

PER LA SALUTE

Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo.

Non giocare se si è stanchi o si ha dormito poco. Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Nell'ultima pagina del manuale si trova il numero dell'Assistenza Clienti.

SOMMARIO

INSTALLAZIONE E AVVIO	4	POTENZIAMENTI VISIVI.....	22	NOTE DI CREDITO & ATM	41
REQUISITI DI SISTEMA.....	4	TESTO E LETTURE	22	POSTAZIONI DI SICUREZZA.....	41
LANCIARE IL GIOCO.....	5	MOVIMENTO	23	IMPOSTAZIONI	42
MENU PRINCIPALE	5	MUOVERSI SILENZIOSAMENTE.....	25	TASTIERA/MOUSE	42
METTERE IN PAUSA IL GIOCO	6	USARE L'EQUIPAGGIAMENTO	26	CONTROLLI.....	43
SALVARE E CARICARE.....	7	NANO-CHIAVI	28	OPZIONI DI GIOCO.....	43
IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ NEI COMBATTIMENTI.....	8	OGGETTI AUTO-POTENZIATI	28	SCHERMO DI GIOCO	45
LA CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO.....	9	GESTIONE DELL'INVENTARIO	28	COLORI	46
L'ASPETTO.....	9	POTENZIAMENTI DELLE ARMI	29	SONORO	47
LE ABILITÀ.....	10	COMUNICAZIONI.....	29	MENU PRECEDENTE.....	47
BENVENUTO, AGENTE DENTON	11	COMBATTIMENTO	30		
LETTURE PASSIVE	11	MIRARE	30		
MONITOR DEI DANNI.....	11	TIPI DI ARMI.....	31		
POTENZIAMENTI ATTIVI & ICONE DEI DISPOSITIVI.....	12	CARICARE LE MUNIZIONI	33		
OGGETTI DI PRONTO IMPIEGO.....	12	TRAPPOLE	34		
LE SCHERMATE INFORMATIVE.....	13	I DANNI E LA LORO CURA.....	34		
L'INVENTARIO.....	14	SUBIRE DEI DANNI	34		
SALUTE.....	16	CURARSI.....	34		
POTENZIAMENTI	16	ENERGIA	36		
ABILITÀ.....	19	ATTREZZATURA SPIONISTICA	37		
OBIETTIVI/NOTE.....	19	SCASSINARE UNA PORTA.....	37		
CONVERSAZIONI	20	INTRUSIONE ELETTRONICA	38		
IMMAGINI.....	20	IL MONDO	39		
REGISTRI.....	21	TRASPORTO SU LUNGHE DISTANZE.....	39		
GUARDARSI INTORNO	21	SPOSTARE E LANCIARE.....	39		
PUNTI D'ATTENZIONE.....	21	CONTENITORI.....	39		
		TERMINALI DI COMPUTER.....	40		



INSTALLAZIONE E AVVIO

Per installare Deus Ex, inserite il CD del gioco nel vostro lettore CD-ROM. Dopo alcuni secondi comparirà la schermata di lancio: cliccate sul pulsante Avanti per avviare l'installazione e seguite quindi le istruzioni che compaiono su schermo. Se la schermata di lancio non dovesse comparire quando inserite il CD, fate un doppio clic sull'icona RISORSE DEL COMPUTER, quindi su CD-ROM e infine sul file SETUP.EXE per far comparire il pannello d'installazione. Vi verrà chiesto di selezionare i componenti del programma da installare: tenete presente che il gioco funzionerà più fluidamente e con minori tempi di caricamento se installerete su disco i file di programma, le mappe e il parlato. Non disattivate l'opzione DirectX a meno che non siate assolutamente certi che nel vostro computer sia già installata la versione 7.0a di DirectX. Una volta completata l'installazione, dovrete riavviare il vostro computer prima di poter cominciare a giocare.

REQUISITI DI SISTEMA

Requisiti minimi:

Pentium(tm)II 300 MHz o equivalente

Windows 95/98

64 MB di RAM

Scheda acceleratrice 3D compatibile DirectX 7.0a

Scheda audio compatibile DirectX 7.0a

DirectX 7.0a (incluso) o più recente

Lettore CD-ROM 4X

150 MB di spazio libero su disco non compresso, più lo spazio per le partite salvate

Tastiera e mouse

Requisiti consigliati:

Processore AMD Athlon(tm) o Intel Pentium(tm) III

128 MB di RAM

Scheda acceleratrice 3D con 16 MB di VRAM

Lettore CD-ROM 8X

750 MB di spazio libero su disco non compresso, più lo spazio per le partite salvate

Scheda audio compatibile EAX

Nota: è necessaria una scheda acceleratrice 3D. Sono supportati 3Dfx Glide e Direct3D. Potrebbe essere necessario aggiornare i driver della scheda prima di poter giocare.

LANCIARE IL GIOCO

Per giocare a Deus Ex, verificate che il gioco sia installato e che il vostro computer sia stato avviato correttamente. Aprite il menu Start/Avvio di Windows e selezionate PROGRAMMI>DEUS EX>GIOCA A DEUS EX.

