

UPOZORNENIE PRED EPILEPSIOU

Prečítajte si prosím nasledujúce upozornenie skôr, ako začnete hrať túto hru, alebo ako ju dovoľíte hrať svojim deťom. Niektorí ľudia sú náchylní k vzniku epileptických záchvatov alebo strate vedomia, keď sú v každodennom živote vystavení vplyvu blikajúceho svetla alebo svetelných vzorov. U týchto ľudí sa pri pozeraní určitých televíznych obrazov alebo hraní počítačových hier môžu objaviť záchvaty. K tomu môže dôjsť aj u ľudí, ktorí nikdy nemali epileptické záchvaty. Ak ste vy alebo niekto vo vašej rodine niekedy mali symptómy, ktoré majú vzťah k epilepsii (záchvaty alebo stratu vedomia) po vystavení sa účinkom blikajúceho svetla, poraďte sa so svojim lekárom skôr ako začnete hrať. Odporúčame, aby rodičia sledovali svoje deti počas hrania počítačových hier. Ak u seba alebo vašich detí spozorujete počas hrania hry niektorý z nasledujúcich symptómov, ako závrat, rozmazané videnie, záškuby očí alebo svalov, strata vedomia, dezorientácia, mimovôľové pohyby alebo kŕče, okamžite prerušte hru a poraďte sa so svojim lekárom.

PREVENTÍVNE OPATRENIA PRI HRANÍ

- Neostávajú príliš blízko pri obrazovke. Sadnite si na vhodnú vzdialenosť od televíznej obrazovky, tak ďaleko, ako vám to dovoľuje dĺžka káblov.
- Pokiaľ to je možné, hrajte hru na malej televíznej obrazovke.
- Vyhýbajte sa hraniam, ak ste unavení, alebo ak nie ste dobre vyspaní.
- Izba, v ktorej hráte, nech je dobre osvetlená.
- Oddychujte aspoň 10 až 15 minút po každej hodine hrania.

Obsah

Instalácia a spustenie.....	4	Zlepšovanie videnia.....	22	Bezpečnostné stanice.....	41
Systémové požiadavky.....	4	Text a oznámenia.....	22	Settings (Nastavenia).....	42
Spustenie hry.....	5	Pohyb.....	23	Keyboard/Mouse	
Hlavná ponuka.....	5	Utajenie (prikrčenie sa		(Klávesnica/Mys).....	42
Prestávka v hre.....	6	a plazenie sa).....	25	Controls (Ovládanie).....	43
Ukladanie a načítanie.....	7	Použitie výstroja.....	26	Game Options (Voľby).....	43
Úroveň obtiažnosti boja.....	8	Nanokľúče.....	28	Display (Obrazovka).....	45
Vytvorenie postavy.....	9	Samonapájané predmety.....	28	Colours (Farby).....	46
Vzhľad.....	9	Správa inventára.....	28	Sound (Zvuk).....	47
Schopnosti.....	10	Vylepšovanie zbraní.....	29	Previous Menu	
Vitajte, Agent Denton.....	11	Komunikácia.....	29	(Predchádzajúca ponuka).....	47
Pasívne oznámenia.....	11	Boj.....	30		
Monitor poškodenia.....	11	Zameriavanie.....	30		
Aktívne rozšírenie		Typy zbraní.....	31		
a ikony zariadení.....	12	Znovunabíjanie a munícia.....	33		
Predmety v ruke.....	12	Pasce.....	34		
Obrazovky s informáciami.....	13	Poškodenie a uzdravovanie.....	34		
Inventory (Inventár).....	14	Poškodenie.....	34		
Health (Zdravie).....	16	Uzdravovanie.....	34		
Augs (Rozšírenia).....	16	Energia.....	36		
Skills (Schopnosti).....	18	Špiónážny výstroj.....	37		
Goals/Notes		Odomykanie zámkov.....	37		
(Ciele/Poznámky).....	19	Elektrické prenikanie.....	38		
Conversations		Svet.....	39		
(Rozhovory).....	20	Diaľková preprava.....	39		
Images (Obrázky).....	20	Pohyb a hádzanie.....	39		
Logs (Záznamy).....	21	Kontajnery.....	39		
Obzeranie sa dookola.....	21	Počítačové terminály.....	40		
Zameriavanie.....	21	Kreditné lístky a bankomaty.....	41		

Poznámka. Všetky odkazy na „kliknutie“ v tejto príručke znamenajú kliknutie ľavým tlačidlom myši. Kliknutia pravým tlačidlom sú označené ako „kliknutia pravým tlačidlom myši.“

INŠTALÁCIA A SPUSTENIE

Ak chcete nainštalovať hru *Deus Ex*, vložte CD s hrou do svojej jednotky CD-ROM. Po niekoľkých sekundách sa objaví Panel spustenia.

Kliknite na tlačidlo Next (Ďalej), aby ste zahájili inštaláciu, a postupujte podľa pokynov na obrazovke.

V prípade, že sa Panel spustenia po vložení CD neobjaví, dva razy kliknite na ikonu Mój počítač, potom na ikonu jednotky CD-ROM a potom na súbor SETUP.EXE, aby sa objavil Panel spustenia.

Systém vás požiada, aby ste vybrali komponenty, ktoré si želáte nainštalovať. Hra pobeží súvislejšie a bude potrebovať menej času na nahrávanie, ak sa súbory Game Content (Obsah hry), Maps (Mapy) a Speech (Rozprávanie) nainštalujú na pevný disk.

V žiadnom prípade neodznačujte položku *DirectX*, ak si nie ste absolútne istí, že už máte na svojom počítači nainštalovaný ovládač *DirectX 7.0a*.

Po ukončení inštalácie bude potrebné reštartovať váš počítač predtým, ako spustíte hru.

SYSTÉMOVÉ POŽIADAVKY

Minimálne požiadavky:

procesor 300 Mhz Pentium™II alebo iný s rovnakým výkonom

systém Windows 95/98

pamäť 64 MB RAM

3D akceleračná videokarta zodpovedajúca *DirectX 7.0a*

zvuková karta zodpovedajúca *DirectX 7.0a*

ovládač *DirectX 7.0a* alebo novší (hra ho obsahuje)

jednotka 4X CD-ROM

150 MB nekomprimovaného miesta na pevnom disku plus priestor na

ukladanie pozícií

klávesnica a myš

Odporúčané požiadavky:

procesor AMD Athlon™ alebo Intel Pentium™ III
pamäť 128 MB RAM
3D akcelerátor s 16 MB VRAM
jednotka 8X CD-ROM
750 MB nekomprimovaného miesta na pevnom disku plus priestor na ukladanie pozícií
zvuková karta zodpovedajúca EAX

POZNÁMKA: 3D akceleračná videokarta sa vyžaduje; karty 3Dfx Glide a Direct3D sú podporované. Môže byť nutné aktualizovať vaše ovládače hardvéru pred spustením hry.

SPUSTENIE HRY

Ak chcete hrať hru *Deus Ex*, uistite sa, že je hra nainštalovaná a váš počítač pracuje pod systémom Windows. Prejdite na ponuku Windows START menu (Start) a kliknite na položku PROGRAMS/DEUS EX/PLAY DEUS EX.

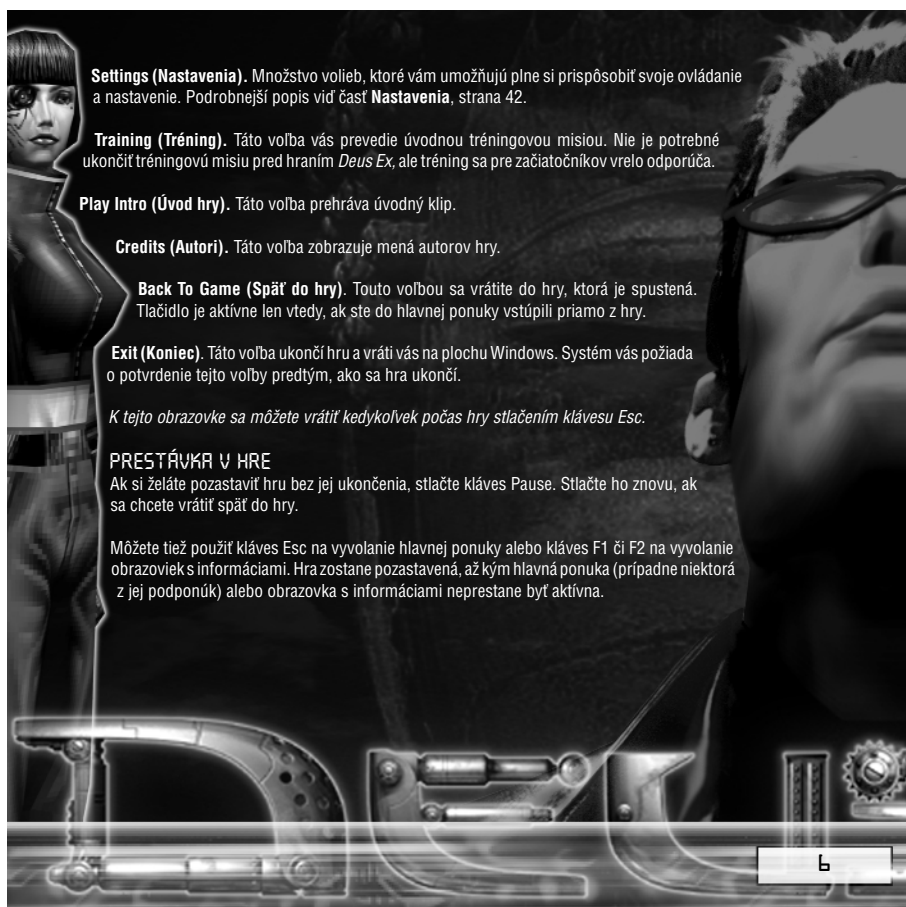
HLAVNÁ PONUKA

Prvá vec, ktorú uvidíte, keď sa hra *Deus Ex* načíta, bude hlavná ponuka, ktorá má nasledujúce voľby.

New Game (Nová hra). Spúšťa úplne novú hru, začínajúcu zadaním úrovne obtiažnosti a vytvorením postavy.

Save Game (Uloženie pozície). (táto voľba je aktívna len v prípade, že vstúpite do hlavnej ponuky priamo z hranej hry), vid' časť Ukladanie a načítanie, strana 7.

Load Game (Načítanie pozície). Vid' časť Ukladanie a načítanie, strana 7.



UKLADANIE A NAČÍTANIE

Pozíciu môžete uložiť alebo nahráť z hlavnej ponuky. Voľba Save Game (Uložiť pozíciu) je aktívna len vtedy, ak vstúpite do hlavnej ponuky priamo z hry. Nie je možné uložiť pozíciu počas rozhovoru alebo pri správe InfoLink.

POZNÁMKA. V hre *Deus Ex* môžete mať uložených toľko pozícií, koľko chcete. Ak radi ukladáte pozície často, odporúča sa pravidelne mazať staršie pozície, aby ste ušetrili miesto na disku. Miesto na disku môžete ušetriť aj prepisovaním existujúcich uložených pozícií namiesto vytvárania nových.

Okná Save/Load (Uložiť/Načítať) obsahujú nasledujúce voľby.

Naľavo od obrazovky je posuvný zoznam všetkých uložených pozícií zoradených chronologicky s najnovšou pozíciou navrchu. (Ich poradie môžete zmeniť kliknutím a pretiahnutím na iné miesto.) Pozície sú označené názvom, dátumom a časom uloženia. Prednastavené meno uloženia je miesto v momente hry, kedy bola uložená, ktorékoľvek uloženie však môžete premenovať kliknutím naň, vysvetlením názvu a vložením nového názvu.

Kliknutím na uloženú pozíciu v zozname ju zvolíte a môžete ju načítať, vymazať alebo uložiť novú pozíciu na jej miesto. Novú pozíciu premenujete, ak chcete, aby mala iný názov.

Ak pred stlačením tlačidla Save (Uložiť) nevysvietite existujúcu uloženú pozíciu, hra automaticky vytvorí novú položku na prvom mieste zoznamu.

Napravo od obrazovky je okno, ktoré obsahuje malý čiernobiely obrázok vášho výhľadu vo chvíli, keď ste hru uložili, a miesto, na ktorom sa vaša postava nachádzala.

Na spodnej strane sú tri tlačidlá:

Delete (Vymazať). Vymaže vybrané uloženie z vášho pevného disku.

Save/Load (Uložiť/Načítať). Podľa obrazovky sa načíta uložená pozícia alebo sa uloží aktuálna pozícia.

