego poziomu może spowodować poprawienie płynności działania gry.

Ustawianie jasności. Przy pomocy tej funkcji można otworzyć okno z suwakiem, służącym do regulowania jasności ekranu.

Przełącz na tryb pełnoekranowy. Ta funkcja umożliwia przełączanie trybu pełnego ekranu na tryb wyświetlania gry w oknie na pulpicie. W trybie pełnego ekranu gra działa jednak wyraźnie szybciej.

Urządzenie renderujące. Przy pomocy tej funkcji można wybrać urządzenie do wyświetlania grafiki trójwymiarowej. Po wybraniu tej opcji wyświetlane zostanie takie samo menu, jak przy pierwszym uruchomieniu gry. Przed zmianą urządzenia wyświetlającego należy pamiętać o zachowaniu stanu gry, ponieważ wybór tej opcji powoduje zamknięcie i ponowne uruchomienie gry.

Rozdzielcość ekranu. Przy pomocy tej funkcji można zwiększać i zmniejszać wartość rozdzielcości ekranu. Wyższa rozdzielcość oznacza lepszą jakość grafiki, ale może odbić się negatywnie na płynności gry. Jeżeli gra nie działa dostatecznie płynnie, zaleca się zmniejszenie rozdzielcości.

Paleta kolorów tekstur. Ta funkcja umożliwia wybór 16-bitowego lub 32-bitowego trybu kolorów tekstur. Obraz w trybie 32-bitowym jest bogatszy i bardziej realistyczny, ale może to oznaczać spowolnienie działania gry. Dodatkowo nie wszystkie karty graficzne obsługują tryb 32-bitowy.

Jakość tekstu otoczenia/obiektów. Przy pomocy tej funkcji można ustalić poziom szczegółowego przedstawienia przedmiotów w tle i architektury w grze. Obniżenie poziomu szczegółowego przedstawiania obrazu może wpływać na poprawę płynności gry.

Ślady krwi. Ta opcja pozwala na włączanie i wyłączanie funkcji przedstawiania szczegółów otoczenia (krew, cienie, oparzenia i inne efekty wizualne). W przypadku słabszych komputerów, jej wyłączenie może wpłynąć na poprawę płynności działania gry.

REGULACJA KOLORÓW

Przy pomocy tej funkcji można zmieniać schematy kolorów menu i ikon gry.

Przejrzystość menu. Ta funkcja umożliwia wybór tła menu: przezroczyste lub nieprzezroczyste.

Schemat kolorów menu. Tu można ustalić kolory menu, wybierając jedną z wielu dostępnych opcji.

Widoczność krawędzi interfejsu. Przy pomocy tej funkcji można wybrać lub wyłączyć ozdobne krawędzie interfejsu.

Przezroczystość krawędzi interfejsu. Wybrane krawędzie elementów interfejsu mogą być przezroczyste lub nieprzezroczyste.

Przezroczystość tła interfejsu. Ta funkcja umożliwia ustawienie tła okna stanu na przezroczyste lub nieprzezroczyste.

Kolor interfejsu. Dzięki tej funkcji można ustalić kolory ekranów gry, takich jak okno stanu, ekwipunku, celów i notatek, itd.

DŹWIĘK

Określanie poziomu głośności i jakości dźwięku w grze.

Głośność muzyki

Głośność efektów dźwiękowych

Głośność dialogów.

Przy pomocy tych trzech suwaków można określić poziom głośności poszczególnych dźwięków.

Kanały dźwiękowe. Ta funkcja pozwala wybrać maksymalną ilość kanałów dźwiękowych (maksymalnie 16). Im więcej kanałów, tym bogatsze i bardziej realistyczne jest otoczenie dźwiękowe, ale wymaga większej mocy obliczeniowej.

Częstotliwość próbkowania. Przy pomocy tej funkcji można wybrać jedną z trzech częstotliwości próbkowania. Niższa częstotliwość pochłania mniej mocy komputera, ale jakość dźwięku będzie niższa.

Jakość dźwięku. Można wybrać opcję 8-bitową lub 16-bitową. Wybranie jakości 8-bitowej oznacza zwiększenie płynności działania gry, ale jakość dźwięku będzie niższa.

Zamień kanały stereo. Przy pomocy tej funkcji można zamienić dźwięk prawego i lewego głośnika.

Dźwięk Dolby Surround. Włączanie trybu Dolby Surround. (Aby dźwięk Dolby Surround był słyszalny, komputer musi być podłączony do systemu głośników Dolby Pro-Logic).