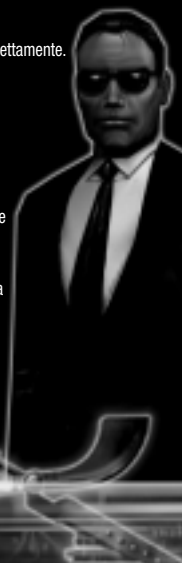
MENU PRINCIPALE

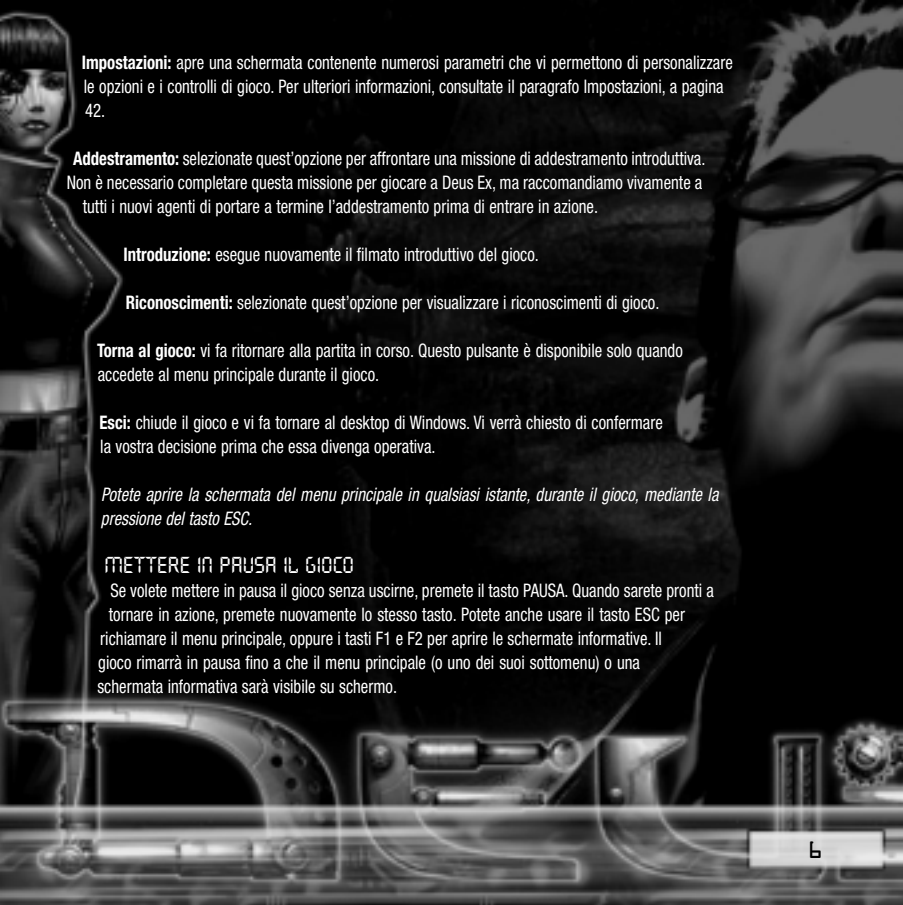
La prima cosa che vedrete avviando Deus Ex è il menu principale, che vi presenta le seguenti opzioni:

Nuova partita: dà inizio a una nuova partita, cominciando dalla scelta del livello di difficoltà e dalla creazione del personaggio.

Salva partita (attiva solo quando tornate al menu principale dal gioco): consultate il paragrafo dedicato a salvataggio e caricamento, a pagina 7.

Carica partita: consultate il paragrafo dedicato a salvataggio e caricamento, a pagina 7.





Impostazioni: apre una schermata contenente numerosi parametri che vi permettono di personalizzare le opzioni e i controlli di gioco. Per ulteriori informazioni, consultate il paragrafo Impostazioni, a pagina 42.

Addestramento: selezionate quest'opzione per affrontare una missione di addestramento introduttiva. Non è necessario completare questa missione per giocare a Deus Ex, ma raccomandiamo vivamente a tutti i nuovi agenti di portare a termine l'addestramento prima di entrare in azione.

Introduzione: esegue nuovamente il filmato introduttivo del gioco.

Riconoscimenti: selezionate quest'opzione per visualizzare i riconoscimenti di gioco.

Torna al gioco: vi fa ritornare alla partita in corso. Questo pulsante è disponibile solo quando accedete al menu principale durante il gioco.

Esci: chiude il gioco e vi fa tornare al desktop di Windows. Vi verrà chiesto di confermare la vostra decisione prima che essa divenga operativa.

Potete aprire la schermata del menu principale in qualsiasi istante, durante il gioco, mediante la pressione del tasto ESC.

METTERE IN PAUSA IL GIOCO

Se volete mettere in pausa il gioco senza uscirne, premete il tasto PAUSA. Quando sarete pronti a tornare in azione, premete nuovamente lo stesso tasto. Potete anche usare il tasto ESC per richiamare il menu principale, oppure i tasti F1 e F2 per aprire le schermate informative. Il gioco rimarrà in pausa fino a che il menu principale (o uno dei suoi sottomenu) o una schermata informativa sarà visibile su schermo.

SALVARE E CARICARE

Dal menu principale potete salvare una partita, oppure caricarne una già presente su disco. L'opzione Salva partita è attiva solamente quando accedete al menu principale dall'interno del gioco: tenete presente, però, che non potrete memorizzare una partita durante una conversazione o durante la visione di un messaggio InfoLink.

Nota: potete salvare tutte le partite che volete in Deus Ex. Se volete salvare di frequente, vi raccomandiamo di eliminare periodicamente le partite salvate più vecchie, per evitare un inutile spreco di spazio su disco. Potete risparmiare spazio anche sovrascrivendo le partite salvate già esistenti, piuttosto che creandone di nuove.

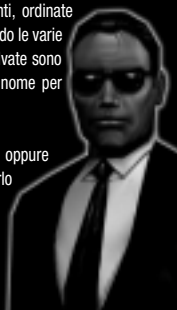
Le finestre di salvataggio e caricamento contengono le seguenti opzioni:


Nella parte sinistra della schermata si trova un elenco a scorrimento di tutte le partite salvate esistenti, ordinate cronologicamente con le più recenti nelle prime posizioni (potete comunque modificare quest'ordine spostando le varie partite). I salvataggi sono identificati per nome, data e ora del salvataggio: i nomi standard delle partite salvate sono quelli della locazione di gioco dove è avvenuto il salvataggio, ma voi li potete modificare cliccando sul nome per evidenziarlo e, quindi, inserendo quello di vostra scelta.

Cliccate su un salvataggio nell'elenco per selezionarlo: a questo punto, potrete caricarlo, eliminarlo, oppure sovrascriverlo con una nuova partita. Se volete assegnare un nome diverso al nuovo salvataggio, potete farlo seguendo la procedura appena descritta.

Se non evidenziate alcun salvataggio già esistente prima di cliccare su Salva, il programma creerà una nuova partita salvata, che andrà a occupare la prima posizione dell'elenco.

Sulla destra dello schermo si trova una finestra che contiene una piccola immagine in bianco e nero della visuale di gioco al momento del salvataggio.





Nella parte inferiore sono presenti tre pulsanti:

Elimina: cancella il salvataggio selezionato, eliminandolo dal vostro disco.

Salva/Carica: a seconda della schermata, comunica al programma di caricare una partita o di procedere al salvataggio di quella in corso.