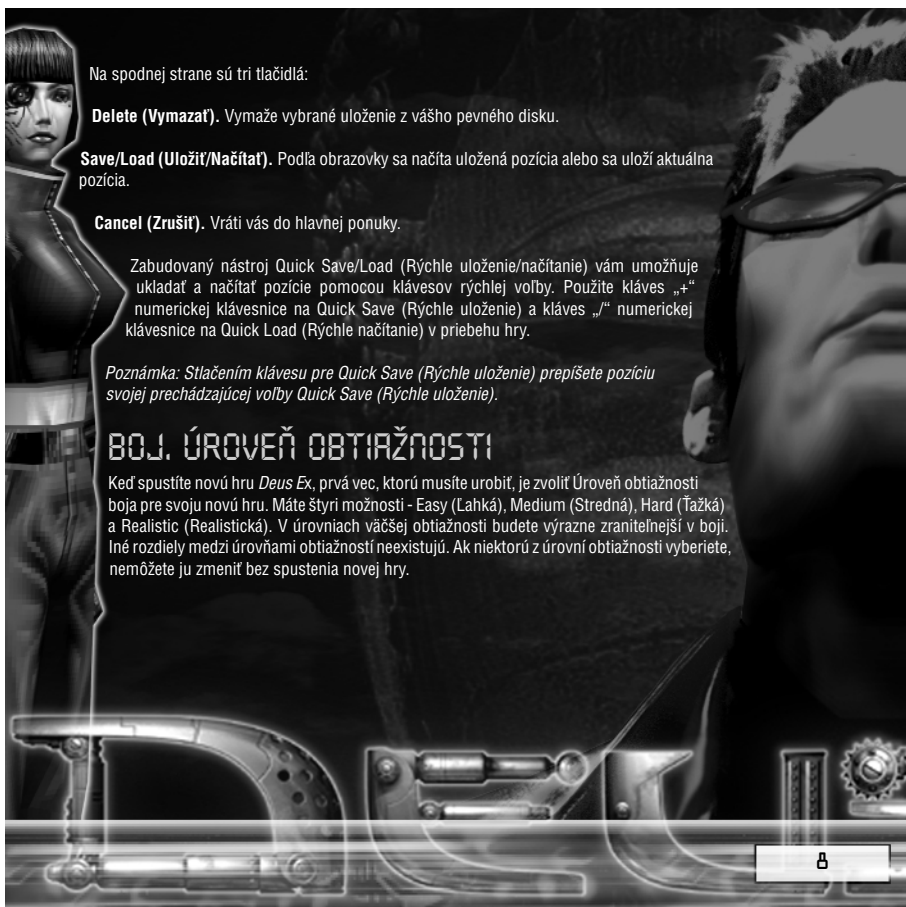
Cancel (Zrušiť). Vráti vás do hlavnej ponuky.

Zabudovaný nástroj Quick Save/Load (Rýchle uloženie/načítanie) vám umožňuje ukladať a načítať pozície pomocou klávesov rýchlej voľby. Použite kláves „+“ numerickej klávesnice na Quick Save (Rýchle uloženie) a kláves „-“ numerickej klávesnice na Quick Load (Rýchle načítanie) v priebehu hry.

Poznámka: Stlačením klávesu pre Quick Save (Rýchle uloženie) prepíšete pozíciu svojej prechádzajúcej voľby Quick Save (Rýchle uloženie).

BOJ. ÚROVEŇ OBTIAŽNOSTI

Keď spustíte novú hru *Deus Ex*, prvá vec, ktorú musíte urobiť, je zvoliť Úroveň obtiažnosti boja pre svoju novú hru. Máte štyri možnosti - Easy (Lahká), Medium (Stredná), Hard (Ťažká) a Realistic (Realistická). V úrovniach väčšej obtiažnosti budete výrazne zraniteľnejší v boji. Iné rozdiely medzi úrovňami obtiažnosti neexistujú. Ak niektorú z úrovni obtiažnosti vyberiete, nemôžete ju zmeniť bez spustenia novej hry.



VYTVORENIE POSTAVY

Predtým, ako začnete hrať, musíte vytvoriť svoju postavu v hre. Kedykoľvek budete chcieť hrať novú hru, automaticky sa objaví obrazovka Character Creation (Vytvorenie postavy).

Môžete zmeniť meno v poli „real name“ („skutočné meno“) kliknutím na ponuku mien a vložení nového mena. Toto sa stane vaším „skutočným“ menom počas hry, zvyčajne vás však hra bude označovať vaším kódovým menom J.C. Denton. Svoje kódové meno nemôžete zmeniť.

Na spodnej strane obrazovky Character Creation (Vytvorenie postavy) sú tri tlačidlá:

Reset to Defaults (Späť k prednastaveným hodnotám). Voľba vymaže všetky nastavenia a vráti vašej postave prednastavený vzhľad a hodnoty schopností.

Start Game (Spustiť hru). Voľba uloží vaše nastavenia a spustí hru. Váš výzor je nastavený a vy už svoje schopnosti môžete upravovať len prostredníctvom bežného zdokonalenia sa, viď časť **Schopnosti**, strana 18.

Cancel (Zrušiť). Voľba vás vráti do obrazovky Main Menu (Hlavná ponuka) bez toho, aby sa spustila nová hra.

VZHĽAD

Pomocou klávesov šípok pod obrázkom postavy si môžete vybrať z niekoľkých kombinácií farby vlasov a odtieňa pokožky. Vzhľad, ktorý je viditeľný, keď vyskočíte z obrazovky Character Creation (Vytvorenie postavy), vám zostane počas celej hry.



SCHOPNOSTI

V hre je 11 možných schopností. Každá schopnosť má štyri úrovne majstrovstva - Untrained (Netrénovaný), Trained (Trénovaný), Advanced (Pokročilý) a Master (Majster). Hru začínate s každou schopnosťou na úrovni Untrained Level (Netrénovaný) (okrem schopnosti Weapons (Zbrane): Pistol (Pištoľ), ktorá začína s hodnotou Trained Level (Trénovaný)), a máte k dispozícii 5000 bodov, ktorými môžete vylepšovať svoje schopnosti. Cena za každú ďalšiu úroveň v jednotlivých schopnostiach je uvedená vedľa jej názvu. Podrobnejšie informácie viď časť **Schopnosti**, strana 18.

V malom okne vedľa tlačidiel sa zobrazuje súčet nespotrebovaných bodov, ktoré máte práve k dispozícii. Pod zoznamom schopností sú dve tlačidlá.

Zvýšenie. Ak máte k dispozícii dostatok bodov, vysviette schopnosť a kliknite na voľbu UPGRADE (ZVÝŠIŤ), aby sa zväčšila úroveň schopnosti.

Zníženie. Vysviette schopnosť a kliknite na tlačidlo, aby sa zredukovala daná schopnosť o jednu úroveň (minimálna úroveň je Untrained (Netrénovaný)). Počet bodov zrušenej úrovne sa pripočíta k bodom, ktoré máte k dispozícii.

Keď vytvárate svoju postavu, môžete znížiť svoju automatickú úroveň Pistol (Pištoľ), aby ste zvýšili celkový počet bodov, ktoré budete mať k dispozícii. Toto sa však neodporúča začiatočníkom. Zníženie je možné len na začiatku hry.

VITAJTE, AGENT DENTON

V hre *Deus Ex* ste agent „J.C. Denton“, nanorozšírený špeciálny tajný agent pre UNATCO, United Nations Anti-Terrorist Coalition (Koalicie spojených národov proti terorizmu).

PASÍVNE OZNÁMENIA

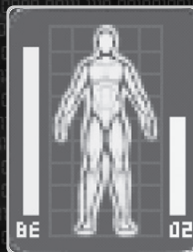
Váš vnútorný nanoprocesor vykonáva neustále diagnostické kontroly vášho fyzického stavu. Táto informácia sa odosiela priamo do vášho optického nervu vo forme pasívneho oznámenia, ktoré sa objavuje po oboch stranách obrazovky.

MONITOR POŠKODENIA

V ľavom hornom rohu vášho výhľadu je diagram vášho tela. Tento farebne kódovaný obrázok ukazuje približný stupeň poškodenia ktorejkoľvek časti vášho tela.

Farby od najlepšej po najhoršiu sú *zelená* (takmer perfektné zdravie), *svetlozelená*, *žltá* (mierne poškodenie), *oranžová*, *červená* (vážne poškodenie), *čierna* (úplne zničený). Len vaše ramená a nohy môžu byť čierne ... ak bude takto poškodená vaša hlava alebo telo, ste mŕtvi. Poškodené ramená a nohy však budú ovplyvňovať vaše schopnosti mieriť, bežať a skákať.

Stĺpec bioenergie. Tento stĺpec naľavo od diagramu tela ukazuje množstvo bioenergie, ktorú máte k dispozícii na posilnenie svojho nanorozšírenia. Ak stĺpec siaha po vrchol diagramu, bioenergia je plne nabitá.





Tieto predmety môžete ihneď uchopiť tak, že stlačíte kláves s číslom štvorčeka daného predmetu. Ak máte napríklad predmet sochor v štvorčeku 3, po stlačení klávesu 3 okamžite uchopíte sochor do ruky a bude pripravený k použitiu. Ak už máte v ruke niečo iné, sochor tento predmet automaticky nahradí. Ak má vaša myš koliesko, môžete ho použiť na pohyb medzi predmetmi a výber predmetov v ruke.

Predmety k dispozícii. Ak už máte predmet k dispozícii a držíte ho v ruke, tento predmet bude viditeľný vo vašom výhlade. Ak chcete predmet odložiť bez toho, aby sa niečím nahradil, uistite sa, že kurzor neukazuje na tento predmet, a stlačte kláves Backspace alebo kliknite pravým tlačidlom myši.

OBRAZOVKY S INFORMÁCIAMI

Váš vnútorný nanoprocesor veľmi podrobne zaznamenáva váš stav, vybavenie a nedávnú minulosť. K týmto údajom sa môžete dostať kedykoľvek počas hry tak, že stlačíte kláves F1 a vyvoláte obrazovku Inventory (Inventár), alebo F2, aby ste vyvolali obrazovku Goals/Notes (Ciele/Poznámky). Akonáhle sa dostanete do obrazoviek s informáciami, môžete sa medzi nimi pohybovať kliknutím na karty na hornej časti obrazovky. Tlačidlám rýchleho prístupu môžete priradiť iné obrazovky s informáciami pomocou voľby Settings (Nastavenia), Keyboard/Mouse (Klávesnica/Myš).

Existuje osem obrazoviek s informáciami.

Poznámka. Obrazovky s informáciami sú prednastavené, aby sa zobrazovali prehľadne, aby ste mohli vidieť (aspoň zahmlene) svoje okolie, kým s nimi pracujete. Pokiaľ sú obrazovky s informáciami otvorené, hra je pozastavená.

Určité voľby ponuky budú obsahovať podčiarknuté písmeno. Stlačením klávesu Alt spolu s podčiarknutým písmenom aktivujete príslušnú voľbu.

INVENTORY (INVENTÁR)

Táto obrazovka zaznamenáva každý použiteľný predmet, ktorý v danej chvíli nesiete so sebou. Váš inventár obsahuje 30 pozícií a každý predmet, ktorý môžete niesť, zaberá jednu alebo viac pozícií. Podrobnejšie informácie o spravovaní a upravovaní inventára viď časť **Správa inventára**, strana 28.

Kliknutím na ktorýkoľvek predmet vo svojom inventári s predmetom môžete hýbať alebo si ho prezrieť. Keď kliknete na predmet, jeho popis sa objaví v okne napravo.

S predmetmi na mriežke inventára môžete pohybovať tak, že na ne kliknete a odtiahnete ich, ak je k dispozícii dostatok voľného miesta na to, aby ste mohli držať predmet, s ktorým chcete pohybovať. Poloha predmetov na mriežke neovplyvňuje ich použiteľnosť počas hry. Niekedy je nutné usporiadať si inventár (alebo odložiť predmety), aby ste urobili priestor pre veľké predmety.

Môžete tiež premiestňovať predmety medzi panelom predmetov v ruke a svojím inventárom. Odtiahnite predmet z panelu predmetov v ruke, aby ste ho odobrali, alebo odtiahnite objekt zo zásob do štvorčeka predmetov v ruke, aby ste ho umiestnili do daného štvorčeka (pričom ho vymeníte za predmet, ktorý tam už je). Pamätajte na to, že predmety v ruke nie sú navyše, ale sú časťou vášho inventára, ktorá je ľahšie dostupná.

Kopa. Niektoré predmety, napríklad jedlo a niekoľko ďalších užitočných predmetov, je možné nahromadiť na seba. To znamená, že viacero predmetov toho istého typu môže byť naraz v jednej pozícii inventára. Ak je predmet vo vašom inventári kopa, počet predmetov v nej sa objaví vedľa nej. Hromadenie zbraní, LAM, EMP a plynových granátov je obmedzené limitom.

Nanokey Ring (Nanokľúčový prstenec). Toto okno zobrazuje váš nanokľúčový prstenec a počet nanokľúčov, ktoré práve obsahuje. Kliknite naň a zobrazí sa vám zoznam všetkých vašich nanokľúčov v poradí, v akom boli nájdené (najnovší je na prvom mieste).

Ammunition (Munícia). Kliknite na tlačidlo Munícia a zobrazí sa vám zoznam typov munície, ktoré máte pri sebe, počet nábojov a popis každého typu munície.

Credits (Kredity). Toto malé okienko na vrchu štvorčka inventára zobrazuje počet kreditov, ktoré máte k dispozícii pre prípadné platby za hotové.