Sprzętowy dźwięk 3D. Przy pomocy tej funkcji można włączać dźwięk przestrzenny, jeżeli karta dźwiękowa obsługuje tryb EAX lub A3D.

POPRZEDNIE MENU

Przy pomocy tego przycisku można powrócić do menu głównego. Można się tam także dostać, naciskając klawisz **Esc**.



TWÓRCY

Producent i kierownik projektu

Główny programista i zastępca kierownika projektu

Programiści

Główny projektant artystyczny

Projektanci artystyczni

Dialogi

Dodatkowe dialogi

Tekst i animacja wstępna i końcowa

Kierownik prac artystycznych

Pracownicy artystyczni

Dźwięk

Warren Spector

Chris Norden

Scott Martin

Albert Yarusso

Harvey Smith

Marshall Andrews

Ricardo Bare

Monte Martinez

Steve Powers

Robert White

Sheldon Pacotti

Austin Grossman

Chris Todd

Jay Lee

Clay Hoffman

Russell Hughes

Rob Kovach

Nghia Lam

Terry Manderfeld

Hugh Suh

Stan Neuvo

Will Neivins

Darren Walsh

Muzyka

Alexander Brandon

Dan Gardopee

Michiel Van Den Bos

*Piosenki klubowe w Nowym Jorku,
Hong Kongu i Paryżu.*

Reeves Gabrels

Kierownik kontroli jakości

James Flores (Ion Storm Austin)

Jay Franke (Ion Storm Dallas)

Mike Orenich (Eidos Interactive US)

Tom Murton (Eidos Interactive Europe)

Kontrola jakości Ion Storm

Marshall Andrews, Dane Caruthers,

Andy Dombroski, Peter Hushvah-

tov, Nathan Regener, Wendy Re-

gener, Bonnie Steele, Chris Waltrip

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

Kontrola jakości Eidos Interactive



WSPARCIE DZIAŁU ION STORM

Eidos Honcho

Producent pomocniczy

Wsparcie sprzęt/sieć/technika/video

Dział kontaktów publicznych

i marketingu Ion Storm

IMGS, INC.

Dokumentacja

Projekt dokumentacji

EIDOS INTERACTIVE US

Producent wykonawczy

Producent pomocniczy

Marketing VP

Kierownik produktu do spraw marketingowych

Specjalista w dziedzinie kontaktów publicznych

Specjalista w dziedzinie kontaktów publicznych

Sprzedaż, marketing i kontakty publiczne

Produkcja

Rozwój produktu VP

Kierownik kontroli jakości

Kierownik obsługi klientów

Projekt opakowania

John Kavanagh

Peter Marquardt

Einar Dietz, Chad Warren

Chad Barron, Mike Breslin

Chris McCubbin

Jennifer Spohrer

James Poole

Michael McHale

Paul Baldwin

Gary Keith

Brian Kemp

Bryan Davies

Michelle Bravo, Dave Cox, Antonia

Phillips, Randy Stukes,

Brandon Suyeoka

Robert Barrett, Jo Kathryn Reavis,

Hilke Schelke

Nick Earl

Brian King

Micheal R. Kelly

Industry Media

E1005 INTERACTIVE EUROPE

Kierownik wykonawczy

Grant Dean

Producenci dodatkowi

Iain McNeil, Flavia T. Grant

Kierownik zewnętrznego rozwoju

David Rose

*Kierownicy do spraw
kontaktów publicznych*

Priscille Demolny (France), Sascha Green-
Kaiser (Germany), Eva Whitlow (UK)

Kierownicy produktu

Michael Newey (UK), Olivier Saloman
(France), Lars Wittkuhn (Germany)

Koordynator lokalizacji

Alex Bush

Kierownik kontroli jakości

Chris Rowley

Dział Creative

Matt Carter-Johnson

Caroline Simon

Andy Cockell



SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Rozwój technologii Unreal

Pomoc w programowaniu i projektowaniu

Pomoc w pracach artystycznych

Pomoc w testowaniu

Dodatkowe wsparcie

Zakwaterowanie

Muzyki Reevesa Gabrelsa można słuchać pod adresem www.reevesgabrels.com

Tim Sweeney

i pozostały członkowie grupy 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

POMOC TECHNICZNA W POLSCE

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się z działem pomocy technicznej:

Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy potrzebujemy jak najbardziej szczegółowych danych Twojego komputera i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz kimś z wymaganych poniżej informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera, zanim skontaktujesz się z działem pomocy technicznej wydawcy gry. W przeciwnym przypadku, nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

WYMAGANE INFORMACJE:

DRUGIE KONTAKTOWE:

- Twoje imię i nazwisko.
- Twój adres e-mail, numer telefonu dostępnego w ciągu dnia lub adres pocztowy.