Annulla: quest'opzione vi fa tornare al menu principale.

Nel gioco è presente una funzione di salvataggio e caricamento rapido, che vi permette di memorizzare una partita usando gli appositi tasti. Durante il gioco, premete + sul tastierino per il salvataggio rapido di una partita e /, sempre sul tastierino, per caricarne una.

Nota: ogni pressione del tasto di salvataggio rapido sovrascrive il salvataggio precedente del medesimo tipo.

IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ NEI COMBATTIMENTI

Quando cominciate una nuova partita a Deus Ex, la prima cosa che dovete fare è selezionare il livello di difficoltà nei combattimenti che desiderate. Esistono quattro diverse opzioni: Facile, Medio, Difficile e Realistico. L'unica differenza esistente fra i vari livelli di difficoltà è che, a quelli superiori, durante gli scontri subirete dei danni più gravi. Ricordate che, una volta che avete scelto un livello di difficoltà, non lo potete più modificare per tutto il resto della partita.

LA CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO

Prima di cominciare a giocare, dovete creare il personaggio che utilizzerete nella vostra avventura. Ogni volta che iniziate una nuova partita, venite trasportati automaticamente nella schermata di creazione del personaggio.

Potete modificare il nome che compare nel campo Nome reale cliccando sul menu del nome e scrivendo quello che preferite. Questo sarà il vostro 'vero' nome nel corso del gioco, anche se tutti si rivolgeranno comunque a voi utilizzando il vostro nome in codice, J.C. Denton, che non può essere modificato.

Nella parte inferiore della schermata di creazione del personaggio sono presenti tre pulsanti:

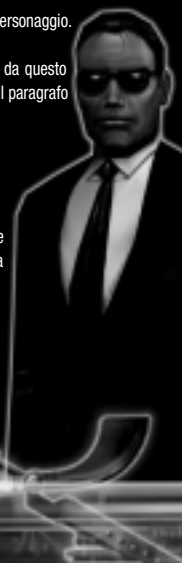
Ripristina standard: annulla tutte le scelte effettuate e ripristina l'aspetto e le abilità standard del vostro personaggio.

Inizia partita: memorizza le vostre scelte e dà inizio al gioco. Il vostro personaggio diventa definitivo e, da questo momento in poi, le sue abilità si possono modificare soltanto migliorandole durante le missioni (consultate il paragrafo Abilità, a pagina 18).

Annulla: quest'opzione vi fa tornare al menu principale senza dare il via a una nuova partita.

L'ASPETTO

Usando i pulsanti a forma di freccia posti sotto il ritratto del personaggio, potete scegliere fra diverse combinazioni di colore dei capelli e di colorito della pelle. Il ritratto che è visibile quando uscite dalla schermata di creazione del personaggio determina il vostro aspetto nel corso dell'interno gioco.



LE ABILITÀ

Nel gioco sono presenti undici abilità diverse, ognuna delle quali ha quattro diversi gradi di preparazione: Impreparato, Addestrato, Avanzato ed Esperto. All'inizio del gioco, tutte le vostre abilità sono a livello Impreparato (con l'eccezione dell'uso della pistola, che è già a livello Addestrato) e voi disponete di 5.000 punti con i quali migliorarle. Il costo in punti del successivo livello di ogni abilità è mostrato accanto al nome dell'abilità stessa: per ulteriori informazioni su questo procedimento, consultate il paragrafo Abilità, a pagina 18.

Una piccola finestra accanto ai pulsanti vi aggiorna costantemente sui punti-abilità ancora a vostra disposizione. Sotto l'elenco delle abilità, inoltre, sono presenti due pulsanti:

Aumenta: evidenziate un'abilità e cliccate su Aumenta per farne crescere il livello di un grado, posto ovviamente che disponiate dei punti necessari.

Riduci: evidenziate un'abilità e cliccate su questo pulsante per ridurla di un livello (fino al livello minimo, Impreparato). Torneranno così a vostra disposizione i punti spesi in precedenza per raggiungere tale livello.

Durante la creazione del vostro personaggio, potete ridurre il vostro livello nell'uso della pistola per disporre di un totale punti maggiore da destinare alle altre abilità. Noi però non vi consigliamo di farlo, specialmente se siete alle vostre prime partite. La riduzione dei livelli è un'operazione che si può compiere solamente all'inizio di una nuova partita.

BENVENUTO, AGENTE DENTON

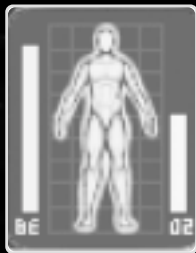
In Deus Ex voi impersonate l'agente J.C. Denton, membro operativo nano-potenziato di UNATCO, la Coalizione Anti-Terrorismo delle Nazioni Unite.

LETTURE PASSIVE

I vostri nano-processori interni eseguono continuamente dei controlli diagnostici sulle vostre condizioni fisiche. Queste informazioni vengono trasmesse direttamente al vostro nervo ottico, in forma di lettura passiva che compare sui lati dello schermo.

MONITOR DEI DANNI

Nell'angolo superiore sinistro della vostra visuale si trova il diagramma del vostro corpo: si tratta di un visore grafico a diversi colori, che mostra in modo approssimativo la quantità di danni che avete subito nelle diverse parti del corpo. I colori, dalla condizione migliore alla peggiore, sono: verde (salute perfetta), verde chiaro, giallo (danno moderato), arancione, rosso (danni gravi), nero (incapacità totale). Soltanto le vostre braccia e le gambe possono essere in condizione nera, perché se la vostra testa o il vostro busto ricevessero dei danni di tale entità, morireste. I danni a braccia e gambe, però, non sono da sottovalutare, in quanto limitano la vostra capacità di prendere la mira, correre e saltare.



Barra bio-energetica: questa barra, che si trova alla sinistra del diagramma del corpo, tiene traccia della quantità di bio-energia attualmente disponibile per fornire potenza ai vostri nano-potenziamenti. Se la barra raggiunge la sua estremità superiore, accanto alla testa nel diagramma, significa che disponete del massimo di energia.