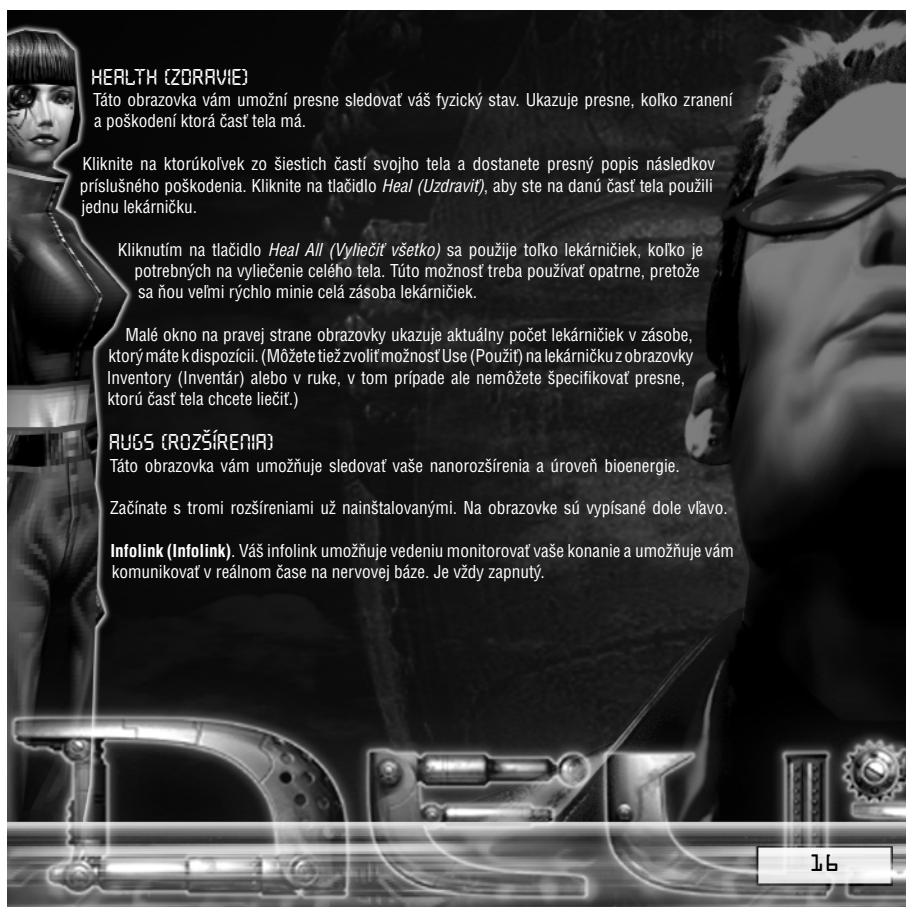
Tlačidlá na obrazovke Inventory (Inventár):

Equip/Unequip (Vyzbroj/Odzbroj). Vloží vybraný predmet pripravený na použitie do vašej ruky alebo ho z nej odoberie.

Use (Použi). Okamžite použije predmet. Jedlo napríklad môžete zjesť. Každé stlačenie tohto tlačidla skonzumuje iba jednotlivý predmet z kopy.

Drop (Odlož). Odloží predmet z vášho inventára. Keď zavriete obrazovku Inventory (Inventár), predmet spadne na zem, odkiaľ ho môžete opäť normálne zodvihnúť. Ak sa vrátite na toto miesto počas tej istej misie, odložený predmet by tam mal stále ležať. Ak sa tam vrátite v neskoršej misii, predmet už tam nebude. Môžete tiež odložiť predmet v ruke stlačením klávesu Tab alebo prostredným tlačidlom myši.

Change Ammo (Vymeň muníciu). Aktivne len pre zbrane na náboje. Prechádza všetkými dostupnými typmi munície pre danú zbraň. Po každom kliknutí na toto tlačidlo sa vysvieti práve aktívny typ munície a zobrazí sa jeho popis. Na zmenu munície môžete tiež použiť kláveses [@] / [] alebo [#] / [~].



IFF (IPN). Systém IPN (Identifikácia: Priateľ alebo Nepriateľ) je súčasťou vášho softvérového balíka. Analyzuje ľudí a tvory vo vašom výhlade a identifikuje tie, ktoré by mohli byť nebezpečné. Je zapnutý stále.

Light (Svetlo). Svetlo možno pomocou klávesu F12 zapínať a vypínať. Je to jediné z troch „štandardných“ rozšírení, ktoré mŕňa bioenergiu, keď sa používa. Pozor - lúč svetla by mohol vzbudiť nechcenú pozornosť, keď sa snažíte konať v utajení.


Máte k dispozícii deväť ďalších prídavných pozícií pre nanorozšírenia, uložených okolo vášho tela, ako je vidieť na diagrame na obrazovke. Môžete ich vyplniť nájdením *augmentation canisters* (nádoby s rozšírením).

Na nainštalovanie nového rozšírenia musíte mať *augmentation canister* (nádoby s rozšírením) a prístup k medbotu. Ak aktivujete medbot pomocou *augmentation canister* (nádoby s rozšírením), ktorú vlastníte, objaví sa variant obrazovky, ktorá obsahuje voľbu na nainštalovanie rozšírenia.


Choosing Augmentations (Výber rozšírenia). Každá *augmentation canister* (nádoba s rozšírením) je vyrobená pre jednu konkrétnu aktualizáciu pozíciu. Keď inštalujete nádobu, musíte si vybrať jedno z rozšírení možných pre danú pozíciu. Keď už raz zaplníte pozíciu, dané rozšírenie je permanentne nainštalované a druhú voľbu vykonať nemožno, rozhodujte sa preto rozumne. Rozšírenia, ktoré vyberiete, podstatne ovplyvnia rozvoj vašej postavy i to, ktoré stratégie budú najúčinnnejšie proti rôznym nepriateľom a nebezpečenstvám.

Neviete, čo môže ktorákoľvek rozširovací pozícia robiť, kým nemáte vhodnú rozširujúcu nádobu. Vtedy môžete kliknúť na nádobu v inventári a uvidíte mená možných volieb. Viac informácií o rozširovaní budete mať k dispozícii, keď nájdete medbot.






Upgrades (Aktualizácie). Akonáhle je rozšírenie nainštalované, možno ho aj aktualizovať. Všetky rozšírenia sú nainštalované na úrovni tech 1 a väčšina môže byť aktualizovaných do úrovne tech 4. Každá aktualizácia robí rozšírenie silnejším a efektívnejším. Na aktualizovanie rozšírenia potrebujete *upgrade canister (nádobu na aktualizáciu)*. Na aktualizáciu rozšírenia nepotrebujete medbot - len kedykoľvek použite upgrade canister (nádobu na aktualizáciu). Tá zlepší ktorékoľvek rozšírenie o jednu technickú úroveň až do maxima. Obrazovka rozšírenia vám zobrazí počet upgrade canisters (nádob na aktualizáciu), ktoré práve máte. Kliknite na rozšírenie, ktoré si želáte aktualizovať, potom na tlačidlo *Upgrade (Aktualizovať)* a dokončíte upgrade (aktualizáciu). Upgrades (Aktualizácie) sú permanentné.



Používanie rozšírení. Takmer všetky nainštalované rozšírenia musia byť aktivované, aby ste ich mohli používať, a odoberajú bioenergiu dovtedy, kým zostávajú aktívne. Rozšírenie môžete aktivovať z obrazovky rozšírení kliknutím na tlačidlo *Activate (Aktivovať)*. Môžete tiež aktivovať rozšírenia pomocou tlačidiel rýchleho prístupu (F3 až F12). Na obrazovke rozšírení môžete kliknúť na ktorékoľvek nainštalované rozšírenie, aby sa vám zobrazil detailný popis jeho funkcií a efekt každej úspešnej aktivácie.



Bioenergia. Na obrazovke rozšírení môžete tiež sledovať úroveň svojej bioenergie. Okno v pravej dolnej časti obrazovky zobrazuje vaše aktuálne úroveň bioenergie a počet biobuniek, ktoré máte k dispozícii. Tlačidlo *Use Cell (Použiť bunku)* pridá jednu bunku do vašich zásob energie vždy, keď naň kliknete. (Môžete tiež zvoliť Use (Použiť) biobunku zo zásob alebo v ruke.) Použitie jednej bioelektrickej bunky doplní 25 % vašej bioenergie.

SKILLS (SCHOPNOSTI)

Táto obrazovka vám umožňuje prezrieť si a zväčšiť svoje schopnosti. V podstate sa zhoduje s obrazovkou Skills (Schopnosti) pre Character Creation (Vytváranie postavy) s tým rozdielom, že nemôžete zhoršiť schopnosti za účelom získania viac bodov schopnosti. Počas hry sa vaše schopnosti môžu len zlepšovať.

18

Kliknite na ktorúkoľvek schopnosť na ľavej strane obrazovky a na pravej strane obrazovky sa zobrazí podrobný popis jej funkcií a úrovne efektívnosti.

Okno pod zoznamom schopností zobrazuje počet vašich neminutých skill points (bodov schopností).

Aktualizácia. Kedykoľvek môžete aktualizovať ktorúkoľvek schopnosť za predpokladu, že máte dostatočný počet bodov schopností. Stačí kliknúť na schopnosť, ktorú chcete aktualizovať, a potom kliknúť na tlačidlo *Upgrade (Aktualizovať)*.

GOALS/NOTES (CIELE/POZNÁMKY)

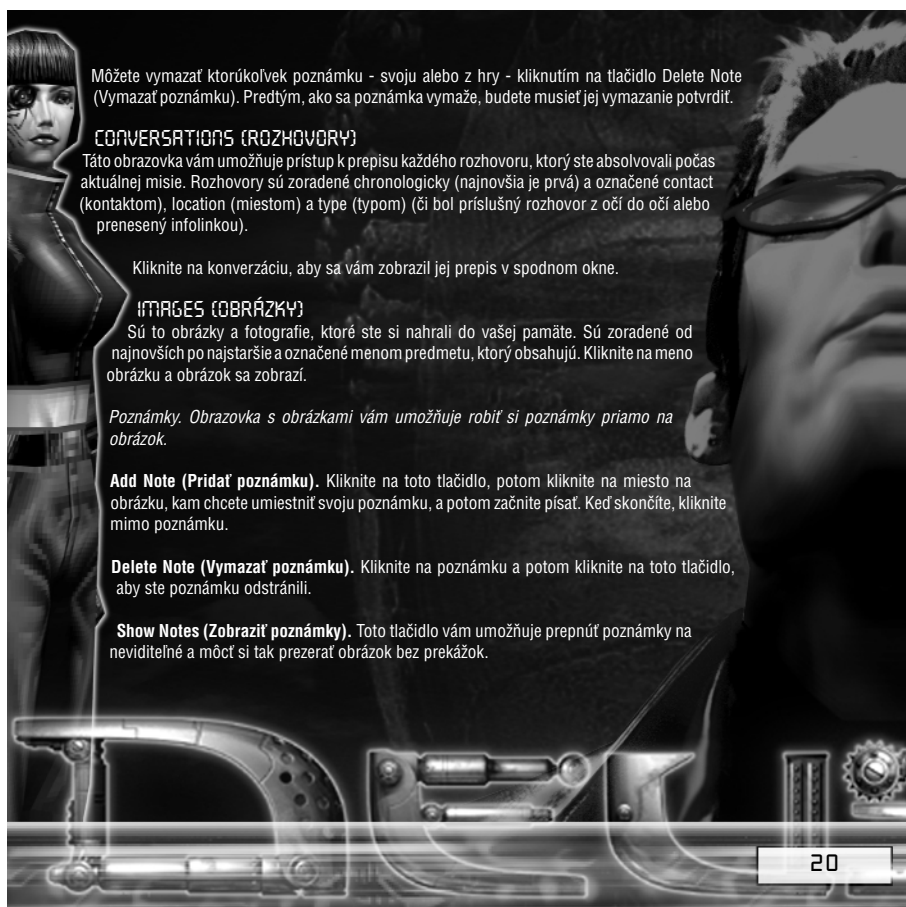
Pre prístup k obrazovke Goals/Notes (Ciele/Poznámky) priamo z hry stlačte kláves F2.

Táto nesmierne dôležitá obrazovka zaznamenáva váš postup počas hry.

Horná časť obrazovky ukazuje ciele, ktoré ste zatiaľ v misii splnili, rozdelené na Primary (Primárne) (základné) a Secondary (Sekundárne) (voliteľné). Primary Goals (Primárne ciele) musia byť splnené pre dokončenie misie. Ak splníte Secondary Goals (Sekundárne ciele), budete odmenení rôznymi spôsobmi.

Zaškrtnuté políčko *Display Completed Goals (Zobrazenia splnených cieľov)* vám umožňuje prepínať medzi zobrazovaním všetkých cieľov, ktoré ste už splnili v danej misii, a medzi zobrazovaním cieľov, ktoré sú ešte potrebné na dokončenie misie. Posuvné okno na spodnej strane obrazovky ukazuje všetky poznámky za celú hru. Sú vybrané z e-mailových správ, z rozhovorov a z dátových kociek. Tieto poznámky obsahujú všetky už známe heslá a bezpečnostné kódy, rovnako ako veľké množstvo ďalších užitočných informácií. Údaje, získané z e-mailových správ a dátových kociek, sú uložené doslovne, ostatné dôležité informácie sú zosumarizované.

