



Deus Ex Bunt Ludzkości

Director's Cut

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Deus Ex Human Revolution

autorzy: Jacek „Stranger” Hałas i Daniel "Thorwalian" Kazek

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Eidos Studios, Wydawca Square-Enix / Eidos, Wydawca PL Cenega Poland sp. z o.o.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	8
O poradniku	10
Najważniejsze zmiany w rozszerzonej edycji gry (Director's Cut)	11
AKT I – DETROIT	12
Prolog	13
Informacje wstępne	13
(1) Dotarcie do biura Dawida Sarifa	13
(2) Odparcie ataku na placówkę	15
Znów w siodle	25
Informacje wstępne	25
(1) Spotkanie się z Pritchardem	26
(2) Udanie się na lądowisko	27
(3) Lot do fabryki	28
Zabezpiecz zakład produkcyjny Sarif	29
Informacje wstępne	29
(1) Dotarcie w pobliże fabryki	30
(2) Wariant pokojowy: Przedostanie się do fabryki	31
(2) Wariant agresywny: Przedostanie się do fabryki	35
(3) Wariant pokojowy: Dotarcie do windy	37
(3) Wariant agresywny: Dotarcie do windy	43
(4) Przedostanie się do pierwszego laboratorium montażu	46
(5) Wariant pokojowy: Zabezpieczenie pierwszego laboratorium montażu	48
(5) Wariant agresywny: Zabezpieczenie pierwszego laboratorium montażu	50
(6) Uratowanie zakładników	51
(7) Przedostanie się do drugiego laboratorium montażu	54
(8) Wariant pokojowy: Zabezpieczenie drugiego laboratorium montażu	57
(8) Wariant agresywny: Zabezpieczenie drugiego laboratorium montażu	60
(9) Przedostanie się do serwerowni	62
Zneutralizuj przywódcę terrorystów	67
Informacje wstępne	67
(1) Przeprawa przez budynek administracji	68
(2) Wariant pokojowy: Zabezpieczenie budynku administracji	69
(2) Wariant agresywny: Zabezpieczenie budynku administracji	72
(3) Dotarcie do miejsca pobytu Sandersa	74
(4) Spotkanie z Sandersem	75
Przechwycenie	78
Informacje wstępne	78
(1) Powrót do siedziby Sarif Industries	78
Zamknięcie tematu	80
Informacje wstępne	80
(1) Spotkanie się z Pritchardem	80
(2) Spotkanie się z Sarifem	81
Odwiedziny w klinice LIMB	83
Informacje wstępne	83
(1) Dotarcie do kliniki	83
(2) Odbycie rozmowy z doktor Marcovic	85
Śledztwo w sprawie terrorysty–samobójcy	87
Informacje wstępne	87
(1) Dotarcie na posterunek policji	88
(2) Przedostanie się do wnętrza posterunku	89
(3) Dotarcie do kostnicy	99
(4) Zbadanie ciała hakera	102
(5) Skorzystanie z komputera w mieszkaniu Jensena	103