Barra dell'aria: la barra che si trova sulla destra del diagramma del corpo è visibile solamente quando vi trovate sott'acqua. Più a lungo restate in immersione, più la barra si accorcia: quando si è completamente esaurita, cominciate a subire dei danni fisici dovuti ad annegamento. Basta una boccata d'aria, anche per un solo istante, per far tornare al massimo la barra, comunque.

Letture dei pericoli ambientali: queste icone, sul lato sinistro dello schermo, lampeggiano soltanto quando vi venite a trovare in un ambiente che può infliggervi dei danni fisici. Tra i pericoli ambientali rientrano radioattività, elettricità, gas velenosi e fuoco.

POTENZIAMENTI ATTIVI & ICONE DEI DISPOSITIVI

Queste icone compaiono lungo il margine destro del vostro campo visivo. Esse vi informano di quali dispositivi di potenziamento o protettivi sono attivi in ogni momento. Le icone dei dispositivi di protezione con scorte interne di energia (corazze potenziate, tute HazMat, eccetera) contengono anche una barra gialla che mostra la quantità di energia residua del sistema. Quando la barra scompare, il dispositivo è scarico e inutile e viene rimosso automaticamente dal vostro inventario.



OGGETTI DI PRONTO IMPIEGO

Questa fila di riquadri lungo il margine inferiore dello schermo può contenere fino a nove oggetti del vostro inventario, che sono così sempre a portata di mano, pronti da utilizzare in qualsiasi istante senza aver bisogno di accedere alla schermata dell'inventario. Il decimo riquadro contiene sempre, invece, le vostre Nano-chiavi. Questi riquadri rappresentano comunque degli oggetti che sono già presenti nel vostro inventario, non uno spazio aggiuntivo da esso separato (per istruzioni su come spostare o modificare i vostri oggetti di pronto impiego, consultate il paragrafo L'inventario, a pagina 14).



Questi oggetti possono essere impugnati in pochi istanti, premendo i tasti numerici assegnati ai diversi riquadri della fila. Per esempio, se nel terzo riquadro avete un piede di porco, premendo il tasto 3 prenderete in mano l'attrezzo e sarete pronti a colpire. Se avevate già qualcos'altro in mano, il piede di porco lo sostituirà immediatamente. Se disponete di un mouse dotato di rotella, la potete usare per spostarvi fra gli oggetti e selezionare quello che v'interessa.

Oggetti equipaggiati: se state impugnando un oggetto, lo potrete vedere nel vostro campo visivo. Per riporre questo oggetto senza doverne prendere in mano un altro, assicuratevi che il puntatore del mouse non si trovi sopra un altro oggetto e, quindi, premete il tasto CANC, oppure cliccate col pulsante destro.

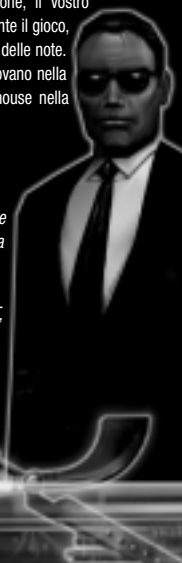
LE SCHERMATE INFORMATIVE

I vostri nano-processori interni mantengono costantemente sotto stretto controllo la vostra condizione, il vostro equipaggiamento e gli eventi avvenuti di recente. Potete accedere a questi dati in qualsiasi momento, durante il gioco, premendo il tasto F1 per aprire la schermata dell'inventario o il tasto F2 per la schermata degli obiettivi e delle note. Una volta aperte le schermate informative, potete spostarvi al loro interno utilizzando le tabelle che si trovano nella parte superiore. Potete assegnare altre schermate informative a dei tasti, usando l'opzione Tastiera/mouse nella schermata delle Impostazioni.

Esistono otto diverse schermate informative:

Nota: le schermate informative sono normalmente trasparenti, per cui potete sempre disporre di una visuale (per quanto parziale) di ciò che vi circonda, mentre le esaminate. Ricordate che, ogni volta che una schermata informativa è aperta, il gioco viene messo automaticamente in pausa.

Alcune opzioni dei vari menu hanno una lettera selezionata: premendo questa lettera insieme al tasto ALT, viene selezionata la relativa opzione.



L'INVENTARIO

In questa schermata sono contenuti tutti gli oggetti utilizzabili che avete con voi in un dato momento. Il vostro inventario è formato da trenta diversi spazi e ogni oggetto può occupare uno o più di tali spazi. Per ulteriori informazioni sulla gestione e sulla disposizione degli oggetti nell'inventario, consultate il paragrafo Gestione dell'inventario, a pagina 28.

Cliccate su qualunque oggetto del vostro inventario per spostarlo, oppure per visualizzarlo. Quando cliccate su un oggetto, nella finestra sulla destra ne compare una breve descrizione.

Potete spostare gli oggetti sulla griglia del vostro inventario cliccando su di essi e quindi posizionandoli dove volete, posto ovviamente che abbiate scelto uno spazio sufficiente a contenerli. La posizione degli oggetti sulla griglia non ha alcun effetto sulla loro disponibilità durante il gioco: potreste comunque dover organizzare al meglio la loro disposizione per ottimizzare lo spazio e portare con voi un oggetto molto grande.

Potete anche spostare degli equipaggiamenti fra la vostra barra degli oggetti di pronto impiego e l'inventario. Portate un oggetto fuori dalla barra per rimuoverlo, oppure portatene uno dall'inventario a un riquadro della barra per inserirlo in tale posizione (sostituendo qualsiasi altro oggetto già presente). Ricordatevi che gli oggetti di pronto impiego non sono una sorta di 'inventario aggiuntivo', ma soltanto una parte dell'inventario più facilmente accessibile.

Pile: alcuni oggetti, fra i quali il cibo e altri diversi generi di prima utilità, possono essere organizzati in pile. In pratica, molti oggetti di questo tipo possono andare a occupare un singolo spazio nel vostro inventario. La presenza di una pila di oggetti nel vostro inventario è rivelata dal numero che ne indica la quantità, che compare accanto all'oggetto. Esiste un limite al valore massimo di alcune pile di oggetti, come quelle di armi come LAM, EMP e granate a gas.

Nano-chiavi: questa finestra mostra le Nano-chiavi a vostra disposizione. Cliccateci per visualizzare l'elenco di tutte le Nano-chiavi, nell'ordine nel quale le avete trovate (la più recente è al primo posto).

