

deus ex 2

S naší pomocí uděláte v kyberpunkovém Deus Ex: Invisible War z mlíčovánka Alexe superostříleného válečníka a zachránce světa, který si v ničem nezadá se svým protějškem z předcházejícího dílu.

VŠEOBECNÉ TIPY:

1. Šplhání po římsách

Ve hře *Deus Ex: Invisible War* je možné šplhat po římsách – stačí jen podržet klávesu určenou pro skákání. Tímto způsobem se dostanete na místa, na něž normálně nevyškočíte.

2. Vylepšení výzbroje

Také v nové hře platí staré pravidlo: předměty se povalují na každém rohu. Prohledávejte všechny skříně a kontejnery, jestli se v nich neukrývá něco užitečného.

3. Kanystry s biomodem

Hra *Deus Ex: Invisible War* vám dává poměrně značnou volnost ve speciálních schopnostech. Ke konci je však možná budete muset měnit. Kdo pozorně prošel a prohledal všechny úrovně, bude pro to mít dostatečné množství kanystrů s biomodem.

4. Nejdůležitější biomod

Co možná nejdříve si vytvořte neurální interface pomocí kanystru s nelegálním biomodem. S jeho pomocí pak budete mimo jiné moci vykrádat bankomaty, vypínat kamery a přeprogramovat střežnické věže.

5. Multifunkční nástroje (multitool)

Multifunkční nástroje si ponechte především na otevírání skříní a dveří. Kamery se dají přelstít i jiným způsobem. Pro všechny případy se snažte mít u sebe vždy tři až pět kusů.

KOMPLETNÍ NÁVOD SEATTLE, USA

6. Počáteční výzbroj

Po rozhovoru s Billie sejděte o patro níž přes basketbalové hřiště ke skříňkám s výzbrojí. Najdete zde mimo jiné pistoli a baterku.

7. První biomod

Po návratu zpátky na obytné patro musíte nejprve zneškodnit protivníka, abyste se mohli v bytech nerušeně porozhlédnout po předmě-

tech. Z pokoje svého hrdiny pokračujte koupelnu do laboratoře. Tam získáte první tři kanystry s biomodem. Pořádně si promyslete, jak je použít, protože brzy získáte i nelegální biomod.

8. Cesta z laboratoře

Za místností s kamerou je v jedné skříně mod z černého trhu. Nejlépe ho využijete, když s jeho pomocí vytvoříte neurální interface – brzy se vám to vyplatí. Větrací šachtou se podél laserové bariéry dostanete k východu z laboratoře.

9. V Horním Seattlu

Díky dobrému značení najdete většinu míst ve městě velice snadno. S pomocí strážního robota se vám podaří přemoci tři ničemy stojící poblíž vchodu do výtahu. V jedné bedně leží praktický zbraňový mod, který Alex použije.

10. V terminálu WTO

Stanice metra je obsazena gangstery. Po vstupu do ní se podle svého gusta rozhodněte, zda budete bojovat, či zda zaplatíte. Pakliže se rozhodnete pro druhou variantu, deaktivujte vypínačem laserovou bariéru k terminálu. Až se tam dostanete, dostanete v kanceláři od Donny Morganové úkol sledovat ministra kultury.

11. Komorník pana ministra

Pokud hrajete za mužskou postavu, můžete se v klubu Vox nechat zaměstnat jako ministrův komorník, a tak se dostat ke klíčům od apartmá. Ženské postavy do bytu proniknou klasičtým způsobem – plížením. Majitel diskotéky má pro vás navíc ještě jeden zajímavý úkol.

12. V Emeraldině křídle

V obytném domě otevřete apartmá. Jestliže jste žena, obětujte jeden multitool, abyste mohli v porouchaném výtahu manipulovat se skříňkou s elektrickým proudem. Z kuchyně v apartmá pokračujte dál do obývacích pokojů. Laserové bariéry nepředstavují pro hackera žádný problém – ostatní hrdinové je buď přeskochí, nebo použijí multifunkční nástroj.

13. Potřebné informace

U baru se mezi lahvevi vína ukrývá klíč k místnosti s trezorem, k němuž se dostanete po schodech. V sejfu jsou informace pro Donnu. V bytě číslo 2224 je ještě jeden kanystr s biomodem.

