

Deus Ex: Invisible War

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Deus Ex Invisible War

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.



SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Solucja	5
Tarsus Apartments (Seattle, Washington)	5
Tarsus Recreation (Seattle, Washington)	8
Tarsus Apartments (Seattle, Washington)	11
Tarsus Laboratory (Seattle, Washington)	13
Upper Seattle City Center (Seattle, Washington)	20
Inclinor Facility (Seattle, Washington)	23
Lower Seattle Slums (Seattle, Washington)	27
Heron's Loft Apartments (Seattle, Washington)	29
Lower Seattle Slums (Seattle, Washington)	31
Order Church (Seattle, Washington)	32
Inclinor Facility (Seattle, Washington)	33
Upper Seattle City Center (Seattle, Washington)	36
Emerald Suites (Seattle, Washington)	37
Club Vox (Seattle, Washington)	40
Emerald Suites (Seattle, Washington)	42
Upper Seattle City Center (Seattle, Washington)	43
WTO Air Terminal (Seattle, Washington)	44
WTO Air Terminal Hangar (Seattle, Washington)	47
Upper Seattle City Center (Seattle, Washington)	51
Emerald Suites (Seattle, Washington)	52
Emerald Suites Penthouse (Seattle, Washington)	53
Club Vox (Seattle, Washington)	55
Lower Seattle Slums (Seattle, Washington)	56
Heron's Loft Apartments (Seattle, Washington)	56
Sophia Sak's Hangar (Seattle, Washington)	59
The Greasel Pit (Seattle, Washington)	61
Club Vox (Seattle, Washington)	63
Emerald Suites (Seattle, Washington)	64
Club Vox (Seattle, Washington)	65
WTO Air Terminal (Seattle, Washington)	67

Mako Ballistics Exterior (Seattle, Washington)	68
Mako Ballistics Interior (Seattle, Washington)	69
Mako Ballistics BioLab (Seattle, Washington)	73
Mako Ballistics Interior (Seattle, Washington)	75
Mako Ballistics Exterior (Seattle, Washington)	76
South Medina (Cairo, Egypt)	77
Arcology Levels 107-108 (Cairo, Egypt)	79
Arcology Air Terminal (Cairo, Egypt)	81
Arcology Levels 107-108 (Cairo, Egypt)	84
Order Mosque (Cairo, Egypt)	85
North Medina (Cairo, Egypt)	87
South Medina (Cairo, Egypt)	89
Arcology Tarsus Academy (Cairo, Egypt)	90
ApostleCorp Facility (Cairo, Egypt)	94
ApostleCorp Laboratory Suite (Cairo, Egypt)	96
Arcology Air Terminal (Cairo, Egypt)	98
Arcology Levels 107-108 (Cairo, Egypt)	100
South Medina (Cairo, Egypt)	101
Nassif Greenhouse (Cairo, Egypt)	101
Pozostałe questy (Cairo, Egypt)	103
Trier Streets (Trier, Germany)	104
Trier SSC (Trier, Germany)	105
Queequeg’s Coffee Shop (Trier, Germany)	107
Trier Streets (Trier, Germany)	108
Nine Worlds Tavern (Trier, Germany)	109
Trier SSC (Trier, Germany)	110
Black Gate Ruins (Trier, Germany)	111
Black Gate Laboratory (Trier, Germany)	112
Pozostałe questy (Trier, Germany)	113
Templar Compound (Germany)	114
Templar Church (Germany)	116
Trier Streets (Trier, Germany)	118
Nine Worlds Tavern (Trier, Germany)	119
Black Gate Laboratory (Trier, Germany)	119
Shackleton Ice Shelf (Antarctica)	121
JC Denton’s Sanctuary (Antarctica)	124
Shackleton Ice Shelf (Antarctica)	126
Abandoned Versalife Base Exterior (Antarctica)	127
Abandoned Versalife Base Interior (Antarctica)	129
Abandoned Versalife Base Exterior (Antarctica)	132
South Medina (Cairo, Egypt)	132
North Medina (Cairo, Egypt)	134
Order Mosque (Cairo, Egypt)	135
Arcology Levels 107-108 (Cairo, Egypt)	137
Arcology Air Terminal (Cairo, Egypt)	138
Liberty Island West Side (New York, New York)	140
UNATCO Ruins (New York, New York)	142
ZAKOŃCZENIE 1 - TEMPLARIUSZE	143
ZAKOŃCZENIE 2 - ILLUMINATI	145
ZAKOŃCZENIE 3 - APOSTLECORP	147
ZAKOŃCZENIE 4 - RENEGADE	149