Munizioni: cliccate sul pulsante delle munizioni per visualizzare l'elenco dei tipi di proiettili in vostro possesso, la quantità dei colpi e una descrizione di ogni singolo tipo di munizione.


Crediti: questa piccola finestra nella parte alta dell'inventario vi mostra il numero di crediti attualmente a vostra disposizione per le transazioni finanziarie.

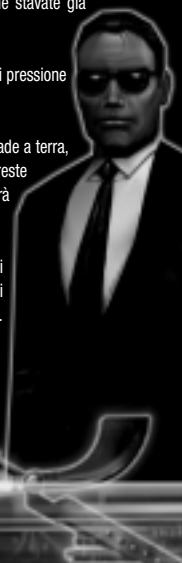
I pulsanti della schermata dell'inventario sono:

Utilizza/riponi: vi fa impugnare l'oggetto selezionato, che diventa pronto all'uso, oppure ripone ciò che stavate già impugnando.

Usa: utilizza istantaneamente un oggetto su voi stessi. Per esempio, vi permette di mangiare del cibo. Ogni pressione di questo pulsante consuma un solo oggetto di una pila.

Lascia: elimina un oggetto dal vostro inventario. Quando chiudete la schermata dell'inventario, l'oggetto cade a terra, da dove può essere raccolto normalmente. Se ritorna nello stesso luogo durante la stessa missione, potrete ancora trovare l'oggetto del quale vi eravate liberati. Tornando in una successiva missione, però, esso sarà scomparso. Potete anche lasciar cadere un oggetto che state impugnando con il tasto TAB o con il mouse.

Cambia munizione: questo pulsante è attivo solamente per le armi che sparano proiettili e vi permette di scorrere tutti i tipi di munizioni disponibili per l'arma che state usando. I proiettili attualmente selezionati verranno evidenziati, nella finestra di descrizione dell'arma, ogni volta che cliccherete su questo pulsante. Potete anche premere il tasto  per cambiare munizioni.



SALUTE

Questa schermata vi permette di tenere sotto stretto controllo le vostre condizioni fisiche: mostra nei dettagli i danni subiti dalle varie parti del vostro corpo.

Cliccate su una qualsiasi delle sei aree del diagramma del corpo per ottenere una descrizione dettagliata degli effetti dei danni su di essa. Cliccate sulla tabella Cura per la regione relativa per applicarvi un Medikit.

Cliccando sulla tabella Cura tutto, applicherete al vostro corpo tutti i Medikit necessari a riportarlo in piena efficienza. Utilizzate con attenzione questa funzione, in quanto può esaurire rapidamente la vostra scorta di Medikit.

Una piccola finestra sul lato destro dello schermo vi tiene aggiornati sul numero di Medikit presenti nel vostro inventario (potete anche utilizzare un Medikit prelevandolo dal vostro inventario o dagli oggetti di pronto impiego, ma in questo caso non potrete decidere quale zona del vostro corpo curare).

POTENZIAMENTI

Questa schermata vi permette di tenere sotto controllo i vostri Nano-potenziamenti e i livelli bio-energetici. All'inizio del gioco avete già installati nel vostro corpo tre Nano-potenziamenti. Essi sono elencati nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

Infolink: il vostro Infolink permette al Quartier Generale di monitorare costantemente le vostre attività e a voi di ricevere comunicazioni neurali in tempo reale. Questo dispositivo è sempre attivo.

IFF: un sistema IFF (identificatore alleato-nemico) è compreso nel vostro software di sistema. Questo dispositivo analizza le persone e le creature presenti nel vostro campo visivo, identificando quelle che possono rivelarsi ostili. Il sistema IFF è sempre attivo.

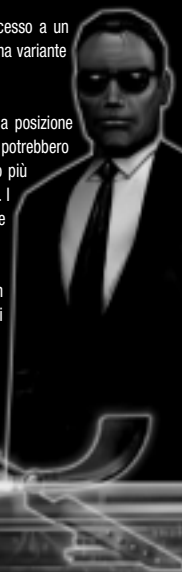
Luce: il faro può essere attivato e disattivato premendo il tasto F12 ed è l'unico dei vostri tre Nano-potenziamenti di base che consuma bio-energia quando è in funzione. Ricordati che un fascio di luce può richiamare attenzioni indesiderate, in determinate situazioni.

A vostra disposizione, oltre a questi tre sistemi, vi sono nove possibilità aggiuntive di inserire dei Nano-potenziamenti, distribuite in tutto il vostro corpo e indicate nel diagramma presente su schermo. Potete inserire dei nuovi Nano-potenziamenti trovando dei contenitori di potenziamenti.

Per installare un nuovo potenziamento, dovete disporre di un contenitore di potenziamenti e avere accesso a un MedBot. Se attivate un MedBot mentre siete in possesso di un contenitore di potenziamenti, comparirà una variante di questa schermata, che vi presenterà l'opzione per installare il potenziamento in questione.

Scegliere i potenziamenti: ogni contenitore di potenziamento è progettato per andare a occupare una posizione specifica. Quando installate un contenitore, dovete scegliere fra uno dei due diversi potenziamenti che potrebbero essere inseriti in quella posizione. Ricordate che, una volta inserito, un Nano-potenziamento non si può più rimuovere e, di conseguenza, la seconda opzione non è più utilizzabile. Cercate di scegliere saggiamente. I potenziamenti che selezionate hanno una grande influenza sullo sviluppo del vostro personaggio e sulle strategie che si riveleranno più vantaggiose per affrontare i nemici e le sfide più diverse.

Non potrete sapere a che cosa può servire una posizione per un potenziamento fino a quando non entrerete in possesso del relativo contenitore. Solo allora potrete cliccare su di esso nell'inventario, per visualizzare le opzioni disponibili. Ulteriori informazioni sui potenziamenti saranno disponibili quando raggiungerete un MedBot.