14. Úkol od majitele klubu

S heslem, které máte od majitele klubu, získáte přístup do bytu právníka v Emeraldině křídle. Jestliže ho zneškodníte, dostanete se do VIP zóny v klubu Vox. V něm se zdržuje jeden Omar, který pro vás má důležitý vedlejší úkol. Vaším cílem bude sklep klubu. Vyšplhejte po levé hromadě krabic a odsud skočte do větrací šachty.

15. Ve službách Omarů

Větracími šachtami se dostanete do kanceláře majitele klubu. Klíč ze sejfu vám pak otevře dveře do sklepa. Tam musíte překonat laserové bariéry. Za vzorek mimozemšťana vám Omarové poskytnou dlouhodobou slevu.

16. Dekontaminace výtahu

U terminálu WTO dostanete další úkol, a to najít v Dolním Seattlu jednoho pilota. Výtah do dolního města se kvůli toxické havárii nedá použít. Abyste mohli odstranit nebezpečnou břečku, dejte se za prvními dvěma doprava a projděte kanceláři. Větrací šachta vede přímo do zamořené místnosti. Po palubních vzpěrách se další větrací šachtou dostanete do kabiny s opravářským robotem.

17. V Dolním Seattlu

Omarský obchodník za barem prodává jeden nelegální biomod. Naproti coffee shopu je vstup do kostela. Tam dostanete hlavní úkol od Lin May Chenové. V obytném domě zneškodněte zápasníka „Gob-Zilu“. Potom můžete uzavřít výhodné sázky v zápasnické aréně, protože šampion již nemůže nastoupit.

18. Jak najít pilota

U baru v zápasnické aréně čekají dva piloti. Sid s vámi poletí za 500 kreditů, pakliže mu obstaráte zpátky jeho letadlo.

19. Zneškodnění velitele

Vraťte se zpátky k výtahu. Pak pokračujte dál ke kancelářím, kde musíte zneškodnit velitele.

20. U Sofie Sakové

Sofie Saková bydlí ve stejném domě jako Heron. V porouchané výtahové šachtě je žebřík, který vede do jejího bytu. Buďte od ní Sidovo

letadlo kupte, nebo celou skupinu banditů oddělejte. Jestliže si vyberete ten těžší způsob, budete muset ještě navíc zlikvidovat všechny strážce v hangáru. Potom vás za 500 kreditů Sid dopraví k Mako Ballistics.

MAKO BALLISTICS

21. Cesta do budovy

Ze střechy projděte dveřmi k zábradlí. O stupeň níž je na západě hlavní vchod, do nějž se dostanete tak, že vyskočíte nahoru. Protože dosud nemáte k dispozici žádné granáty, seženete si je u domovníka.

22. K biologické laboratoři

Na pultu v lobby leží kód ke vstupu do biologické laboratoře. Tam zase najdete kódy ke kanceláři ředitele. Vedle zprávy od doktora Nassifa zde najdete navíc ještě jeden biomod.

23. Průzkum zbraní a jejich zničení

V servisním tunelu leží klíč od laboratoře. Střeleckou věž u vchodu do laboratoře lze zneškodnit pomocí EMP granátu. V samotné laboratoři máte dvě možnosti: buďto musíte zabít hlavního inženýra, nebo prozkoumejte zbraně, abyste je mohli později sebrat.

KÁHIRA, EGYPT

24. Co je potřeba udělat v Káhiře?

Jestliže poletíte se Sidem, vysadí vás na 110. plošině káhirské pyramidy. Ava přistane v jižní Medíně. To nemá vliv na následující tipy, protože k daným úkolům se dostanete tak jako tak z obou míst. Máte opět možnost vybrat si, zda budete pracovat pro WTO, nebo pro Řád. Každopádně abyste získali zdarma další bonusy, musíte splnit úkoly obou stran.

25. V pyramidě

V mešitě na 108. plošině vypráví Billie o nanitckém problému, k němuž nechce WTO uvolnit žádnou protilátku. Omarský obchodník na severu má kromě dvou nelegálních biomodů také úkol, abyste se vloupali do hangáru 24. Kdo ještě nemá u Omarů slevu, měl by na to kývnout.