Môžete pridať vlastnú poznámku kliknutím na tlačidlo Add Note (Pridať poznámku) a potom napísaním vášho textu. Vkládanie poznámky ukončíte kliknutím kdekoľvek inde na obrazovke.



LOGS (ZÁZNAMY)

Táto obrazovka zachytáva konkrétne činnosti v nedávnej minulosti. Medzi činnosťami, ktoré možno zachytiť, patrí aktivácia alebo deaktivácia rozšírenia či zodvihnutie alebo odloženie predmetu.

Clear Log (Vymazať záznam). Toto tlačidlo použite na vymazanie záznamu a vytvorenie nového.

OBZERANIE SA DOOKOLA

Prvá vec, ktorú budete chcieť urobiť, bude poriadne sa poobzerať. Váš výhľad je ovládaný myšou. Pohnite ňou dopredu alebo dozadu, aby ste sa pozreli hore alebo dolu, či doprava alebo doľava, aby ste sa pozreli príslušným smerom.

Výšku svojho pohľadu môžete ovládať aj klávesnicou.

Kláves **Delete** alebo **R** - pohľad nahor.

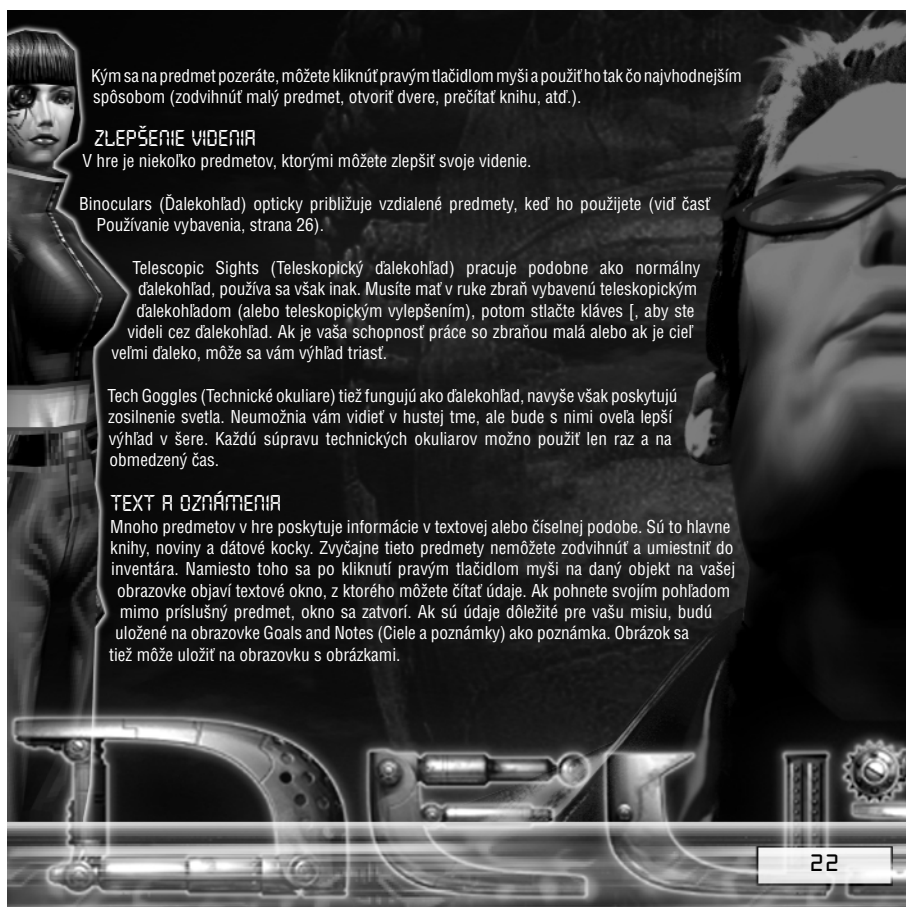
Kláves **Page Down** alebo **V** - pohľad nadol.

Kláves **End** alebo **F** - vycentrovanie vášho pohľadu.

Nitkový kríž. Nitkový kríž sa vždy objavuje uprostred vášho výhľadu. Tým sa zjednodušuje zameriavanie predmetov počas súboja, ich zdvíhanie a používanie. Nitkový kríž môžete vypnúť prostredníctvom obrazovky **Game Options (Voľby)**, viď strana 43.

ZAMERIÁVANIE

Keď počas hry prejdete nitkovým krížom cez predmet, ktorý je vo vašom dosahu a ktorý sa dá použiť (aj cez ľudí, pretože sa s nimi môžete rozprávať alebo na nich útočiť), automaticky na príslušný predmet **zameriate** pohľad. Zobrazí sa jeho meno a okolo neho sa objavia zátvorky.



Kým sa na predmet pozeráte, môžete kliknúť pravým tlačidlom myši a použiť ho tak čo najvhodnejším spôsobom (zodvihnúť malý predmet, otvoriť dvere, prečítať knihu, atď.).

ZLEPŠENIE VIDENIA

V hre je niekoľko predmetov, ktorými môžete zlepšiť svoje videnie.

Binoculars (Ďalekohľad) opticky približuje vzdialené predmety, keď ho použijete (viď časť Používanie vybavenia, strana 26).

Telescopic Sights (Teleskopický ďalekohľad) pracuje podobne ako normálny ďalekohľad, používa sa však inak. Musíte mať v ruke zbraň vybavenú teleskopickým ďalekohľadom (alebo teleskopickým vylepšením), potom stlačte kláves [, aby ste videli cez ďalekohľad. Ak je vaša schopnosť práce so zbraňou malá alebo ak je cieľ veľmi ďaleko, môže sa vám výhľad triasť.

Tech Goggles (Technické okuliare) tiež fungujú ako ďalekohľad, navyše však poskytujú zosilnenie svetla. Neumožnia vám vidieť v hustej tme, ale bude s nimi oveľa lepší výhľad v šere. Každú súpravu technických okuliarov možno použiť len raz a na obmedzený čas.

TEXT A OZNÁMENIA

Mnoho predmetov v hre poskytuje informácie v textovej alebo číselnej podobe. Sú to hlavne knihy, noviny a dátové kocky. Zvyčajne tieto predmety nemôžete zodvihnúť a umiestniť do inventára. Namiesto toho sa po kliknutí pravým tlačidlom myši na daný objekt na vašej obrazovke objaví textové okno, z ktorého môžete čítať údaje. Ak pohnete svojím pohľadom mimo príslušný predmet, okno sa zatvorí. Ak sú údaje dôležité pre vašu misiu, budú uložené na obrazovke Goals and Notes (Ciele a poznámky) ako poznámka. Obrázok sa tiež môže uložiť na obrazovku s obrázkami.

Interactive Readouts (Interaktívne oznámenia). Oznámenia vzťahujúce sa k e-mailovým správam, bezpečnostným systémom apod. sú interaktívne. Informácie vkladáte vo forme kódov alebo príkazov. Inštrukcie sú vždy súčasťou samotných oznámení.

POHYB

Standardne nastavené základné nástroje pohybu sú šípkové klávesy.

Stlačte kláves **↑** či **W** pre pohyb dopredu, kláves **↓** či **S** pre cúvanie, stlačte kláves **Z** či **A**, aby ste sa otočili doľava, prípadne kláves **C** či **D** pre otočenie doprava.

Kedže sa pohybujete dopredu v smere, ktorým ste otočení, môžete sa počas pohybu obzerať (a otáčať) pomocou myši.

Chôdza bokom. Chôdza bokom je chôdza doprava alebo doľava bez toho, aby ste museli byť otočení príslušným smerom.

Kláves **←** alebo **A** – chôdza bokom doľava.

Kláves **→** alebo **D** – chôdza bokom doprava.

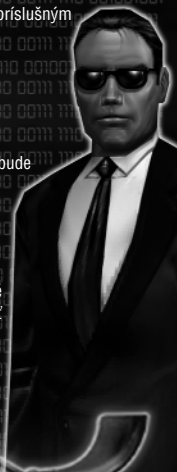
Chodiť bokom môžete tiež súčasným stlačením klávesu **Alt** a **Z** alebo **C**.

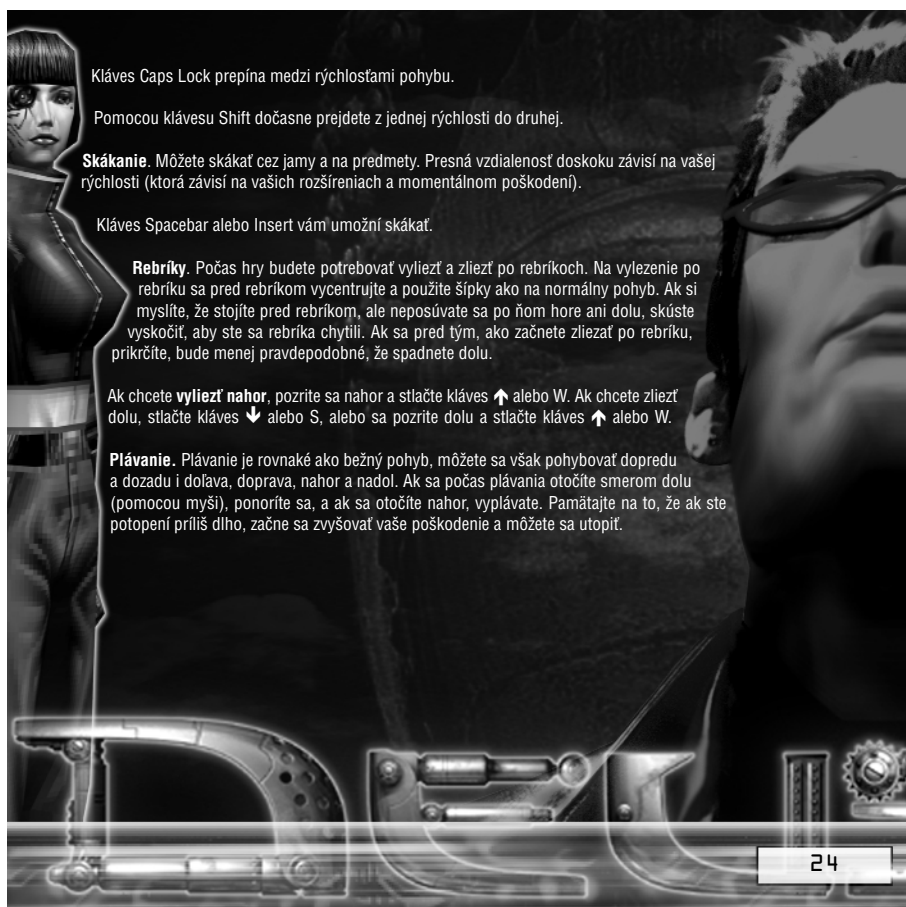
Nakláňanie sa. Môžete sa rýchlo nakloniť doprava alebo doľava a pozrieť sa za roh. Vyklonenie bude trvať len tak dlho, ako dlho držíte kláves na nakláňanie.

Kláves **Q** – naklonenie doľava.

Kláves **E** – naklonenie doprava.

Rýchlosť. Môžete sa pohybovať dvoma základnými rýchlosťami, chôdzou alebo behom (niektoré rozšírenia vám umožnia bežať ešte rýchlejšie). Prednastavený režim je beh (to však môžete zmeniť v ponuke Voľby – viď strana 43). Ste nenápadnejší, keď sa pohybujete chôdzou alebo keď sa plazíte, pretože robíte menej hluku.





UTAJENIE (PRIKRČENIE SA A PLAZENIE)

Držte kláves X alebo, (delete) na numerickej klávesnici, aby ste sa prikrčili.

Keď ste prikrčení, môžete sa pohybovať alebo plaziť, ale pomalšie.

Prikrčenie sa má v tejto hre mnoho dôležitých významov. Umožňuje vám napríklad skrývať sa za nízke predmety alebo prechádzať nízkymi otvormi.

Čo je dôležitejšie: kým ste skrčení, stávate sa oveľa nenápadnejšími a pohybujete sa takmer nepočuteľne. Pre nepriateľov je potom veľmi ťažké spozorovať vás.

Utajenie má samozrejme tiež svoje obmedzenia. Stále ste zachytiteľní elektronickými senzormi, na voľnom priestranstve alebo ak je nepriateľ veľmi blízko. Akýkoľvek hluk, ktorý spôsobíte, vás môže prezradiť. Vždy je rozumné pohybovať sa pri utajení v tienoch a v čo najväčšej vzdialenosti od nepriateľa.

Ak niekoho napadnete, upúta to pravdepodobne pozornosť každého, kto je v dosahu, aj keď budete prikrčení (i keď je často s potrebnými schopnosťami a taktickým umením možné odstrániť nepriateľa potichu a rýchlo).

Počas plávania sa nemôžete prikrčiť.

Skok v prikrčení. Ak sa potrebujete preplaziť cez nízku prekážku s malým priestorom na hlavu alebo sa šplhať cez malé okienko, môžete použiť skok v prikrčení. Držte stlačený kláves X, aby ste sa prikrčili a potom ihneď stlačte kláves Spacebar (medzerník), aby ste sa vyšvihli hore.

POUŽITIE VÝSTROJA

Počas misie nájdete mnoho predmetov, ktoré môžete zodvihnúť a niesť so sebou. Všetko, čo môžete niesť vo svojom inventári, môže byť užitočné.