Aggiornamenti: una volta installato un potenziamento lo potete aggiornare. Tutti i potenziamenti sono inizialmente di livello tecnologico 1 e possono essere aggiornati fino al livello 4. Ogni aggiornamento rende il potenziamento più potente ed efficiente. Per aggiornare un potenziamento, dovete trovare un contenitore di aggiornamento: non è, invece, necessaria la presenza di un MedBot, dal momento che questo contenitore può essere usato in qualsiasi momento. Ogni contenitore di potenziamento aumenterà di un livello un Nano-potenziamento installato, fino a quando esso non arriverà al massimo. Nella schermata dei potenziamenti, potrete vedere il numero di contenitori di aggiornamento in vostro possesso: cliccate sul potenziamento che volete aggiornare e quindi selezionate il pulsante Aggiorna per portare a compimento l'operazione. Gli aggiornamenti hanno effetto permanente.



Usare i potenziamenti: praticamente tutti i potenziamenti devono essere attivati per poter essere usati e consumano bio-energia per tutto il tempo in cui rimangono attivi. Potete attivare un Nano-potenziamento nella relativa schermata, cliccando sul potenziamento stesso e, quindi, sul pulsante Attiva. È anche possibile attivare i potenziamenti tramite i tasti che vanno da F3 a F12. Nella schermata dei potenziamenti, potete cliccare su uno qualsiasi installato per visualizzarne una dettagliata descrizione delle funzioni e l'effetto di ogni successivo aggiornamento.

Bio-energia: dalla schermata dei Nano-potenziamenti è anche possibile verificare il livello di bio-energia a vostra disposizione. I visori posti nella parte inferiore destra dello schermo mostrano i livelli bio-energetici attuali e il numero di bio-cellule disponibili. Il pulsante Usa cellula applica una singola cellula alle vostre riserve energetiche per ogni clic (le bio-cellule si possono usare anche dall'inventario o dagli oggetti di pronto impiego. L'uso di una cellula bio-energetica ripristina una quantità di bio-energia pari al 25% del totale.



ABILITÀ

Questa schermata vi permette di esaminare e migliorare le vostre abilità; essa è sostanzialmente identica a quella delle abilità già incontrata al momento della creazione del personaggio, solo che non vi permette di 'ridurre' i livelli delle abilità per ottenere punti da distribuire altrove. Una volta che siete in gioco, le abilità possono solamente essere migliorate. Cliccate su una delle abilità elencate sul lato sinistro dello schermo per visualizzarne una dettagliata descrizione delle funzioni e delle capacità ai successivi livelli, presenti sul lato destro della schermata. Sotto l'elenco delle abilità si trova una finestra che vi tiene aggiornati sui punti abilità a vostra disposizione.

Aumentare: potete aumentare qualsiasi abilità in qualunque momento, posto che abbiate i punti necessari. Dovete semplicemente cliccare sull'abilità che volete aggiornare e, quindi, sul pulsante Aumenta.

OBBIETTIVI/NOTE

Per accedere alla schermata degli obiettivi e delle note durante il gioco, premete il tasto F2. Questa schermata, estremamente importante, tiene traccia dei vostri progressi nel corso del gioco. Nella parte superiore dello schermo sono riportati i vostri obiettivi di missione attuali, divisi fra primari (essenziali) e secondari (opzionali). Gli obiettivi primari devono essere necessariamente raggiunti per completare la missione; quelli secondari, quando vengono completati, portano a ricompense di vario genere.

Il riquadro Mostra obiettivi completati vi permette di scegliere fra la visualizzazione di tutti gli obiettivi della missione in corso, oppure quella dei soli obiettivi che ancora dovete raggiungere. La finestra scorrevole nella parte inferiore dello schermo contiene tutte le vostre note relative all'intero gioco. Queste note, ricavate da e-mail, conversazioni e Datacube, comprendono tutte le password e i codici di sicurezza di cui siete venuti a conoscenza, nonché molte altre utili informazioni. I dati ricavati da e-mail o Datacube sono memorizzati in forma completa, mentre informazioni di altro tipo sono riportate in forma di riassunto. Potete aggiungere una nota di vostro pugno cliccando sul pulsante Aggiungi nota e, quindi, scrivendo quello che volete. Per concludere l'inserimento della nota, dovrete solo cliccare su un punto qualsiasi della schermata di gioco.



È possibile eliminare qualsiasi nota, che sia vostra oppure aggiunta dal gioco, cliccando sul pulsante Elimina nota. Vi verrà chiesto di confermare la vostra decisione prima di procedere.

CONVERSAZIONI

Questa schermata vi permette di accedere alle trascrizioni di tutte le conversazioni che hanno avuto luogo nel corso della missione attuale. Le conversazioni sono elencate in ordine cronologico (con la più recente per prima) e sono identificate per contatto, luogo e tipo (se si trattava di una conversazione a due o di un messaggio via Infolink).

Cliccate su una conversazione per mostrarne la trascrizione nella finestra inferiore.

IMMAGINI

Si tratta di file grafici o di fotografie che sono inseriti nella vostra memoria. Le immagini sono elencate dalla più recente alla più vecchia e sono identificate dal nome dell'oggetto che ritraggono. Cliccateci sopra per visualizzare un'immagine.

Nota: la schermata delle immagini vi permette di aggiungere delle note a qualunque immagine.

Aggiungi nota: cliccate su questo pulsante e poi sul punto dell'immagine dove volete inserire la vostra nota, quindi scrivete ciò che volete. Quando avete finito, cliccate all'esterno della nota.

Elimina nota: cliccate su una nota e poi su questo pulsante per rimuoverla.

Mostra note: questo pulsante vi permette di visualizzare o nascondere le vostre note, in modo da ottenere una visuale chiara della situazione.

REGISTRI

Questa schermata tiene traccia delle azioni che avete eseguito recentemente. Tra le azioni che possono rientrare nei registri si trovano l'attivazione o la disattivazione di un potenziamento, oppure l'acquisizione o l'abbandono di un oggetto.

Svuota: usate questo pulsante per cancellare il vostro registro e cominciarne da capo la compilazione.

GUARDARSI INTORNO

La prima cosa che vi consigliamo di fare è esaminare attentamente l'ambiente che vi circonda. La vostra visuale si controlla mediante il movimento del mouse: spostatelo avanti e indietro per guardare in su e in giù, rispettivamente, o lateralmente per girarvi nelle due direzioni.

Usando la tastiera, potete controllare anche l'elevazione della vostra visuale.

CANC o **R** per guardare in alto.

PAGGIÙ o **V** per guardare in basso.