Przerwanie transmisji	105
Informacje wstępne	105
(1) Wariant pokojowy: Dotarcie w okolice anteny	106
(1) Wariant agresywny: Dotarcie w okolice anteny	116
(2) Wyłączenie anteny	121
Ekstrakcja	124
Informacje wstępne	124
(1) Przelot do lokacji Highland Park	124
Transmisja	125
Informacje wstępne	125
(1) Zbadanie obszaru wokół lądowiska	125
Idąc za tropem z Highland Park	127
Informacje wstępne	127
(1) Przedostanie się w okolice głównego budynku	127
(2) Dotarcie do pierwszej windy	134
(3) Wariant pokojowy: Przeprowadzenie przez pierwszą część obozu	139
(3) Wariant agresywny: Przeprowadzenie przez pierwszą część obozu	145
(4) Wariant pokojowy: Przeprowadzenie przez drugą część obozu	150
(4) Wariant agresywny: Przeprowadzenie przez drugą część obozu	154
(5) Dotarcie do drugiej windy	156
(6) Zlokalizowanie lidera najemników	159
(7) Pokonanie Barretta	160
(7) Pokonanie Barretta – zmiany w wersji rozszerzonej (Director's Cut)	162
(8) Powrót na lądowisko	163
Konspiracyjne pogłoski	164
Informacje wstępne	164
(1) Spotkanie się z Pritchardem	165
(2) Spotkanie się z Sarifem	166
(3) Udanie się na lądowisko	169
Questy poboczne	170
Przysługa za przysługę	170
Pomówmy, panie Jensen	175
Mniejsze zła	176
Matczyne więzi	189
Płaszcz i szpada	206
Głosy z ciemności	241
AKT II – HENGSHA	243
Polowanie na hakera	244
Informacje wstępne	244
(1) Dotarcie do dzielnicy Youzhao	245
(2) Odnalezienie budynku Hengsha Court Gardens	247
(3) Wariant pokojowy: Wejście do budynku Hengsha Court Gardens	249
(3) Wariant agresywny: Wejście do budynku Hengsha Court Gardens	257
(4) Dotarcie do apartamentu hakera	260
(5) Zbadanie apartamentu hakera	263
(6) Przedostanie się do klubu Gniazdo	265
(7) Zdobywanie informacji na temat miejsca pobytu van Bruggena	274
(8) Odnalezienie van Bruggena	279
(9) Pozyskanie karty pracownika Tai Yong Medical	282
(10) Wariant pokojowy: Wydostanie się z głównego obszaru hotelu	286
(10) Wariant agresywny: Wydostanie się z głównego obszaru hotelu	289
(11) Przeprowadzenie przez szatnię	291
(12) Przeprowadzenie przez pralnię	297
(13) Wydostanie się z hotelu kapsułowego	300
(14) Skorzystanie z promu	302

Poszukiwanie dowodu	304
Informacje wstępne	304
(1) Zbadanie okolic miejsca startu	305
(2) Uratowanie pracownika TYM	306
(3) Dotarcie do sali kriosterylizacji	310
(4) Wariant pokojowy: Przeprowadzenie przez salę kriosterylizacji	312
(4) Wariant agresywny: Przeprowadzenie przez salę kriosterylizacji	322
(5) Dotarcie do pierwszej windy	327
(6) Dotarcie do drugiej windy	329
(7) Wariant pokojowy: Przeprowadzenie przez laboratoria	336
(7) Wariant agresywny: Przeprowadzenie przez laboratoria	344
(8) Wariant pokojowy: Dotarcie w pobliże Rdzenia Danych	349
(8) Wariant agresywny: Dotarcie w pobliże Rdzenia Danych	357
(9) Przejście przez pomieszczenie z pułapkami laserowymi	361
Wejście do smoczego legowiska	370
Informacje wstępne	370
(1) Wariant pokojowy: Przeprowadzenie przez biura	371
(1) Wariant agresywny: Przeprowadzenie przez biura	378
(2) Dotarcie do windy	382
(3) Dotarcie do miejsca pobytu Zhao Run Yu	385
(4) Wariant pokojowy: Wydostanie się z apartamentu	387
(4) Wariant agresywny: Wydostanie się z apartamentu	391
(5) Wariant pokojowy: Otwarcie drzwi hangaru	393
(5) Wariant agresywny: Otwarcie drzwi hangaru	397
(6) Skorzystanie ze śmigłowca	399
Questy poboczne	400
Szemrany interes	400
Kredyt w barze	416
Szanghajska sprawiedliwość	430
AKT III – KANADA, DETROIT 2	447
Twarzą w twarz z Elizą Cassan	448
Informacje wstępne	448
(1) Dotarcie do pokoju 404	449
(2) Wariant pokojowy: Wydostanie się z zasadzki	456
(2) Wariant agresywny: Wydostanie się z zasadzki	466
(3) Wariant pokojowy: Dotarcie do klatki schodowej na tyłach studia	472
(3) Wariant agresywny: Dotarcie do klatki schodowej na tyłach studia	484
(4) Wariant pokojowy: Dotarcie do kolejki linowej	489
(4) Wariant agresywny: Dotarcie do kolejki linowej	495
(5) Wariant pokojowy: Wezwanie kolejki linowej	497
(5) Wariant agresywny: Wezwanie kolejki linowej	501
(6) Wariant pokojowy: Dotarcie do głównego obszaru piwnicy	504
(6) Wariant agresywny: Dotarcie do głównego obszaru piwnicy	508
(7) Wariant pokojowy: Dotarcie do klatki schodowej	510
(7) Wariant agresywny: Dotarcie do klatki schodowej	522
(8) Zejście na najniższy poziom piwnicy	526
(9) Wariant pokojowy: Dotarcie do pokoju 802-11	527
(9) Wariant agresywny: Dotarcie do pokoju 802-11	538
(10) Pokonanie Jeleny Fedorowej	543
(10) Pokonanie Jeleny Fedorowej – zmiany w wersji rozszerzonej (Director's Cut)	546
(11) Dotarcie na lądowisko	547
Konfrontacja z Sarifem	549
Informacje wstępne	549
(1) Dotarcie do mieszkania Jensena	549

