

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

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

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

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

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



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: Pistol


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

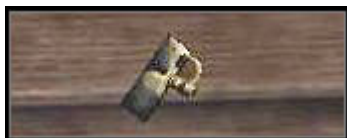
Typ amunicji: Darts, TRQ Darts, Flare Darts

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

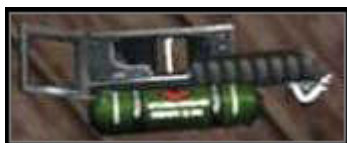
Typ amunicji: Jednorazowy

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 – nieźle wygląda.