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

Wprowadzenie

Kilka cennych uwag na początek:

- Przede wszystkim, możliwie jak najczęściej zapisuj stan gry. Gra nie jest co prawda aż tak zabugowana jak mogło by się początkowo wydawać, ale lepiej nie ryzykować. Niektóre walki są wyjątkowo ciężkie, szczególnie na samym początku gry, gdy nie dysponuje się jeszcze najlepszymi giwerami i biowszczepami.
- Podstawowym pytaniem, które powinieneś sobie zadać jest: jaką postacią chciałbym grać? Poradnik nakierowany jest na osobę hakera, dla którego walka jest ostatecznością. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby zabawić się w Rambo czy skupić na samym głównym wątku.
- Pamiętaj o tym, iż nie musisz wszystkich problemów rozwiązywać posiadanymi giwerami. Poza kilkoma wyjątkowymi sytuacjami, które wręcz proszą się o użycie broni spokojnie można wybierać inne warianty zaliczenia danego zadania. W miarę możliwości starałem się je dokładnie opisywać.
- Jeśli już zdecydujesz się na bezpośrednie starcie to powinieneś wiedzieć, iż najbardziej efektywnym sposobem pozbywania się wrogów (w grze) jest strzał w głowę z karabinu snajperskiego. W początkowej fazie gry może być on zastąpiony przez energetyczny miecz lub Boltcastera (zatrute strzałki).
- Dobrym pomysłem, jeszcze przed przystąpieniem do jakichkolwiek działań, jest badanie otoczenia. Tyczy się to w szczególności tych plansz, na których nie można zdobyć podręcznej mapy.

Uwaga! Porady odnośnie wszczepiania odpowiednich biokanistrów czy wybierania przedmiotów do inwentarza zostały zawarte we właściwej sekcji. Na bieżąco starałem się podpowiadać na co najlepiej się decydować.

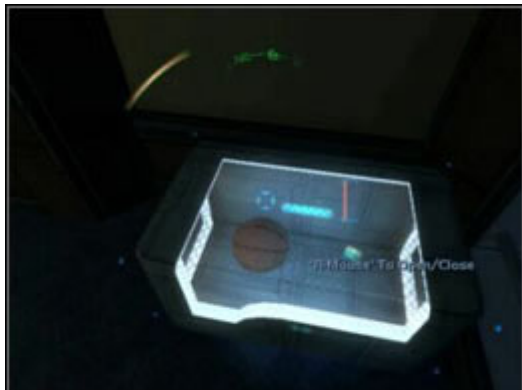
Uwagi techniczne:

- **kolorem czerwonym** zaznaczyłem miejsca, w których **NALEŻAŁOBY** zapisać stan gry (kompletny save, odradzam dokonywania szybkich zapisów)
- **kolorem zielonym** oznaczyłem natomiast możliwe do zebrania przedmioty, jeśli daną rzecz znajduje się po raz pierwszy dodałem odpowiedni opis
- osobną kwestię stanowią questy, zostały one oznaczone w następujący sposób:
>>**NOWY QUEST (PODSTAWOWY) /nazwa quest/**
>>**NOWY QUEST (DODATKOWY) /nazwa quest/**
<<**QUEST ZALICZONY (PODSTAWOWY) /nazwa quest/**
<<**QUEST ZALICZONY (DODATKOWY) /nazwa quest/**
- w przypadku zadań, które wzajemnie się wykluczają ich nazwy umieściłem obok siebie; rozwiązania, które wybierałem w trakcie przechodzenia gry opisałem najdokładniej
- lokacje zostały opisane w taki oto sposób: **Nazwa lokacji (miejsce)**

Solucja

Tarsus Apartments (Seattle, Washington)

Zaczynasz we własnym pokoju. Korzystając z okazji możesz się trochę porozglądać. Uważnie czytaj wyświetlane przez grę informacje, opisują one między innymi jak korzystać z inwentarza czy przegląda zdobyte już dyski z informacjami.



Na początek podejdź do podświetlonej skrzyni i ją otwórz. Jeśli chcesz możesz sobie trochę porzucić piłką do koszykówki. Na takie nieistotne elementy (tylko do rzucania) nie będę jednak zwracał uwagi. O wiele ważniejsze jest to, aby odczytać pierwszy Datacube. Otrzymasz **mapę** okolicy (Map of Seattle Tarsus Complex). Jeśli chcesz się jej od razu przyjrzeć: wciśnij N i przejdź na odpowiednią zakładkę.