Najjednoduchší spôsob, ako použiť predmet, je mať ho v ruke a kliknúť (môžete tiež použiť predmet priamo z obrazovky Inventory (Inventár) – viď strana 14).

Najjednoduchší spôsob, ako predmet uchopiť rukou, je mať ho v jednej z deviatich pozícií pre predmety v ruke na spodnej strane obrazovky. Každý z týchto štvorčekov je očíslovaný a stlačením jeho čísla daný predmet uchopíte.

Predmety z inventára môžete umiestniť medzi predmety v ruke tak, ako je popísané v časti **Inventár**, strana 14.

Kláves Tab alebo prostredné tlačidlo myši vyradí predmet bez jeho použitia.

Kláves Backspace alebo pravé tlačidlo myši vráti predmet do vášho inventára bez jeho použitia a uvoľní vám ruku. Zapamätajte si, že pravé tlačidlo myši bude fungovať len vtedy, ak počas hry nezameriavate použiteľný predmet (ako napríklad dvere alebo tlačidlo - viď časť **Zameriavanie**, strana 21).

Predmety, ktoré možno dať na kopy. Medzi ne patria granáty, jedlo, lekárničky, biobunky, paklíče a nanonástroje.

Príslušným predmetom, ktorý možno dať na kopy, môžete mať zaplnenú vždy len jednu pozíciu. Ak je už plná a nájdete ďalší predmet tohto druhu, hra ho odmietne zobrať, kým neznižíte počet predmetov v kope.

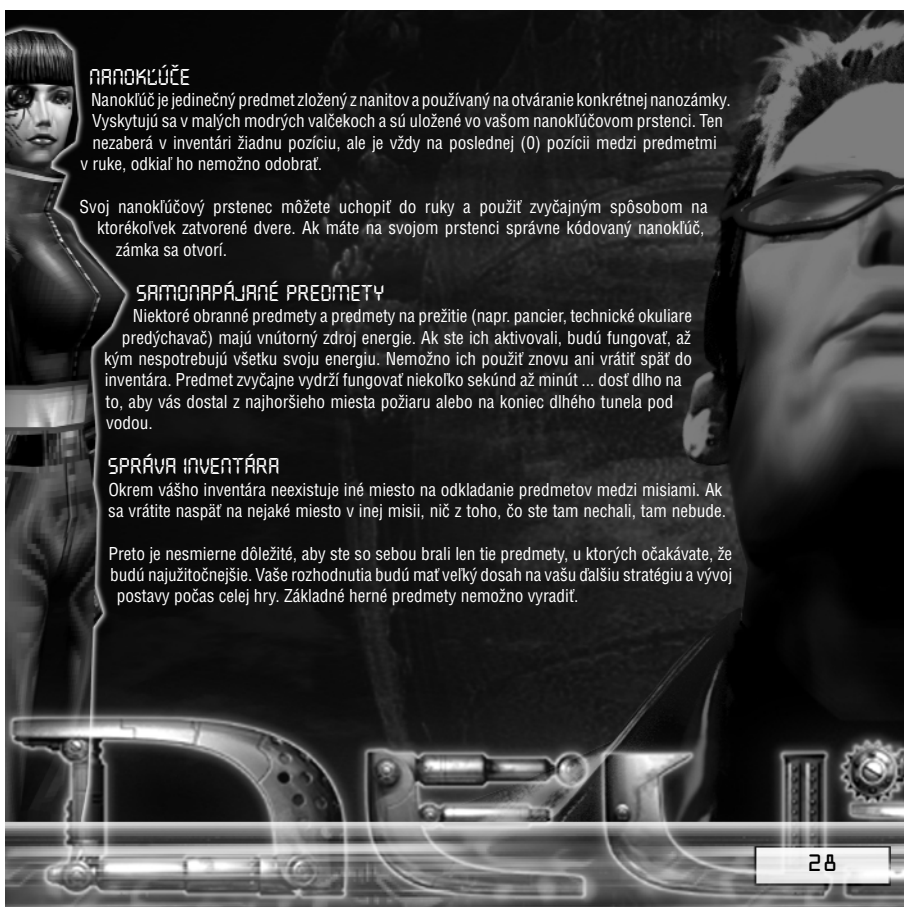
Ten môže byť umiestnený medzi predmetmi v ruke. Viď časť Kopa, strana 14.



Násobné predmety. Niektorých predmetov, ktoré nemožno dať na kopy, môžete niesť viac ako jeden kus (väčšinu samonapájaných predmetov, viď nižšie), každý na inej pozícii. V prípade iných predmetov (väčšina zbraní) môžete mať pri sebe len jeden kus. Ak sa pokúsite zodvihnúť druhý, hra vám povie, že už jeden máte. (Munícia z druhej zbrane vám však *pribudne*.)

Veľkosť predmetu. Niektoré predmety, konkrétne veľké zbrane, zaberajú vo vašom inventári niekoľko pozícií. Pušky, zbrane LAW a meče sú všetky veľmi objemné.

Všimnite si, že nech zbraň zaberá v inventári akokoľvek veľa pozícií, medzi predmetmi v ruke zaberá len jeden štvorček.



NANOKLÚČE

Nanoklúč je jedinečný predmet zložený z nanitov a používaný na otváranie konkrétnej nanozámky. Vyskytujú sa v malých modrých valčekoch a sú uložené vo vašom nanoklúčovom prstenci. Ten nezaberá v inventári žiadnu pozíciu, ale je vždy na poslednej (0) pozícii medzi predmetmi v ruke, odkiaľ ho nemožno odobrať.

Svoj nanoklúčový prstenec môžete uchopiť do ruky a použiť zvyčajným spôsobom na ktorkoľvek zatvorené dvere. Ak máte na svojom prstenci správne kódovaný nanoklúč, zámka sa otvorí.

SAMONAPÁJANÉ PREDMETY

Niektoré obranné predmety a predmety na prežitie (napr. pancier, technické okuliare predýchavač) majú vnútorný zdroj energie. Ak ste ich aktivovali, budú fungovať, až kým nespotrebia všetku svoju energiu. Nemožno ich použiť znovu ani vrátiť späť do inventára. Predmet zvyčajne vydrží fungovať niekoľko sekúnd až minút ... dosť dlho na to, aby vás dostal z najhoršieho miesta požiaru alebo na koniec dlhého tunela pod vodou.

SPRÁVA INVENTÁRA

Okrem vášho inventára neexistuje iné miesto na odkladanie predmetov medzi misiami. Ak sa vrátite naspäť na nejaké miesto v inej misii, nič z toho, čo ste tam nechali, tam nebude.

Preto je nesmierne dôležité, aby ste so sebou brali len tie predmety, u ktorých očakávate, že budú najužitejšie. Vaše rozhodnutia budú mať veľký dosah na vašu ďalšiu stratégiu a vývoj postavy počas celej hry. Základné herné predmety nemožno vyradiť.

VYLEPŠOVAČE ZBRANÍ

Znovunabíjateľné ďalekodosahové zbrane môžete vylepšovať rôznymi spôsobmi. Tieto vylepšenia je možné nájsť vo forme nanokitov počas hry. Na vylepšenie zbrane potiahnite vylepšujúci nanokit na zbraň vo svojom inventári, ktorú chcete vylepšiť. Ak ste už raz zbraň vylepšili, vylepšenie nemožno zrušiť. Ak vyradíte vylepšenú zbraň, stratíte s ňou aj všetky jej vylepšenia.

Kliknutím na vylepšenie v inventári uvidíte, ktoré zbrane ním možno vylepšiť. Všetky s ním kompatibilné zbrane sa vysvetia.

Niektoré vylepšenia (napríklad sights (ďalekohľady) a silencers (tlmiče)) možno použiť na danú zbraň len raz. Iné (napr. accuracy (presnosť), speed (rýchlosť), recoil (odskok) a clip mods (svorkové módy)) možno použiť viackrát a majú kumulatívny efekt (aj keď sa efekt často stráti v dôsledku použitia rovnakých vylepšení).

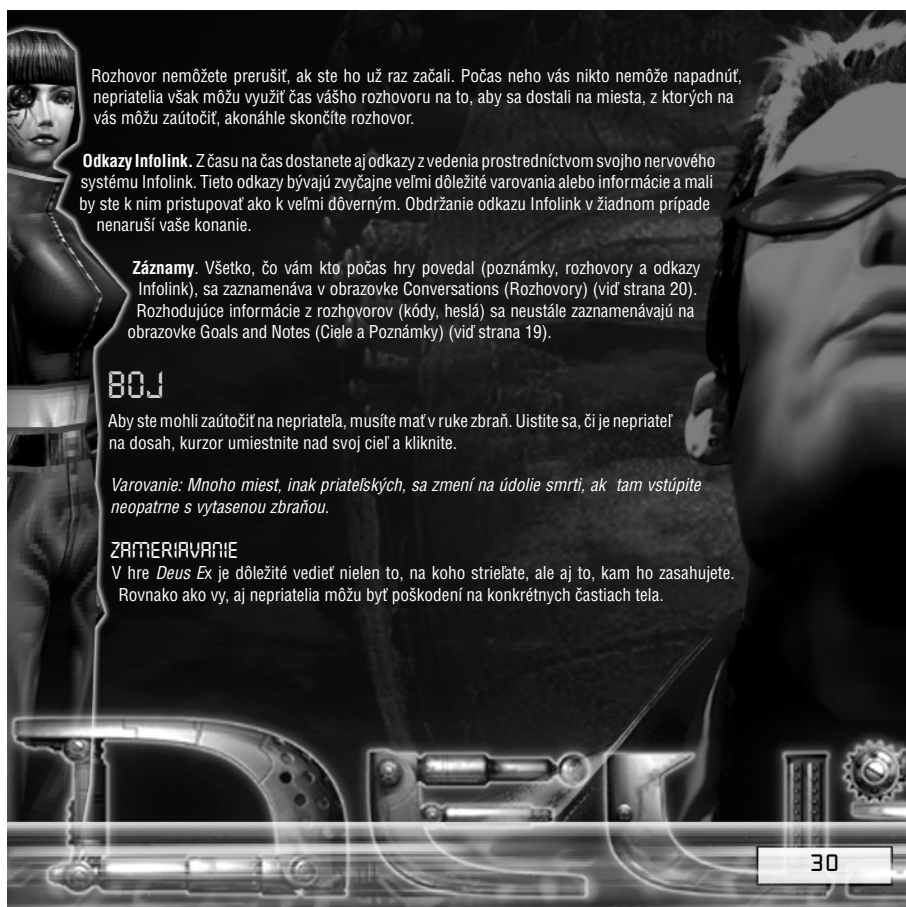
Niektoré zbrane majú „štandardné“ vylepšenia. Puška ostreľovača má zabudovaný teleskopický ďalekohľad, tajná pištoľ a minikuša už nepotrebuje tlmiace vylepšenia.

KOMUNIKÁCIA

Ak prichádzate k priateľským ľuďom (nie k nepriateľom podľa vášho IPN), môžete na nich kliknúť a oni vám zvyčajne niečo povedia. Ak sa neponáhľate (alebo ak po vás niekto nestrieľa), zvyčajne sa oplatí porozprávať sa s každým, s kým sa dá.

Rozhovory. Počas hry sa objaví niekoľko zvlášť dôležitých ľudí, s ktorými budete musieť viesť dlhší rozhovor. Ak stretnete takýchto ľudí a kliknete na nich, obrázok sa zmení na pohľad „tretej osoby“ a rozhovor začína.





Rozhovor nemôžete prerušiť, ak ste ho už raz začali. Počas neho vás nikto nemôže napadnúť, nepriatelia však môžu využiť čas vášho rozhovoru na to, aby sa dostali na miesta, z ktorých na vás môžu zaútočiť, akonáhle skončíte rozhovor.

Odkazy Infolink. Z času na čas dostanete aj odkazy z vedenia prostredníctvom svojho nervového systému Infolink. Tieto odkazy bývajú zvyčajne veľmi dôležité varovania alebo informácie a mali by ste k nim pristupovať ako k veľmi dôverným. Obdržanie odkazu Infolink v žiadnom prípade nenaruší vaše konanie.

Záznamy. Všetko, čo vám kto počas hry povedal (poznámky, rozhovory a odkazy Infolink), sa zaznamenáva v obrazovke Conversations (Rozhovory) (viď strana 20). Rozhodujúce informácie z rozhovorov (kódy, heslá) sa neustále zaznamenávajú na obrazovke Goals and Notes (Ciele a Poznámky) (viď strana 19).

80J

Aby ste mohli zaútočiť na nepriateľa, musíte mať v ruke zbraň. Uistite sa, či je nepriateľ na dosah, kurzor umiestnite nad svoj cieľ a kliknite.

Varovanie: Mnoho miest, inak priateľských, sa zmení na údolie smrti, ak tam vstúpíte neopatrne s vytasenou zbraňou.

ZAMERIAVANIE

V hre *Deus Ex* je dôležité vedieť nielen to, na koho strieľate, ale aj to, kam ho zasahujete. Rovnako ako vy, aj nepriatelia môžu byť poškodení na konkrétnych častiach tela.