26. Získání protilátky

Na 110. plošině má žena za pultem přístupové kódy k hangáru. Jednoduše jí přeřekněte větu, kterou jste se dozvěděli od Omarů. Ke kódu od skladiště s protilátkou se dostanete po žebříku. Vlevo v chodbě vede větrací šachta na VIP plošinu. Je na ní politik, kterého můžete donutit, aby vám dal 750 kreditů. Na 107. plošině konečně získáte protilátku.

27. Zničení skleníku

V misích od WTO musíte nejprve zničit skleník v jižní Medíně. Ve skladišti na východní straně dvora vypáčí Alex dveře a vyhodí stroj do vzdu-

chu pomocí bedýnky s výbušninou. Větrací šachta pod strojem vede k dalšímu biomodu. Po žebříku ve skladišti se dostanete k holocommu s informacemi o Maskinim Nassifovi.

28. Návštěva u Maskiniho

Maskiniho apartmá se nachází v severní části města. Jeho dcera Eva zmizela v tarsuské akademii. Protože je Maskini naštvaný kvůli zničení svého skleníku, musíte přístupové kódy ke vstupu do akademie ukrást z truhly u jeho postele.

29. Nalezení dětí

V nanotechnologické laboratoři tarsuské akademie pyramidy je několik nepřátel. Vypořádejte se s nimi a vezměte ze skříně kanystr s biomodem. Větrací šachtou pokračujte k úkrytu pohřešovaných dětí. Odsud vede šachta do tajné kanceláře ředitele školy, Holocomm na psacím stole vám dá potřebné informace o ApostleCorp.

30. Pomoc Kláře

Nyní se obě dějové linie opět spojí. U bytů společnosti na 108. plošině pomůžete Kláře zneškodnit strážce. V chodbě se vyplatí mít třetí stupeň hackerských dovedností, protože když reprogramujete střeleckou věž, udělá z nepřátel na protilehlé straně krvavou kaši.

31. Rozhovor s doktorem Nassifem

V laboratoři je kromě dvou robotů a střelecké věže ještě jeden biomod. Po rozhovoru s doktorem Nassifem ve vedlejší místnosti máte opět na vybranou mezi dvěma možnostmi: buď se doktora zeptat, nebo ho zabít.

32. Odjezd z Káhiry

Než opustíte Káhiru, měli byste ještě stihnout na 110. plošině podplatit pro Pequodův bar PR poradkyni od NG Resonance. Bude vás to stát cca 500 kreditů, ale získáte za to kanystr s nelegálním biomodem. Při volbě pilota byste se měli rozhodnout pro Avu, kterou zastihnete pomocí holocommu naproti Pequodovu baru. Její vrtulník startuje v Medíně poblíž baru.

TREVÍR, NĚMECKO

33. V Porta Nigra

V taverně dostanete od Tracera Tonga biomod a přístupové kódy do laboratoří Porta Nigra. Přístup do tohoto komplexu můžete získat v budově SSC od Chada Dumiera. Kromě toho se v úschovně předmětů doličných nachází jeden nelegální mod. Na severozápadní straně Porta Nigra vede nahoru dlouhé schodiště. Tam se za jednou bednou ukrývá spínací zařízení, které otevře tajné dveře do laboratoře.

34. Vypátrání Tonga

V laboratoři lze vypáčit dveře nalevo, abyste se dostali větrací šachtou přes laserové bariéry. Na severovýchodním konci chodby je Tongova kancelář. V ní jsou tři biomody a jedna datová

krychle s kódy. Ta vám otevře cely na opačném konci chodby. Po plodném rozhovoru s osobami, které sedí uvnitř, se vydejte zpátky do trevírského Starého města.

35. Vzhůru do Rauchstadtu

U Tonga si popovídejte prostřednictvím holocommu s Avou a odleťte s ní ze střechy taverny do Rauchstadtu. Tam projděte kolem kontejneru s odpady, a v první následující ulici najdete dva ilegální biomody. Do templářského kostela vstupte rozbitým postranním oknem. Schody vedou nahoru ke klíči od Samanovy komnaty. Na oltáři leží kód k terminálu v Samanově pokoji na severu. Tam získáte sekvenci k teleportování.