OPIS SYSTEMU:

- Marka, model komputera, nazwa i prędkość procesora.
- Producent i prędkość napędu CD-ROM/DVD-ROM.
- Ogólna ilość pamięci RAM.
- Marka i model Twojej karty graficznej/akceleratora 3D oraz ilość graficznej pamięci RAM.
- Marka i model Twojej karty dźwiękowej oraz posiadanej wersji DirectX™.

OPIS PRODUKTU:

- Tytuł i wersja programu (np: FAR CRY wersja 1.31 lub 1.32 itp - nośnik DVD-ROM).
- Wersja językowa.
- Edycja/wydanie gry (premiera w pełnej cenie, SuperSeller, Kolekcja Klasyki itp.).

Prosimy o jak najbardziej jasne opisanie okoliczności, łącznie z komunikatami o błędach.

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

SZCZEGÓŁY KONTRAKTU Z SERWISEM:

Adres pocztowy:

Dział Pomocy Technicznej

Cenega Poland Sp. z o.o.

ul. Działykowa 37, 02-234 Warszawa

(22) 868 52 61 (od poniedziałku do piątku, w godz. 9-18)

Numer telefonu:

(22) 868 52 60

Faks:

serwis@cenega.pl

E-mail:

www.cenega.pl

Strona WWW:



OGRANICZONA GWARANCJA SPÓŁKI EIDOS INTERACTIVE

Spółka Eidos Interactive Ltd zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian i ulepszeń niniejszego produktu w każdej chwili i bez uprzedzenia. Spółka Eidos Interactive Ltd gwarantuje oryginalnemu nabywcy niniejszego produktu, że – przy zachowaniu warunków i zasad użytkowania – nośnik fizyczny, na którym nagrane jest oprogramowanie stanowiące podstawę niniejszego produktu będzie wolny od wad materiałowych i usterek jakości wykonania przez okres dziewięćdziesięciu (90) dni licząc od daty nabycia. Całkowita odpowiedzialność spółki Eidos Interactive Ltd wynikająca z powyższej ograniczonej gwarancji, polegać będzie – według wyłącznego wyboru spółki – na bezpłatnej naprawie lub wymianie produktu pod warunkiem zwrócenia wadliwego produktu w oryginalnym stanie do sklepu, w którym został zakupiony, wraz kopią paragonu.

NINIEJSZA OGRANICZONA GWARANCJA NIE MA WPŁYWU NA TWOJE USTAWOWE UPRAWNIENIA DO POWYŻSZEJ OGRANICZONEJ GWARANCJI, NINIEJSZY PRODUKT JEST DOSTARCZANY „JAKO TAKI” I BEZ ŻADNEJ GWARANCJI JAKIEGOKOLWIEK RODZAJU. W MAKSYMALNYM STOPNIU DOPUSZCZONYM PRZEZ ODPOWIEDNIE PRZEPISY PRAWA, SPÓŁKA EIDOS INTERACTIVE LTD. REZYGNUJE PONADTO W ODNIESIENIU DO TEGO PRODUKTU Z WSZELKICH GWARANCJI (W TYM MIEDZĘ INNYMI GWARANCJI WYNIKAJĄCYCH Z PRZEPISÓW PRAWNYCH, USTAWOWYCH, ZWYCZAJOWYCH LUB INNYCH) A ODNOŚCĄCYCH SIĘ DO ZDATNOŚCI DO SPRZEDAŻY, ZADOWALAJĄcej JAKOŚCI I/LUB PRZYDATNOŚCI DO KONKRETNEGO ZASTOSOWANIA.



EIDOS
INTERACTIVE

DEUS EX i ION STORM są znakami towarowymi firmy ION STORM, L.P. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Copyright ©2000 ION STORM, L.P. EIDOS INTERACTIVE oraz logo EIDOS INTERACTIVE są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy EIDOS INTERACTIVE.

© 2000 EIDOS INTERACTIVE. Wszelkie inne znaki towarowe należą do odpowiednich właścicieli.