Hlava Zásahy do hlavy sú veľmi ničivé, je však veľmi ťažké zasiahnuť, ak sa nejedná o prekvapenie alebo strely z blízka.

Trup Strieľa sa doň ľahko, strely môžu nepriateľa aj zničiť, ale je ich potrebné veľké množstvo.

Ramená a nohy Strieľa sa do nich ľahko, môžu nepriateľa zneschopniť, ich zničenie však nevedie k smrti nepriateľa.

Zameriavanie. Keď máte zbraň pripravenú na použitie, objaví sa nitkový kríž. Ak používate teleskopický ďalekohľad, môže sa triasť. Zlepšené schopnosti a vylepšenia zbraní vám spevnia ruku a budete môcť lepšie zameriavať. Ak sa pohnete, nitkový kríž sa vráti do pôvodného stavu.

Nitkový kríž ukazuje presnosť strely. Keď zameriate cieľ, nitkový kríž sa rozšíri. Ako držíte zbraň zameranú na cieľ, nitkový kríž sa okolo cieľa zužuje, keď je úplne stiahnutý, šanca na zásah je najväčšia.

Existujú dva špeciálne ďalekohľady, ktoré sa zapínajú a vypínajú špeciálnymi príkazmi.



Kláves [] spúšťa *teleskopický ďalekohľad*.

Kláves [] spúšťa *laserový ďalekohľad*. Všimnite si, že laser vytvára viditeľný lúč svetla, ktorý môže prilákať nepriateľov.

ΤΥΡΥ ΖΒΡΑΝΉ

V hre *Deus Ex* je množstvo rôznych zbraní. Medzi nimi sú omračujúce nástroje, nože, meče, pištole, pušky, prepadové zbrane a ťažké zbrane rôzneho druhu. Existujú dokonca aj exotické zbrane ako minikuša alebo vrhacie nože.

Niekoľko všeobecných informácií k rozličným druhom zbraní ...

Súboj zblízka. Samozrejme, je dôležité uistiť sa, či ste v dosahu nepriateľa. Pozor – nepriatelia, ktorí vedia, že ste tam, nebudú stáť v pokoji a čakať, kým ich trafíte.

Väčšina zbraní na súboje zblízka (sochory, palice, nože, meče) nepotrebuje muníciu, niektoré výkonné predmety však áno (napríklad elektrický obušok).

Zbrane, ktoré nezabíjajú. Len zbrane špeciálne vyrobené tak, aby nezabíjali (napríklad elektrický obušok), môžu nepriateľa omráčiť. Mali by ho omráčiť len na chvíľu. Ak je nepriateľ ešte na nohách, buď okamžite odíďte, alebo ho zasiahnite znovu.

Automatická strelba. Automatické zbrane, ako napríklad prepadové pušky, sú skvelá vec, ale bohužiaľ podľa zákonov fyziky po vystrelení sebou citelne trhnú a zničia tak vaše mierenie. Ak chcete tento efekt minimalizovať, strieľajte v malých dávkach. Takisto pomôžu lepšie schopnosti a zlepšenia zbraní.


Výstrel a zabudní. Niektoré zbrane, konkrétne LAW (ľahká protitanková zbraň), sú určené na jeden výstrel. Akonáhle ich použijete, zmiznú z vášho inventára navždy (samozrejme však môžete neskôr nájsť inú zbraň LAW).

Priestorový efekt. Niektoré z najúčinnnejších zbraní – rakety, granáty, plameňomety, atď. – majú priestorový efekt. Ten môže byť výhodný proti davu nepriateľov, vždy však pamätajte na to, že ak stojíte príliš blízko, môže vás zraniť alebo i zabiť vaša vlastná zbraň.

Granáty môžu byť zvlášť nebezpečné. *Odskakujú.* Ak zle zamierite, granát, ktorý ste chceli vyhodiť oknom, môže odskočiť od rímsy naspäť priamo k vašim nohám.


NABOUVANIE A MUNÍCIA

Zbraň sa nabíja automaticky vždy, keď sa jej minie munícia (ak je ešte nejaká k munícii k dispozícii). Môžete vypnúť auto-reload (automatické nabíjanie) prostredníctvom obrazovky Game Options (Voľby), viď strana 43.

Nabíjanie počas boja však môže spôsobiť nepríjemné chvíle. Ak chcete pred začatím boja skontrolovať, či je zbraň úplne nabitá, stlačte kláves  kým zbraň držíte v ruke.

Munícia nezaberá priestor vo vašom inventári. Keď kliknete na zbraň v inventári, objaví sa jej popis so všetkými typmi munície, ktorú do nej možno použiť, a všetky typy, ktoré momentálne máte k dispozícii vo svojom inventári, sa zobrazia svetlejšie (je možné mať v inventári muníciu ku zbraň, ktorú ešte nevlastníte).

Kliknutím na tlačidlo Ammo (Munícia) na obrazovke Inventory (Inventár) zistíte, koľko munície daného typu ešte máte k dispozícii. Tlačidlo Ammo (Munícia) vypíše zoznam munície, ktorú máte, a typy munície, ktorú potrebujete ku zbraňam, ktoré máte.

Typ munície môžete zmeniť na obrazovke Inventory (Inventár) kliknutím na zbraň, potom kliknutím na typ munície, ktorou chcete zbraň nabiť. Typ munície tiež môžete meniť uchopením zbrane do ruky a stlačením klávesu  alebo .

PASCE

LAM (ľahká útočná munícia) a ostatné granáty sú lepkavé a vybavené senzorom, ktorý vám umožňuje používať ich ako míny alebo pasce na nepriateľov.

Ak chcete takúto pascu pripraviť, odistíte granát a kliknete na akýkoľvek rovný povrch v dosahu. (Vaša ruka sa otočí, aby vám ukázala, že ste v dosahu vhodného povrchu.) Po niekoľkých sekundách sa aktivuje senzor a ktokoľvek idúci okolo ho odpáli. (Nemôžete odpáliť svoju vlastnú pascu, ale môže vás zasiahnuť, ak ju niektorý z nepriateľov odpáli vo vašej blízkosti.)

Všimnite si, že nepriatelia môžu tiež nastražiť pasce vám. Môžete ich deaktivovať tým, že sa k nim rýchlo priblížite a kliknete pravým tlačidlom myši pred tým, ako vybuchnú. Ak už je granát deaktivovaný, kliknite naň ešte raz pravým tlačidlom myši a môžete si ho zobrať.



POŠKODENIE A UZDRAVOVANIE

POŠKODENIE

Keď ste poškodení, je dôležité vedieť, že sa poškodenie týka určitej časti tela. Rôzne časti tela a efekty zranení sú popísané v časti **Zdravie**, strana 16.

UZDRAVOVANIE

V *Deus Ex* neexistuje „prirodzené uzdravovanie“. Na zlepšenie vašich zranení budete musieť mať prístup k akémusi liečiteľovi. Hlavné spôsoby uzdravovania sú popísané nižšie.

Lekárničky použité prostredníctvom obrazovky Health (Zdravie) možno použiť na určité časti tela. Všetky ostatné formy uzdravovania sú automaticky smerované k tým častiam tela, ktoré to potrebujú najviac.



Lekárničky. Tieto kompaktné vedecké zázraky napravia fyzické zranenia takmer okamžite. Lekárnička uzdraví 30 až 50 bodov poškodenia podľa toho, ktorá časť tela je poškodená, a podľa vašich schopností. Lekárničky môžu byť použité buď v ruke, alebo z obrazoviek Inventory (Inventár) alebo Health (Zdravie). Viď časť Zdravie, strana 16.



Medboty. Medboty sú čiastočne autonómne mobilné chirurgické jednotky. Medbot môže vyliečiť až 300 bodov fyzického poškodenia. Ten istý medbot môžete použiť, koľkokrát chcete, potrebuje však minútu na znovunabíjanie medzi použitiami. Medboty sú taktiež dôležité pri inštalácii nových rozšírení. Hlavný limitujúci faktor je, že musíte ísť tam, kde sa práve nachádza – nemôžete si ho vziať so sebou.

Rozšírenia. Určité nanorozšírenia vám umožnia napraviť poškodenie.



Jedlo. Nanosystémy vo vašom tele môžu používať zložité karbohydráty ako „palivo“ na opravu poškodení. Jedlo môžete zjesť buď z inventára, alebo z ruky. Zatiaľ čo účinok jednej škatulky cukríkov je zanedbateľný, tri škatulky cukríkov, štyri sódy a balíček jedla môže znamenať významné uzdravenie. Uzdravovanie jedlom nemožno usmerňovať do konkrétnych častí tela.

Nutrične vyrovnané sójové jedlo je pre uzdravovanie to najlepšie. Čerstvá voda spôsobí len malé uzdravenie, takisto cukor, cukríky a sóda.

Alkoholické nápoje (pivo, víno a likér) tiež čiastočne uzdravujú, ale váš nanometabolizmus zrýchľuje ich intoxikačný efekt. Cigarety nemajú žiadny uzdravujúci efekt.

ENERGIA

Vaše rozšírenia sú poháňané bioelektrickou energiou, skrátené bioenergiou. Vaše telo neprodukuje bioenergiu prirodzene – musíte si ju ukladať do vnútorných „batérií“. Keď je táto zásoba energie minutá, nemôžete používať žiadne rozšírenia (okrem svojho Neural Link (Nervového linku) a IFF (IPN), ktoré nie sú poháňané bioenergiou).

Aktuálnu úroveň svojej bioenergie môžete sledovať podľa výšky stĺpca naľavo od oznámení poškodenia (čím vyšší, tým lepšie) alebo podľa grafu na obrazovke Augs (Rozšírenia), viď strana 16.

Existujú dva spôsoby, ako doplniť energiu, keď sa začne mlieť.



Repair Bots (Opravné roboty). Tieto užitočné malé mechanizmy vám doplnia bioenergiu (až do výšky 75 % maximálnej kapacity na jedno použitie). Opravného robota môžete použiť, koľkokrát chcete, vyžaduje však minútu času medzi jednotlivými použitiami na znovunabitie.

Biocells (Biobunky). Tieto bunky je možné hromadiť na kopu. Sú celkom bežné. Jednorázovo vám doplnia bioenergiu. Na úplné doplnenie celkom vybitéj energie sú potrebné približne štyri bunky.



ŠPIONÁŽNY VÝSTROJ

Ako špeciálny agent UNATCO ste boli vycvičení v náročných technikách prieniku. Samozrejme, že je vždy dobré skontrolovať, či niekto nenechal nanokľúč alebo dátovú kocku s digitálnym kódom ležať na okoli, predtým, ako použijete svoje pakľúče a multinástroje.

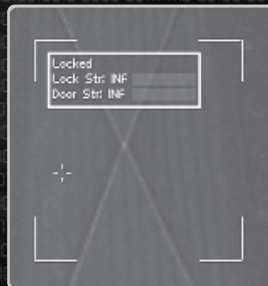
ODOMYKANIE ZÁMKOV

Moderný lockpick (pakľúč) je nestála nanitová matica, ktorá sa sama pokúsi nakonfigurovať sa na správny model nanokľúča a tak otvoriť príslušnú zámku. Pakľúče sú jednorázové predmety. Niekedy je potrebné použiť niekoľko pakľúčov, aby sa vytvoril správny model nanokľúča.



Keď sa priblížite k zamknutým dverám, vaše vnútorné senzory ich zanalyzujú a odhadnú počet pakľúčov, ktoré budete potrebovať na ich otvorenie. Táto informácia sa zobrazí automaticky. Ak sa dvere nijako nedajú otvoriť, Lock Strength (Sila zámky) bude označená ako „INF“ (nekonečno).

Násilné otváranie dverí. Vaše senzory tiež odhadnú fyzickú silu dverí a zistíte tak, či sa dvere dajú otvoriť silou. Na tento účel možno použiť výbušniny a ťažké zbrane. Ak sa dvere nedajú násilne otvoriť, Door Strength (Sila dverí) bude označená ako „INF“ (nekonečno).



ELEKTRICKÉ PRENIKANIE

Táto technika je podobná odomykaniu zámok, na prenikanie sa však používajú digitálne zámky s klávesnicou, bezpečnostné kamery a vežičky. Za tým účelom sa používa **multitool (multinástroj)**. Rovnako ako v prípade použitia môžu vaše vnútorné senzory analyzovať bezpečnostný systém a odhadnúť počet multinástrojov, ktoré budete potrebovať na preniknutie.



Niektoré dvere s digitálnymi klávesnicami možno otvoriť len pomocou multinástroja. Iné možno otvoriť pomocou multinástroja alebo pomocou kľúčov podľa toho, čo je v danej chvíli výhodnejšie.

SVET

Existuje množstvo vecí, s ktorými sa môžete dostať do priameho kontaktu.

PREPRAVA NA DLHÉ VZDIALENOSTI

Ak musíte cestovať z jedného miesta na druhé, môže sa stať, že budete potrebovať čln, vrtuľník, metro alebo iné prostriedky na diaľkovú prepravu. Na to, aby ste mohli takto cestovať, je potrebné prístupit k danému vozidlu a stlačiť pravé tlačidlo myši (u vrtuľníkov a člnov) alebo do nich vstúpiť (metro). Potom už zvyšok cesty budete cestovať automaticky.