36. Uvedení teleportu do chodu

Po návštěvě u Tonga v Trevíru se vraťte zpět do laboratoře. Žebřík u kontrolní místnosti vede ke generátoru. Větrací šachtou se dostanete na druhou stranu, kde můžete vypnout proud. Teď lze v kontrolní místnosti aktivovat teleport.

ANTARKTIDA

37. Na jižním pólu

Od tohoto místa byste měli přemýšlet o tom, jak vyměnit neurální interface za maskovací mod, protože boje budou čím dál tužší a elektronických terminálů bude stále méně a méně. V ubikaci číslo 04 najdete kromě Billie, s níž si popovídáte, i klíč a kanystr s biomodem.

38. K úkrytu J. C. Dentona

Za průchodem na severovýchod číhají obrnění templáři, nejspíše se kolem nich dostanete s pomocí maskovacího biomodu. Světelný sloup vede k úkrytu J. C. Dentona. Projdete několika pokoji, načež dojde k souboji s Billie. Držte se v bezpečné vzdálenosti a kryjte se za sloupy. Spy Drone s EMP na plný výkon vyřadí Billie v krátkém čase z boje.

39. Jak se dostanu k základně Versalife?

Po rozhovoru s „džesím“ se dostanete s pomocí holocommu k Avě. Západně od ubikace číslo 04 vede tunel k základně Versalife.

40. Zapnutí proudu

Na severozápadě areálu pokračujte ke křídílům A a B. Generátor se nachází v části B. Tam se může Alex vyhnout boji, vydá-li se po rourách a větracími šachtami. Jakmile je opět spuštěn proud v místnosti s generátorem, vyjděte ven. Pomocí terminálu uprostřed plochy zavolejte Avu k heliportu u křídla B.

NÁVRAT DO KÁHIRY

41. Přizpůsobte se situaci

Nejpozději po návratu do Káhiry byste si měli vyměnit maskovací biomod za neurální interfa-

ce, abyste zmírnili následky bojů. Jestliže máte ještě nějaké biomody, vyplatí se vám Spy Drone. Od Omarů v severní Medině můžete koupit další nelegální modifikaci. Před mešitou dejte Leovi 500 kreditů na útěk z Káhiry.

42. Může Paul přežít?

Probijte se k hangáru číslo 24. Nejsnazším způsobem je prolížit se v maskovacím módu podél houfu nepřátel. Tady je potřeba se rozhodnout: prolít krev, zabít Paula, nebo ho probudit z komatu? Větrací šachtou pak pokračujte k VIP plošině a odsud s Avou helikoptérou na Liberty Island v New Yorku.

NEW YORK

43. Čtyři cesty ke konci

V New Yorku proti sobě bojují tři partičky: Illumināti, Templáři a J. C. Denton. Vy se budete muset rozhodnout, ke komu se přidáte. Proboujete se poškozenou budovou WHATC na zápa-

dě k terminálu ve sklepech a zneškodněte jednoho člena skupiny Aquina Specs.

44. Za první: pro J. C.

Pošlete data Dentonovi. V jeho úkrytu teď ještě musíte uvést do chodu stroj.

45. Za druhé: pro Illumináty

Pošlete data Illuminátům, v táboře Templářů pak zabijte Paula. Stroj v Dentonově úkrytu rozbijte na šrot.

46. Za třetí: pro Templáře

Data jdou nejprve k Templářům. V jejich hlavním stanu zničte Paula. Pak je na řadě pod sochou Svobody jeho bratr. Nakonec uveďte do chodu stroj.

47. Za čtvrté: pro Omary

V této verzi řešení je přijímač dat nepotřebný. Tak jako tak musíte všechny zlikvidovat: J. C.

Dentona pod sochou Svobody, Chada Dumiera a Nicolette DuClairovou v táboře Illuminátů a rovněž Paula Dentona a Samana v táboře Templářů. Nakonec ještě musíte zničit stroj. Gratulujeme, celé dobrodružství je úspěšně za vámi.

PETRA SCHMITZOVÁ