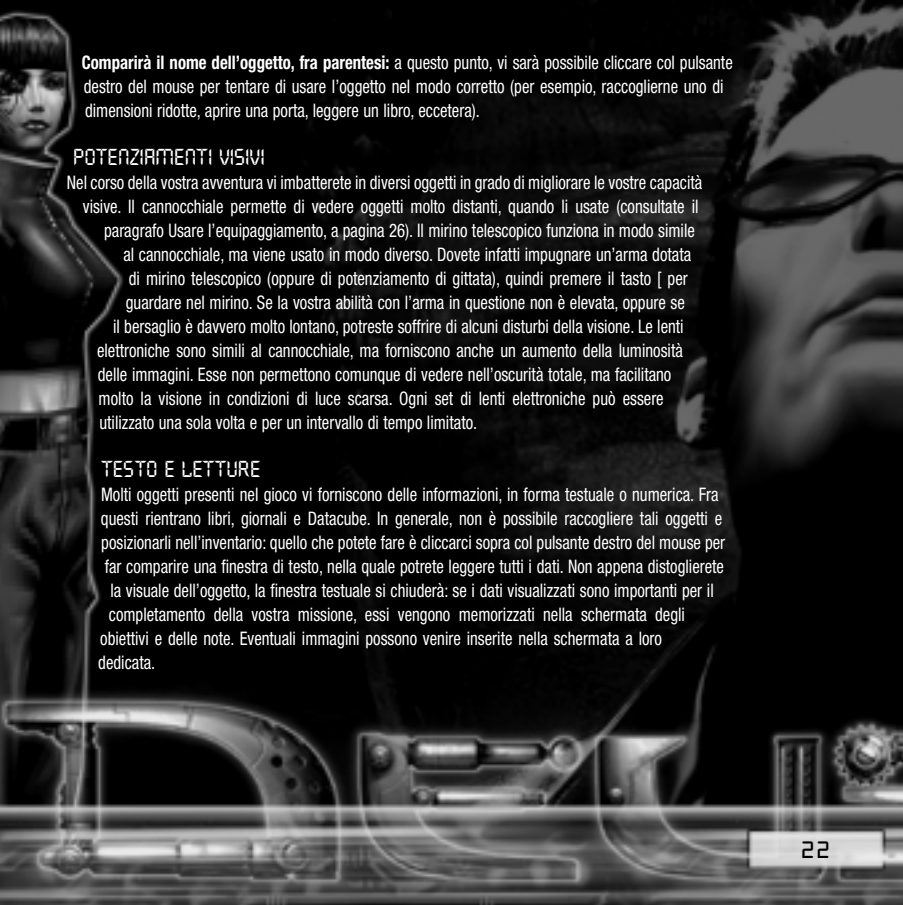
FINE o **F** per centrare la visuale.

Mirino: il vostro mirino compare al centro del vostro campo visivo. Utilizzandolo, vi risulterà più facile prendere la mira in combattimento, oppure raccogliere un oggetto. Il mirino può essere disattivato tramite le opzioni di gioco descritte a pagina 43.

PUNTI D'ATTENZIONE

Quando il puntatore del mouse passa sopra un oggetto del gioco che è alla vostra portata e col quale potete interagire (come una persona, con la quale potete parlare o combattere), esso viene automaticamente indicato come punto d'attenzione.





Comparirà il nome dell'oggetto, fra parentesi: a questo punto, vi sarà possibile cliccare col pulsante destro del mouse per tentare di usare l'oggetto nel modo corretto (per esempio, raccoglierne uno di dimensioni ridotte, aprire una porta, leggere un libro, eccetera).

POTENZIAMENTI VISIVI

Nel corso della vostra avventura vi imbatterete in diversi oggetti in grado di migliorare le vostre capacità visive. Il cannocchiale permette di vedere oggetti molto distanti, quando li usate (consultate il paragrafo Usare l'equipaggiamento, a pagina 26). Il mirino telescopico funziona in modo simile al cannocchiale, ma viene usato in modo diverso. Dovete infatti impugnare un'arma dotata di mirino telescopico (oppure di potenziamento di gittata), quindi premere il tasto [per guardare nel mirino. Se la vostra abilità con l'arma in questione non è elevata, oppure se il bersaglio è davvero molto lontano, potreste soffrire di alcuni disturbi della visione. Le lenti elettroniche sono simili al cannocchiale, ma forniscono anche un aumento della luminosità delle immagini. Esse non permettono comunque di vedere nell'oscurità totale, ma facilitano molto la visione in condizioni di luce scarsa. Ogni set di lenti elettroniche può essere utilizzato una sola volta e per un intervallo di tempo limitato.

TESTO E LETTURE

Molti oggetti presenti nel gioco vi forniscono delle informazioni, in forma testuale o numerica. Fra questi rientrano libri, giornali e Database. In generale, non è possibile raccogliere tali oggetti e posizionarli nell'inventario: quello che potete fare è cliccarci sopra col pulsante destro del mouse per far comparire una finestra di testo, nella quale potrete leggere tutti i dati. Non appena distoglierete la visuale dell'oggetto, la finestra testuale si chiuderà: se i dati visualizzati sono importanti per il completamento della vostra missione, essi vengono memorizzati nella schermata degli obiettivi e delle note. Eventuali immagini possono venire inserite nella schermata a loro dedicata.

Letture interattive: i testi di e-mail, sistemi di sicurezza e dispositivi di questo genere sono interattivi. Dovete inserire le informazioni corrette, in forma di codici o di comandi: le istruzioni su come procedere sono sempre inserite nei sistemi in questione.



MOVIMENTO

Normalmente, gli strumenti a vostra disposizione per il movimento nel gioco sono i tasti freccia. Premete **↑** per muovervi in avanti. Premete **↓** per indietreggiare. Premete **←** per girare a sinistra e **→** per girare a destra. Dal momento che vi muovete in avanti sempre nella direzione verso la quale siete rivolti, potete superare gli angoli usando il vostro mouse per guardare (e girare) a sinistra e a destra durante il movimento.

Spostamenti laterali: questo tipo di spostamento vi permette di muovervi a sinistra e a destra senza che vi voltiate in queste direzioni.

A o **←** per colpire a sinistra.

D o **→** per colpire a destra.