POHYB A HÁDZANIE

Aj keď je predmet príliš veľký alebo objemný na to, aby ste ho umiestnili do svojho inventára, môžete ho aspoň presunúť z jedného miesta na druhé. Stredne veľké predmety, ako sú krabice alebo stoličky, môžete zdvihnúť a prenášať, ak máte prázdne ruky (kliknite pravým tlačidlom myši pre zdvihnutie a presunutie predmetu) a dokonca ich môžete aj odhodiť na krátke vzdialenosti (klávesom Tab alebo kliknutím pravým tlačidlom myši ešte raz). Ťažšie predmety ako kontajnery alebo sudy môžete tlačidlom posúvať (stačí sa postaviť pred predmet a pohnúť sa smerom k nemu). Niektoré rozšírenia vám umožnia zdvíhanie a premiestňovanie oveľa ťažších a väčších predmetov.

KONTAJNERY

Snažte sa hľadať drevené zásobovacie kontajnery. Môžu obsahovať rôzne užitočné vybavenie, ako napríklad muníciu, zdravotnícke potreby a náradie.

Ak chcete kontajner otvoriť, musíte ho rozbiť sochorom, nožom, mečom alebo podobným predmetom. Kontajnery sú označené symbolom, ktorý ukazuje, či sa v nich nachádza munícia, zdravotnícke potreby alebo iné vybavenie.

Pozor na to, čo otvárate násilím: iné kontajnery, ako napríklad sudy a krabice TNT, môžu obsahovať nebezpečný materiál ako rádioaktívne látky, jedovaté plyny alebo výbušniny. Tieto predmety však môžete použiť proti nepriateľom tak, že do nich strelíte z bezpečnej vzdialenosti.

POČÍTAČOVÉ TERMINÁLY

Počítačové terminály často obsahujú užitočné informácie, ako sú e-mailové správy, a niekedy možno ich prostredníctvom ovládať bezpečnostné systémy. Ak chcete používať počítačový terminál, musíte vložiť správne meno a heslo (tieto informácie získate z dátových kociek, e-mailových správ alebo z rozhovorov), alebo musíte mať dostatočnú počítačovú schopnosť na vniknutie do systému. Všetky mená a heslá, ktoré ste už niekedy použili, sa zaznamenávajú na obrazovke Goals and Notes (Ciele a Poznámky) (viď strana 19).

Verejné terminály. Možno ich nájsť na verejných priestranstvách, napríklad v staniciach metra. Nevyžadujú použitie mien a hesiel, ale poskytujú len bulletin so všeobecnými informáciami.

KREDITNÉ LÍSTKY A BANKOMATY

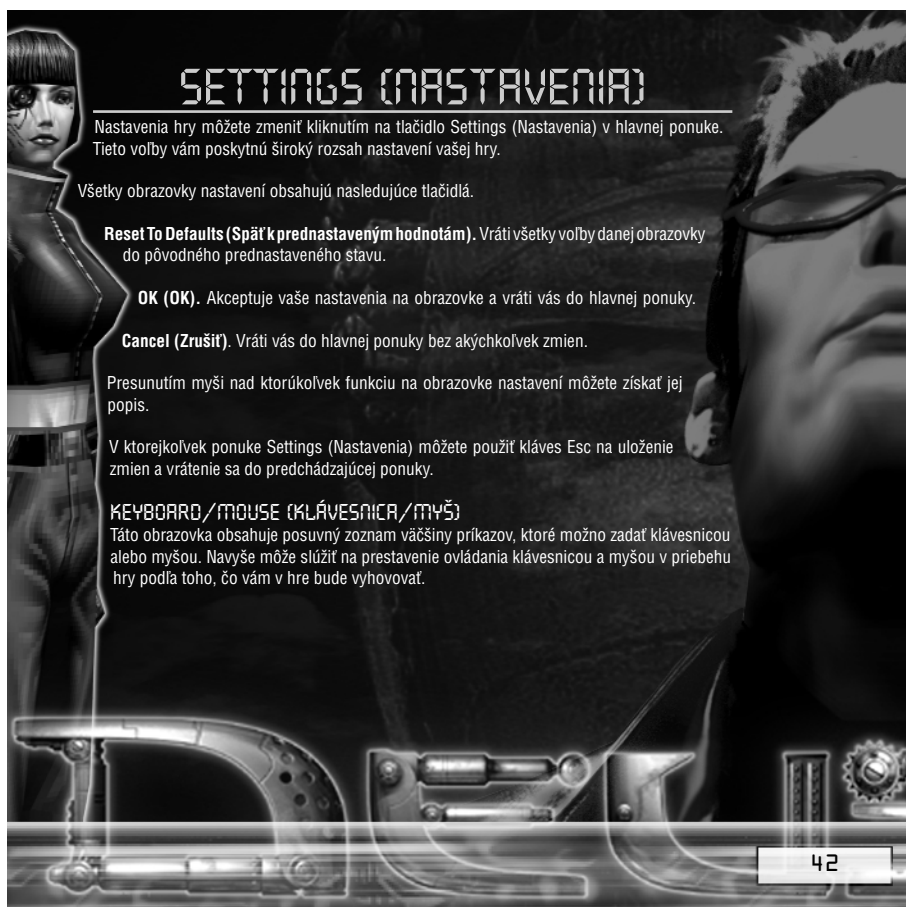
„Tvrdou menou“ sveta je kreditný lístok, druh kreditných kariet na jedno použitie. Môžete ich použiť na nákup jedla a zásob. Bankomaty sú dostupné na verejných priestranstvách a umožňujú používateľom prístupovať k svojim účtom a vyberať z nich peniaze vo forme kreditných lístkov. Vniknúť do bankomatu za účelom získania hotovosti môžete použitím počítačovej schopnosti. Ak obdržíte kredit z akéhokolvek zdroja, je váš, až kým ho neminiete. Váš aktuálny stav kreditov je zobrazený na obrazovke Inventory (Inventár) (viď strana 14).



BEZPEČNOSTNÉ STANICE

Bezpečnostné stanice sa používajú na zapínanie a vypínanie bezpečnostných kamier, otváranie zabezpečených dverí a na ovládanie automatických veží. Bezpečnostnú stanicu tiež môžete použiť na monitorovanie situácie na vzdialenom mieste, na ktorom sa nachádza bezpečnostná kamera. Bezpečnostné stanice vyžadujú prístupové meno a heslo (viď časť **Počítačové terminály**, strana 40) alebo dostatočnú počítačovú schopnosť na to, aby ste do nich vnikli.





Ak chcete zmeniť niektorý z príkazov, otvorte obrazovku Klávesnica/Myš, vysviette príkaz, ktorý chcete myšou upraviť, stlačte kláves Enter alebo dva razy kliknite na príkaz a stlačte kláves alebo tlačidlo, ktoré chcete príkazu priradiť.

CONTROLS (OVLÁDANIE)

Táto obrazovka vám umožní nastaviť rôzne prvky ovládania.

Always Run (Stále bežať). Prednastavená rýchlosť pohybu v hre je beh. Ak túto voľbu vypnete, vaša prednastavená rýchlosť sa zmení na chôdzu. Chôdza je nenápadnejšia a menej hlučná, behom sa však na miesto určenia dostanete rýchlejšie. Pri ktorejkoľvek hodnote budete môcť prepínať rýchlosť pohybu pomocou klávesu Caps Lock. Viď časť **Pohyb**, strana 23.

Toggle Crouch (Zmeniť prikrčenie). Táto voľba mení príkaz na prikrčenie (prednastavená hodnota je kláves X) z funkcie, pri ktorej treba kláves stále držať stlačený, na stálu funkciu. Ak je táto voľba zapnutá, kláves X bude prepínať medzi prikrčeným a vztýčeným postavením.

Invert Mouse (Prehodiť ovládanie myši). Táto funkcia vám umožní zmeniť ovládanie myšou tak, že keď ňou pohnete dopredu, pozriete sa nadol namiesto nahor a opačne.

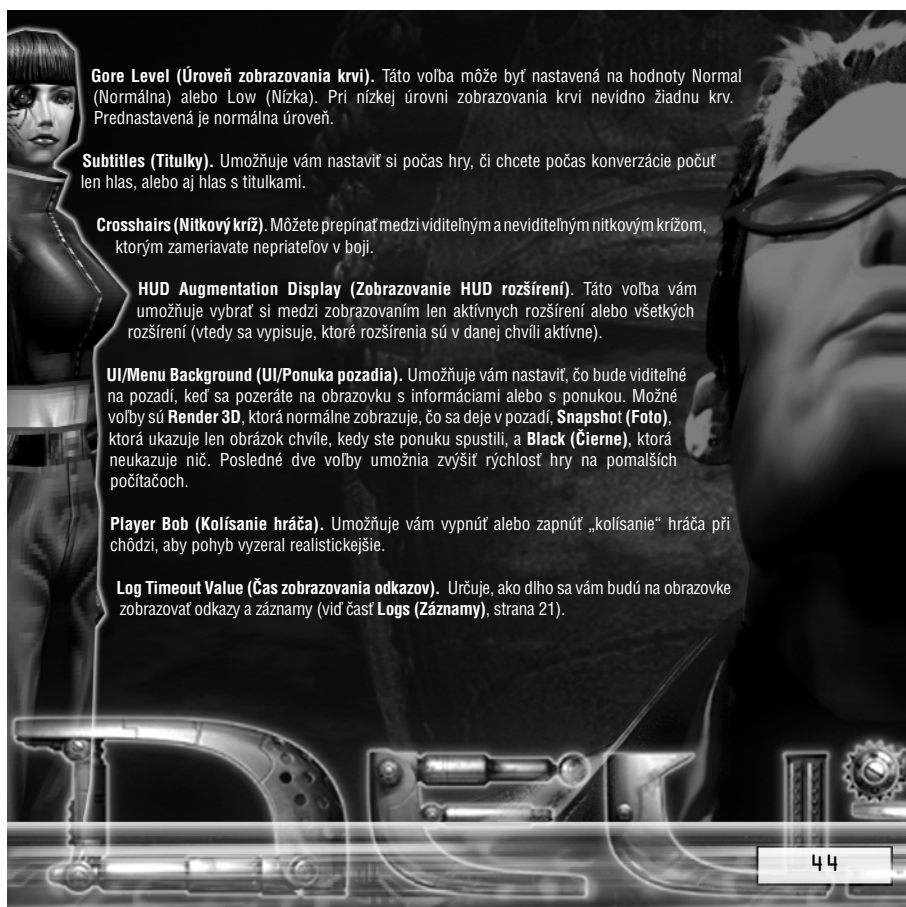
Mouse Sensitivity (Citlivosť myši). Umožňuje vám zvýšiť alebo znížiť citlivosť vašej myši.

GAME OPTIONS (VOĽBY)

Týmto voľbami sa z väčšej časti nastavuje vaše vnímanie prostredia hry.

Object Names (Mená predmetov). Ak je táto voľba povolená, budete vidieť meno predmetu, keď cez príslušný predmet prejdete kurzorom. Prednastavená hodnota tejto voľby je „povolené“.

Weapon Auto-Reload (Automatické nabíjanie zbraní). Ak je táto voľba povolená, po vyprázdnení zásobníka sa vám zbraň automaticky nabije (ak máte municiu). Prednastavená hodnota tejto voľby je „povolené“.



DISPLAY (OBRAZOVKA)

Táto voľba vám umožňuje zvýšiť alebo znížiť vizuálnu realnosť hry. Rýchlosť pomalšieho počítača často možno zvýšiť obetovaním niektorých vizuálnych zobrazení.

Adjust Brightness (Nastavenie jasů). Otvorí okno s jazdcom, v ktorom môžete nastaviť, či bude hra svetlejšia alebo tmavšia.