W pogoni za Izajaszem Sandovalem	552
Informacje wstępne	552
(1) Dotarcie do Centrum Kongresowego	553
(2) Dotarcie do sekcji dla VIP-ów	556
(3) Odbycie rozmowy z Taggartem	557
(4) Odnalezienie informacji na temat miejsca pobytu Sandovala	560
(5) Wariant pokojowy: Wyjście z Centrum Kongresowego	565
(5) Wariant agresywny: Wyjście z Centrum Kongresowego	569
(6) Przedostanie się do apartamentu Sandovala	571
(7) Zejście do kanałów	575
(8) Przeprowadzenie przez kanały	579
(9) Odbycie rozmowy z Sandovalem	585
(10) Powrót na lądowisko	587
Ściąganie starych długów	590
Informacje wstępne	590
(1) Dotarcie do biura Sarifa	590
(2) Udanie się na lądowisko	592
Questy poboczne	593
Zapomniane znajomości	593
Obalić rząd	610
AKT IV – HENGSHA 2, BRAKUJĄCE OGNIWO, SINGAPUR, PANCHAJA	626
Znajdź nadajnik Wasyla Szewczenki	628
Informacje wstępne	628
(1) Wariant pokojowy: Wydostanie się z terenu budowy	629
(1) Wariant agresywny: Wydostanie się z terenu budowy	634
(2) Przejście przez dzielnicę Kuaigan	638
(3) Wymiana bioprocesora w klinice LIMB	640
(4) Wariant pokojowy: Przedostanie się do kryjówki Żniwiarzy	642
(4) Wariant agresywny: Przedostanie się do kryjówki Żniwiarzy	647
(5) Wariant pokojowy: Przejście przez kryjówkę Żniwiarzy	652
(5) Wariant agresywny: Przejście przez kryjówkę Żniwiarzy	661
Dodatkowa misja: Tong's Rescue (Uratowanie Tonga)	667
Rejs na gapę	668
Informacje wstępne	668
(1) Opuszczenie kryjówki Żniwiarzy	669
(2) Dotarcie do portu Belltower	673
(3) Przedostanie się na teren portu	674
(4) Wariant pokojowy: Zabranie paczki z magazynu z narzędziami	679
(4) Wariant agresywny: Zabranie paczki z magazynu z narzędziami	685
(5) Wariant pokojowy: Przedostanie się do wnętrza magazynu portowego	689
(5) Wariant agresywny: Przedostanie się do wnętrza magazynu portowego	697
(6) Wariant pokojowy: Dotarcie do biura administratora Wanga	700
(6) Wariant agresywny: Dotarcie do biura administratora Wanga	708
Ucieczka z patelni	712
(1) Wariant pokojowy: Ucieknij i znajdź swój sprzęt	712
(1) Wariant agresywny: Ucieknij i znajdź swój sprzęt	721
(2) Wariant pokojowy: Znajdź CIC	726
(2) Wariant agresywny: Znajdź CIC	733
(3) Wariant pokojowy: Znajdź port wypadowy	737
(3) Wariant agresywny: Znajdź port wypadowy	744
(4) Wariant pokojowy: Znajdź miejsce spotkania	748
(4) Wariant agresywny: Znajdź miejsce spotkania	756

