

# Deus Ex

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Deus Ex**

**autorzy:**

**Michał „Humanghost” Natkowski**

**&**

**„Mass(a)”**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Broń</b>	<b>4</b>
<b>Przedmioty</b>	<b>10</b>
<b>Skills</b>	<b>13</b>
<b>Augmentations</b>	<b>15</b>
<b>Solucja</b>	<b>18</b>
<b>Proste początki</b>	<b>18</b>
<b>Misja 1 – Liberty Island</b>	<b>19</b>
<b>Misja 2 – Battery Park</b>	<b>21</b>
<b>Misja 2 – Hell’s Kitchen</b>	<b>23</b>
<b>Misja 3 – Liberty Island</b>	<b>26</b>
<b>Misja 3 – N.Y. Battery Park</b>	<b>26</b>
<b>Misja 3 – N.Y. Brooklyn Bridge</b>	<b>27</b>
<b>Misja 3 – N.Y. Unknown Location</b>	<b>28</b>
<b>Misja 4 – Liberty Island, UNATCO Headquarters</b>	<b>30</b>
<b>Misja 4 – N.Y. Hell’s Kitchen</b>	<b>30</b>
<b>Misja 5 – Unknown Location, unknown time</b>	<b>33</b>
<b>Misja 6 – Hong Kong</b>	<b>35</b>
<b>Misja 6 – Hong Kong, Wan Chai Market</b>	<b>36</b>
<b>Misja 7 – N.Y. Hell’s Kitchen</b>	<b>40</b>
<b>Misja 7 – N.Y. Brooklyn Naval Shipyard Submarine Warfare Division</b>	<b>41</b>
<b>Misja 7 – N.Y. Lower East Slide Cementary</b>	<b>43</b>
<b>Misja 8 – Paris, Denfert – Rochereu</b>	<b>44</b>
<b>Misja 8 – Paris, Under Martial Law</b>	<b>45</b>
<b>Misja 8 – Paris, Nightclub la Porte de l’Enfer</b>	<b>46</b>
<b>Misja 8 – Paris, Chateau DuClare</b>	<b>46</b>
<b>Misja 8 – Paris, Knights Templar Cathedral</b>	<b>47</b>
<b>Misja 8 – Paris, Morgan’s Everett Home</b>	<b>47</b>
<b>Misja 9 – Vandenberg Command Complex</b>	<b>48</b>
<b>Misja 9 – Kalifornia, Gas Station</b>	<b>49</b>
<b>Misja 10 – New Coast, Submarine Base</b>	<b>50</b>
<b>Misja 11 – New West Coast, Missile Silo</b>	<b>52</b>
<b>Misja 12 – Area 51</b>	<b>53</b>
<b>Zakończenia</b>	<b>55</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

Deus ex to jedna z najlepszych gier roku 2000. Została nawet nazwana „grą roku”. Jest to ogólnie ujmując FPS a elementami RPG osadzony w przyszłości.

Akcja gry zaczyna się w roku 2052 po wielkim krachu ekonomicznym i w latach świetności organizacji terrorystycznych. Bohater, którym będziemy kierować jest agentem UNATCO, a więc Unitek Nations Anti-Terrorist Coalition. Naszym celem będzie rozpracowanie ogromnego spisku, którego celem jest panowanie nad światem. Przyjdzie nam walczyć z terrorystami i robotami. Nikomu nie możemy ufać, każdy może okazać się wrogiem. Lecz spytacie są te elementy RPG? Otóż nasz agent jest wyposażony w nanowszczepy, które dają mu dodatkowe umiejętności, o czym później. Należy przy tym zaznaczyć, że fabuła gry nie jest liniowa, szczególnie jak na FPS'a. Rozmowy z poszczególnymi NPC'ami mogą się toczyć różnie w zależności od naszego wyboru. Postaram się pokazać Wam jak rozmawiać z innymi żeby przyniosło to najlepszy skutek.

Ale zacznijmy od początku. Zapraszam do lektury!



## Broń

Zaczynamy od broni, bez której niemożliwym jest przejście tej gry. Arsenal zabójczego sprzętu dostępny w grze nie jest specjalnie rozbudowany. Jeśli wziąć pod uwagę przydatność bojową to ta liczba jest jeszcze mniejsza. Broń w grze dzieli się na kilka kategorii, co widać poniżej.

## Klasa: Pistoł

**Nazwa: 10mm Pistol**

Typ amunicji: 10mm

Ilość w magazynku: 6 sztuk

Zasięg: 50-100 m

Obrażenia: 14

Opis: Podstawowa broń, na początku niezbędna. Dobry tylko do walki w bliskim dystansie. Nie strzelać w nic innego niż głowa.

**Nazwa: Stealth Pistol**

Typ amunicji: 10mm

Ilość w magazynku: 10

Zasięg: 50-100 m

Obrażenia: 8

Opis: Idealny do cichego załatwiania sprawy. Pomimo małej ilości zadawanych obrażeń celny strzał w głowę eliminuje wroga szybko, cicho i skutecznie.