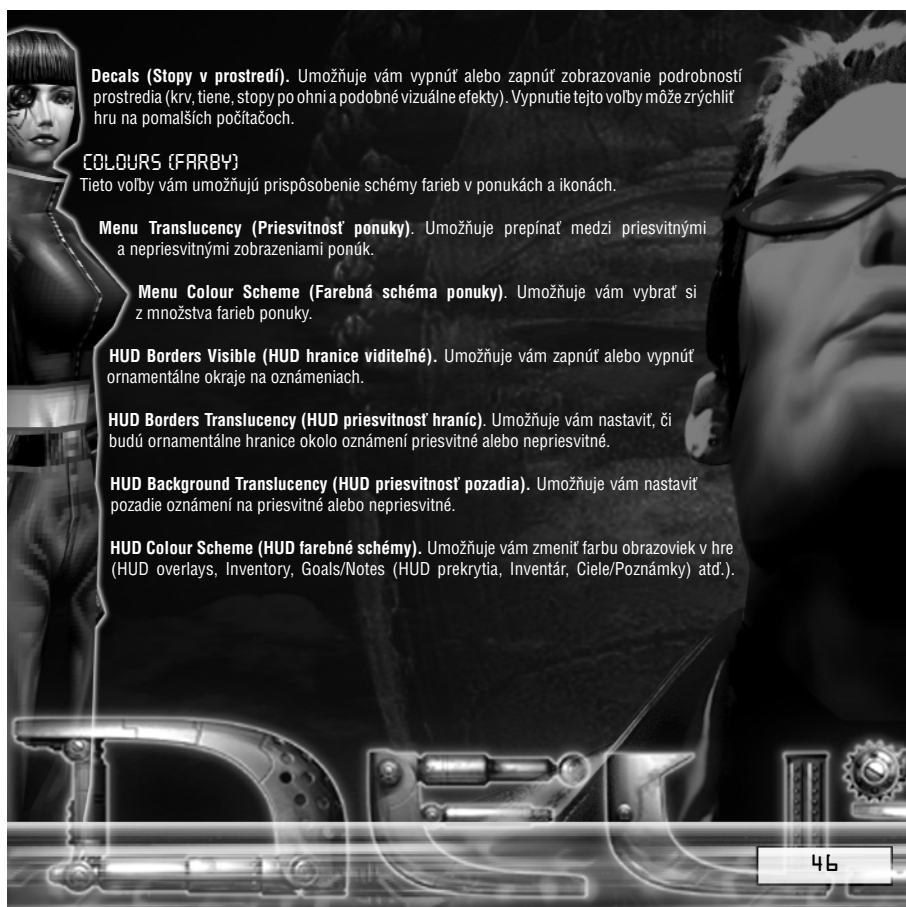
Toggle Full-Screen Mode (Prepínanie režimu zobrazenia na celú obrazovku). Prepína medzi zobrazením na celú obrazovku a zobrazením v okne na ploche. Očakávajte, že hraním v režime celej obrazovky sa hra podstatne zrýchli.

Rendering Device (Zobrazovacie zariadenie). Umožňuje vám vybrať 3D grafické zobrazovacie zariadenie, ktoré možno použiť. Táto voľba zobrazí rovnakú obrázkovú ponuku ako prvé spustenie hry. Skontrolujte, či ste si uložili aktuálnu pozíciu, predtým, ako skúsíte zmeniť zobrazovacie zariadenie, pretože hra skončí a reštartuje sa, keď zvolíte túto možnosť.

Screen Resolution (Rozlíšenie obrazovky). Umožňuje vám zvýšiť alebo znížiť rozlíšenie obrazovky. Vyššie rozlíšenia ponúkajú grafiku v lepšej kvalite, hra je však pomalšia. Ak hra beží pomaly, skúsťe znížiť rozlíšenie obrazovky.

Texture Colour Depth (Hĺbka farieb textúr). Umožňuje vám zvoliť medzi 16-bitovými a 32-bitovými farbami. 32-bitové farby sú bohatšie a realistickejšie, hra však pobeží trochu pomalšie, a nie všetky grafické karty ich podporujú.

World Texture Detail/Object Texture Detail (Detail textúry/Detail objektu). Umožňuje vám nastaviť úroveň detailov pre predmety na pozadí a pre architektúru v hre. Zníženie úrovne detailu textúry môže hru zrýchliť.



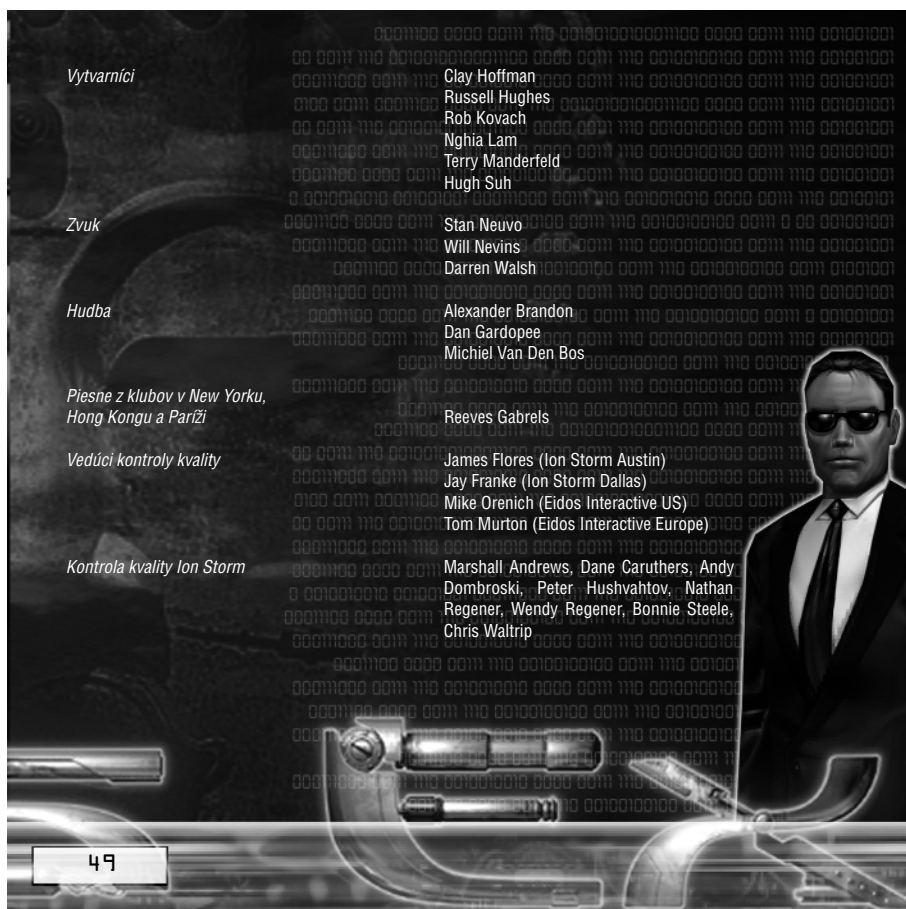
SOUND (ZVUK)

Ovládanie hlasitosti a kvality zvuku počas hry.

Music Volume (Hlasitosť hudby).**Sound Effects Volume (Hlasitosť zvukových efektov).****Speech Volume (Hlasitosť komentára).** Tieto tri ponuky ovládajú príslušné úrovne hlasitosti.**Effects Channels (Kanály efektov).** Umožňuje vám nastaviť maximálny počet kanálov efektov až do 16. Viac kanálov vytvára plnší realistickejší zvuk, ale môžu byť náročnejšie na výkon.**Sample Rate (Vzorkovací pomer).** Umožňuje vám zvoliť jeden z troch vzorkovacích pomerov. Nižšie vzorkovacie pomery vyžadujú nižší výkon vášho počítača, kvalita zvuku je však nižšia.**Sound Quality (Kvalita zvuku).** Umožňuje vám vybrať medzi 8- a 16-bitovými efektmi. Voľba 8-bitových efektov môže zvýšiť výkon, kvalita zvuku je však nižšia.**Reverse Stereo (Prevrátené stereo).** Zvuky vo vašom pravom a ľavom reproduktore sa vymenia.**Dolby Surround Sound (Dolby Surround).** Povoľuje systém Dolby. (Váš počítač musí byť pripojený na prijímač Dolby Pro-Logic, aby ste mohli počúvať zvuk v kvalite Dolby Surround Sound.)**Hardware 3d Support (Podpora 3d hardvéru).** Podporuje 3D zvuk, ak vaša zvuková karta podporuje systém EAX alebo A3D.**PREVIOUS MENU (PREDCHÁDZAJÚCA PONUKA)**

Toto tlačidlo vás vráti do hlavnej ponuky. Rovnaký účinok má stlačenie klávesu Esc.







Kontrola kvality Eidos Interactive

PODPORA SEKCIE ION STORM

Eidos Honcho

Pomocný producent

*Technická podpora (hardvér /
/ sieťové služby / technika / video)*

*Oddelenie pre styk s verejnosťou
a marketing sekcie Ion Storm*

IMGS, INC.

Autor dokumentácie

Návrhár dokumentácie

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

John Kavanagh

Peter Marquardt

Einar Dietz, Chad Warren

Chad Barron, Mike Breslin

Chris McCubbin

Jennifer Spohrer

50

EIDOS INTERACTIVE US

Vykonný producent

James Poole

Pomocný producent

Michael McHale

VP marketingu

Paul Baldwin

Vedúci manažér marketingu produktu

Gary Keith

Odborník na styk s verejnosťou

Brian Kemp

Koordinátor pre styk s verejnosťou

Bryan Davies

Predaj, marketing a styk s verejnosťou

Michelle Bravo, Dave Cox, Antonia Phillips, Randy Stukes, Brandon Suyeoka

Produkcia

Robert Barrett, Jo Kathryn Reavis, Hilke Schelke

VP vývoja produktu

Nick Earl

Manažér kontroly kvality


Brian King

Manažér pre zákaznícku podporu

Micheal R. Kelly

Návrh obalu

Industry Media



EIDOS INTERACTIVE EUROPE

Výkonný producent
Grant Dean

Tieňoví producenti
Iain McNeil, Flavia T. Grant

Manažér externého vývoja
David Rose

Manažér pre styk s verejnosťou
Priscille Demoly (Francúzsko), Sascha Green-Kaiser (Nemecko) Eva Whitlow (Veľká Británia)

Manažéri produktu
Michael Newey (Veľká Británia), Olivier Saloman (Francúzsko), Lars Wittkuhn (Nemecko)

Koordinátor pre lokalizáciu
Alex Bush

Manažér kontroly kvality
Chris Rowley

Kreatívne oddelenie
Matt Carter-Johnson
Caroline Simon
Andy Cockell

52

ZVLÁŠTNE POĎAKOVANIE

Vývoj technológie Unreal

Ďalšie programovanie a návrhy

Ďalšie vytváranie aktivít

Ďalšie testovanie

Ďalšia podpora

Za to, že nám dali domov, keď sme ho potrebovali

Viac hudby od Reeves Gabrels nájdete na www.reevesgabrels.com

Tim Sweeney a ďalší členovia tímu 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 Pittsenbarger, Dan Rubenfield, Cpl. Mike Shears, Philip Spector, Leona Spector, Kevin Weston, Pam Wolford

Tom Hall, John Romero

PODPORA ZÁKAZNÍKOV

Ak potrebujete technickú pomoc, volajte technickú linku pomoci na:

00 44 121 356 0831

alebo nám pošlite e-mail na

techsupport@eidosnet.co.uk

Všetky telefonné poplatky za spojenie s týmto zariadením zaplatíte vy. Volajúci zo Slovenska zaplatia ešte riadne medzinárodné telefonné poplatky. Eidos Interactive zaplatí poštovné poplatky za vrátenie akéhokoľvek programu, ktorý ste reklamovali na základe tejto zmluvy, ale nebude zodpovedať za poštovné náklady, ktoré vám vznikli odoslaním reklamovaného výrobku do Eidos Interactive.

MÁTE PROBLÉMY S HRANÍM HRÝ?

Potom skúste náš záznamník na hráčskej linke pomoci na:

00 44 9067 53 50 60*

Prosím všimnite si, že tento hovor je drahší ako normálny hovor a v čase vydania stojí 75 pencí za minútu. Volajúci musia mať 16 rokov alebo viac. Túto službu vo Veľkej Británii zabezpečuje Eidos Interactive Limited, Unit 2, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Volajúci zo Slovenska zaplatia okrem toho ešte riadne medzinárodné telefonné poplatky. Na Slovensku môžete telefonovať na Horúcu linku časopisu Hráč: 095 / 633 79 11. Za hovor budú účtované riadne vnútroštátne telefonné poplatky.

ZÁRUKA VÝROBCU EIDOS INTERACTIVE LIMITED

Výrobca Eidos Interactive Ltd si vyhradzuje právo kedykoľvek vykonať úpravy alebo vylepšenia na tomto výrobku bez predchádzajúceho upozornenia. Výrobca Eidos Interactive Ltd ručí pôvodnému kupujúcemu tohto produktu, že fyzické médium na ktorom je nahraný softvérový program tohto výrobku nebude pri bežnom používaní a za obvyklých podmienok vykazovať žiadne závažné chyby materiálu ani chyby remeselného spracovania počas záručnej doby 90 dní odo dňa nákupu. Povinné ručenie firmy Eidos Interactive Ltd v rámci uvedenej záruky bude podľa jej slobodného rozhodnutia buďto oprava alebo bezplatná výmena tohto produktu, za predpokladu že ho vrátite naspäť v pôvodnom stave na miesto nákupu s kópiou vášho účtu.

TÁTO ZÁRUKA NEOBMEDZUJE VAŠE PRAVA PODĽA ZÁKONA. OKREM VYŠŠIE UVEDENEJ ZÁRUKY NA SOFTVÉR JE TENTO PRODUKT DODÁVANÝ V STAVE "V AKOM JE" A BEZ AKÉKOLVEK ZÁRUKY. V ROZSAHU V AKOM TO POVOĽUJÚ PRÍSLUŠNÉ ZÁKONY FIRMA EIDOS INTERACTIVE LTD ĎALEJ POPIERA AKÉKOLVEK ZÁRUKY (VČÍTANE ALE BEZ OBMEDZENIA SA IBA NA ZÁRUKY VYPLYVAJÚCE ZO ZÁKONA, ZO ŠTATÚTU, ZO ZVYKU ALEBO INAK) OHĽADOM PREDAJNOSTI, USPOKOJIVEJ KVALITY, RESP. VHODNOSTI PRE KONKRÉTNY ÚČEL SAMOTNÉHO VÝROBKU.