W brzuchu bestii	761
(1) Wariant pokojowy: Załaduj dane biometryczne do głównego komputera więziennego	761
(1) Wariant agresywny: Załaduj dane biometryczne do głównego komputera więziennego	768
(2) Wariant pokojowy: Zbadaj skrzydło przesłuchań	772
(2) Wariant agresywny: Zbadaj skrzydło przesłuchań	776
(3) Wariant pokojowy: Zdobądź oko Burke'a	778
(3) Wariant agresywny: Zdobądź oko Burke'a	781
(4) Daj Quinnowi oko Burke'a, dostań się do tajnej windy w kostnicy	784
Wybory: Wariant pokojowy	786
Wybory: Wariant agresywny	790
Długa droga do domu	794
Wariant pokojowy	794
Wariant agresywny	804
Na ratunek Megan i jej zespołowi	810
Informacje wstępne	810
(1) Wariant pokojowy: Dotarcie do głównego placu	811
(1) Wariant agresywny: Dotarcie do głównego placu	817
(2) Wyłączenie urządzenia zakłócającego	820
(3) Wariant pokojowy: Odnalezienie Declana Faherty	827
(3) Wariant agresywny: Odnalezienie Declana Faherty	835
(4) Wariant pokojowy: Odnalezienie Nii Colvin	840
(4) Wariant agresywny: Odnalezienie Nii Colvin	851
(5) Wariant pokojowy: Odnalezienie Eryka Kossa	856
(5) Wariant agresywny: Odnalezienie Eryka Kossa	860
(6) Wariant pokojowy: Wgranie wirusa do komputera ochrony	862
(6) Wariant agresywny: Wgranie wirusa do komputera ochrony	866
(7) Dotarcie do podziemnego bunkra	870
(8) Pokonanie Jarona Namira	872
(8) Pokonanie Jarona Namira – zmiany w wersji rozszerzonej (Director's Cut)	874
(9) Odnalezienie Megan Reed	875
(10) Otwarcie drzwi hangaru	877
(11) Dotarcie do promu Leo	878
Wyłącz sygnał Darrowa	880
Informacje wstępne	880
(1) Przedostanie się do wnętrza stacji	881
(2) Dotarcie na szczyt wieży	889
(3) Odbycie rozmowy z Hugh Darrowem	896
(4) Przeprowadzenie przez wieżę	897
(5) Przeprowadzenie przez stację	900
(6) Wariant pokojowy: Dotarcie do kryjówki Williama Taggarta	907
(6) Wariant agresywny: Dotarcie do kryjówki Williama Taggarta	912
(7) Wariant pokojowy: Dotarcie do kryjówki Dawida Sarifa	916
(7) Wariant agresywny: Dotarcie do kryjówki Dawida Sarifa	924
(8) Dotarcie do centrum transmisyjnego	931
(9) Pokonanie projektu Hyron	936
Zakończenia gry	945
Zakończenie 1 – Wysłanie wiadomości Sarifa	946
Zakończenie 2 – Wysłanie wiadomości Darrowa	947
Zakończenie 3 – Wysłanie wiadomości Taggarta	948
Zakończenie 4 – Zniszczenie stacji	949
Questy poboczne	950
Talion A.D.	950
Kwestia dyskrecji	961
Wojna korporacji	963
Wkalkulowane straty	967
Szukanie złomu dla Quinna	971

ENCYKLOPEDIA GRY	974
Podstawy	975
Eksploracja	975
Skradanie się	980
Mini-gry hackerskie	987
Walka	995
Inwentarz	999
Wybór poziomu trudności	1000
Rozwój postaci	1001
Omówienie ulepszeń	1001
Sugerowany dobór ulepszeń	1042
Wyposażenie	1045
Zestawienia	1051
Handlarze	1051
Zestawy Praxis	1060
Upgrade'y broni	1072
Ebooki	1115
Lista kodów	1137
Lista loginów i haseł	1143
Pamięci podręczne – DLC Brakujące Ogniwo	1149
Osiągnięcia – Podstawowa gra	1151
Osiągnięcia – DLC Brakujące Ogniwo	1154

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.

www.gry-online.pl