**Nazwa: Crossbow**

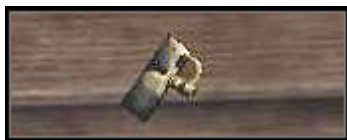
Typ amunicji: Darts, TRQ Darts, Flare Darts

Ilość w magazynku: 4

Zasięg: 50-100 m

Obrażenia: 14

Opis: Również cicha broń zdolna unieszkodliwić jednym celnym strzałem nieświadomego przeciwnika. Dość wysoka liczba zadawanych obrażeń przesądza o jej skuteczności. Dodatkowym plusem jest możliwość strzelania pod wodą.

**Nazwa: PS20**

Typ amunicji: Jednorazowy

Ilość w magazynku: 1

Zasięg: 300-500 m

Obrażenia: 25

Opis: Dość niedoceniana broń. Jeśli w pobliżu jest tylko jeden przeciwnik jest wręcz idealna. Wysokie obrażenia pozwolą unieszkodliwić go bez wzbudzania alarmu.

## Klasa: Rifle



**Nazwa: Assault Rifle**

Typ amunicji: 7.62/20mm

Ilość w magazynku: 30/4

Zasięg: 100-200 m

Obrażenia: 3

Opis: Jakby to powiedzieć: duża, ciężka i głośna. Jej duży odrzut powoduje trudności w trafieniu przeciwnika z dużej odległości. Minusem są również małe obrażenia, które zadaje. Przydatna na duże skupiska wrogów i oczywiście roboty.



**Nazwa: Sawed-off Shotgun**

Typ amunicji: Buckshot

Ilość w magazynku: 4

Zasięg: 25-50 m

Obrażenia: 25

Opis: Bardzo głośny i prawie nieprzydatny. Nadaje się tylko w pomieszczeniach zamkniętych. Jediną zaletą jest wysokość zadawanych obrażeń.



**Nazwa: Assault Shotgun**

Typ amunicji: Buckshot/Sabot

Ilość w magazynku: 12

Zasięg: 25-50 m

Obrażenia: 20

Opis: Bardziej zaawansowana wersja poprzedniej broni. Pomimo mniejszych obrażeń jest to bardzo dobra broń. Szybkostrzelność, duża ilość amunicji w magazynku i nadal wysokie obrażenia powodują, że jest to jedna z najprzydatniejszych broni w grze.



**Nazwa: Sniper Rifle**

Typ amunicji: 30.06

Ilość w magazynku: 6

Zasięg: 600-1000 m

Obrażenia: 25

Opis: Moja słabość do wszelkich karabinów snajperskich powoduje, że jest to broń, chyba najczęściej przeze mnie używana w grze. Ma świetny zasięg i zadaje duże obrażenia. Polecam każdemu.

## Klasa: Heavy



### Nazwa: GEP Gun

Typ amunicji: Rockets/WP Rockets

Ilość w magazynku: 1

Zasięg: 300-600 m

Obrażenia: 300

Opis: Nie ma w grze nikogo, kto mógłby się oprzeć sile tej broni. Dzięki dwóm rodzajom amunicji można jej używać zarówno przeciwko ludziom jak i robotom. Niestety mało poręczna.



### Nazwa: LAW

Typ amunicji: Jednorazowy

Ilość w magazynku: 1

Zasięg: 300-500 m

Obrażenia: 100

Opis: Trochę gorsza siostra poprzedniej broni. Niestety jednorazowego użytku. Aczkolwiek nadal skuteczna przeciwko każdemu.



### Nazwa: Flame Thrower

Typ amunicji: Napalm Canister

Ilość w magazynku: 100

Zasięg: 6,7 m

Obrażenia: 2

Opis: Być może zadaje małe obrażenia. Może duża i nieporęczna i małego zasięgu. Ale za to jak ładnie wygląda palący się przeciwnik. Jednorazowe trafienie powoduje jego śmierć w niedługim czasie.



### Nazwa: Plasma Rifle

Typ amunicji: Plasma Clips

Ilość w magazynku: 12

Zasięg: 300-500 m

Obrażenia: 105

Opis: Rzadko spotykana w grze. Na plus przemawia ilość nabojów w magazynku i daleki zasięg. Na minus jej nieporęczność i duża trudność w trafieniu wroga z większej odległości.

## Klasa: Low-Tech



**Nazwa: Combat Knife**

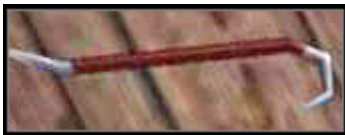
Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: Bezpośredni

Obrażenia: 5

Opis: Dodany w grze chyba tylko dlatego by był. Bo chyba trudno sobie wyobrazić FPS'a bez tej broni.



**Nazwa: Crowbar**

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: Bezpośredni

Obrażenia: 6

Opis: Za dużo tu się nie da powiedzieć. Właściwie nieprzydatny.



**Nazwa: Riot Prod**

Typ amunicji: Prod Chargers

Ilość w magazynku: 4

Zasięg: Bezpośredni

Obrażenia: 15

Opis: Miło popatrzeć na otumanioną ofiarę. Przydatny, jeśli w pobliżu nie ma innych wrogów. Na początku ogłusza, po kilkukrotnym użyciu na jednej osobie pozbawia przytomności.



**Nazwa: Dragon's Tooth**

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: Bezpośredni

Obrażenia: 20

Opis: Niezły mieczyk. Duże obrażenia powodują jego wysoką skuteczność w atakach z tyłu wroga. Można nim łatwo unieszkodliwić niczego nieświadomego strażnika. Poza tym – niezłe wygląda.