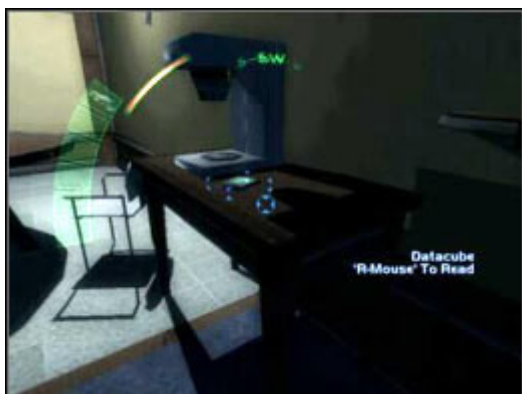


Popatrz do góry. Niedaleko pucharu znajdziesz **Binoculars**, czyli lornetkę. Korzystając z okazji wejdź do inwentarza (V). Zauważ, że część przedmiotów będziesz mógł przenieść na lewy pasek. Ułatwi to korzystanie z nich w przyszłości. Lornetka nie jest akurat ważna tak więc nie musisz jej umieszczać na tym pasku.



Skieruj się w lewo. Gdy zbliżysz się do świecącego punktu załączy się scenka. Poznasz dyrektora Tarsus Academy - Leilę Nassif. Chwilowo nie będzie chciała Ci nic konkretnego powiedzieć. Każę natomiast spotkać się z Billie. Otrzymasz też kod do swojego mieszkania (zostanie on automatycznie zapisany, nie musisz go zapamiętywać). Zabierz **MontyBites! Candy Bar** (batonik) leżący na biurku.

>>NOWY QUEST (PODSTAWOWY): Tarsus Assault: Meet Billie (Spotkaj się z Billie)



Skieruj się do sąsiedniego pomieszczenia (nie wychodź jeszcze z apartamentu). Na początek możesz odczytać informację z kolejnego **Datacube'a** (od Billie). Podejdź do lodówki i otwórz ją. W środku znajdziesz **Soy**. Wszystkie te drobne przekąski są gromadzone w jednym slocie. Dobrze jest umieścić je na lewym pasku dzięki czemu w każdej chwili będziesz mógł z nich skorzystać. Możesz już wyjść na zewnątrz.



Jeśli chcesz pomagać sobie zerkając na mapkę. Musisz udać się do mieszkania Billie (apartament 454). Idź prosto. Po chwili zauważysz biegącego strażnika. Będzie niestety miał pecha. Podejdź do ciała i zabierz **Partially Depleted Ammo Clip** (częściowo opróżniony magazynek). Nie martw się tym, że nie masz jeszcze żadnej broni, wkrótce zdobędziemy pistolet.



Wróć się kawałek i podejdź do ukazanej na screenie maszyny. Możesz zakupić kilka batoników. Radziłbym jednak gromadzić zdobywane kredyty a jedzenia i tak znajdziesz wystarczająco dużo. Na stole powinieneś zauważyć **książkę** (Upper And Lower Seattle).



Kieruj się do mieszkania Billie. Jeśli chcesz możesz dzwonić do pozostałych apartamentów, aby wysłuchać ciekawych odzywek :-). Podejdź do przycisku. Będziesz mógł wejść do środka.



Zbliż się do Billie. Załączy się scenka. Wysłuchaj tego co ma do powiedzenia. Będziesz musiał udać się na niższy poziom i zgłosić po dalsze rozkazy.

<<QUEST ZALICZONY (PODSTAWOWY): Tarsus Assault: Meet Billie (Spotkaj się z Billie)

>>NOWY QUEST (PODSTAWOWY): Tarsus Assault: Report to Dr. Nassif (Zgłoś się do Leili Nassif)



Korzystając z okazji możesz się tu trochę porozglądać. Koniecznie udaj się do kuchni. Znajdziesz tu Bread (chleb) oraz dwa Soy (w lodówce). Na prawo od miejsca, w którym stoi Billie powinieneś zauważyć skrzynię. Niestety, nie będziesz mógł jej jeszcze otworzyć. Potrzebowałbyś ładunku wybuchowego lub Multitoola a żadnego z tych przedmiotów jeszcze nie masz.



Kieruj się w stronę miejsca ukazanego na mapie jako Elevator To Rec Center. Po drodze miniesz publiczny terminal, dzięki któremu możesz dowiedzieć się o aktualnych wydarzeniach na świecie. Podejdz do strażnika stojącego przy windzie i porozmawiaj z nim. Niestety, nic konkretnego nie będzie chciał zdradzić. Podejdz więc do windy i wciśnij przycisk (masz już odpowiedni kod). Zapisz stan gry. Udaj się do Tarsus Recreation.