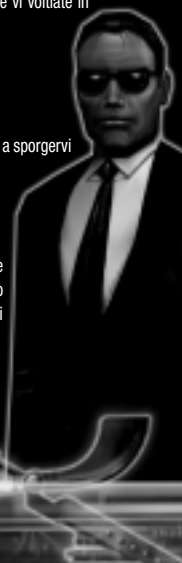
Potete anche spostarvi lateralmente tenendo premuto il tasto ALT e premendo i tasti Z e C.

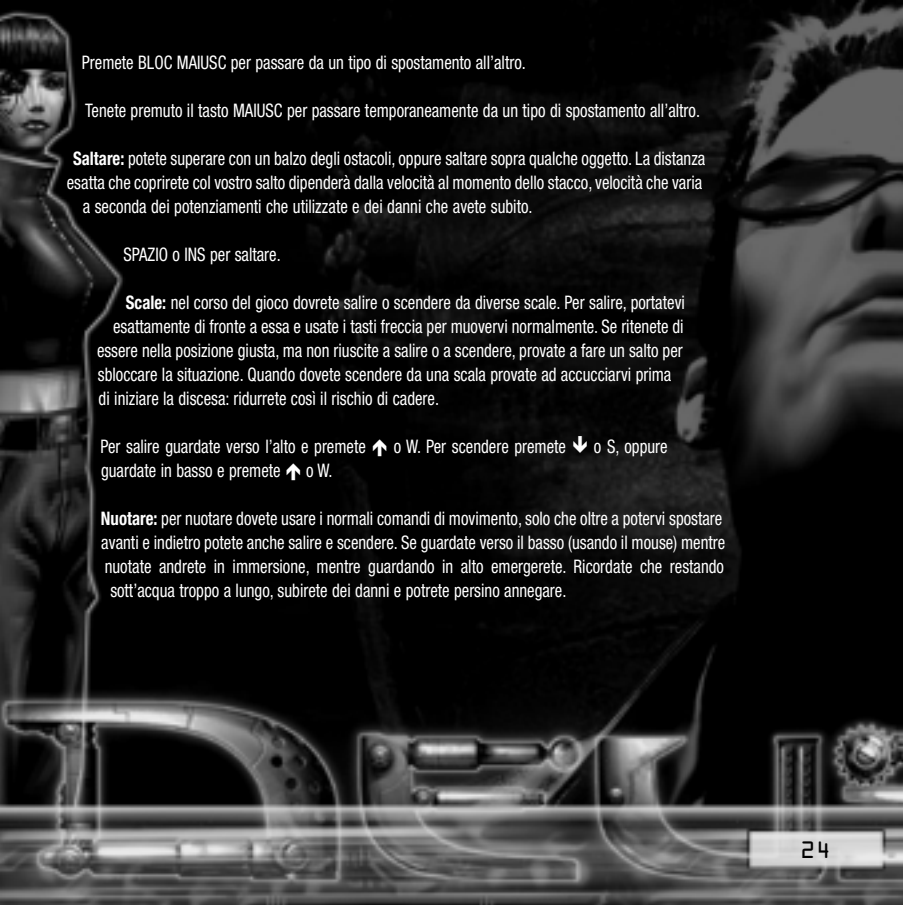
Sporgersi: potete sporgervi a destra o a sinistra, per dare una rapida occhiata oltre un angolo. Continuerete a sporgervi fino a quando manterrete premuto il relativo tasto.

Q per sporgervi a sinistra.

E per sporgervi a destra.

Velocità: potete spostarvi a due velocità di base, vale a dire quella della camminata o quella della corsa (grazie ad alcuni potenziamenti potrete anche correre più velocemente del normale). Di solito, vi spostate correndo (potete decidere di spostarvi camminando dal menu delle opzioni, a pagina 43). Ricordate che spostandovi camminando o strisciando, correrete un minor rischio di venire scoperti, in quanto farete meno rumore.








Premete BLOC MAIUSC per passare da un tipo di spostamento all'altro.

Tenete premuto il tasto MAIUSC per passare temporaneamente da un tipo di spostamento all'altro.

Saltare: potete superare con un balzo degli ostacoli, oppure saltare sopra qualche oggetto. La distanza esatta che coprirete col vostro salto dipenderà dalla velocità al momento dello stacco, velocità che varia a seconda dei potenziamenti che utilizzate e dei danni che avete subito.

SPAZIO o INS per saltare.

Scale: nel corso del gioco dovrete salire o scendere da diverse scale. Per salire, portatevi esattamente di fronte a essa e usate i tasti freccia per muovervi normalmente. Se ritenete di essere nella posizione giusta, ma non riuscite a salire o a scendere, provate a fare un salto per sbloccare la situazione. Quando dovette scendere da una scala provate ad accucciarsi prima di iniziare la discesa: ridurrete così il rischio di cadere.

Per salire guardate verso l'alto e premete  o W. Per scendere premete  o S, oppure guardate in basso e premete  o W.

Nuotare: per nuotare dovrete usare i normali comandi di movimento, solo che oltre a potervi spostare avanti e indietro potete anche salire e scendere. Se guardate verso il basso (usando il mouse) mentre nuotate andrete in immersione, mentre guardando in alto emergerete. Ricordate che restando sott'acqua troppo a lungo, subirete dei danni e potrete persino annegare.

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE

Tenete premuto il tasto X o il tasto , sul tastierino per accucciarsi.

Potete strisciare oppure muovervi mentre siete accucciati, ma la vostra velocità sarà ridotta.

Spesso, nel corso della vostra avventura, vi tornerà utile il potervi accucciare. Per prima cosa vi permette di nascondervi dietro oggetti di dimensioni contenute, oppure di passare attraverso aperture non molto alte.

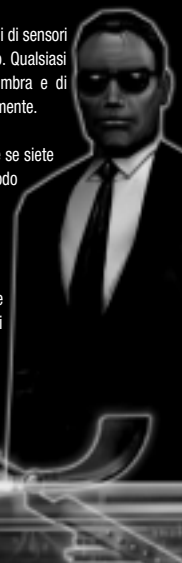
La cosa più importante, comunque, è che quando siete accucciati è molto più difficile scoprirvi, in quanto sfruttate a vostro favore tutti gli elementi di copertura disponibili e vi muovete in modo molto silenzioso. In queste condizioni è molto difficile accorgersi di voi, almeno per la maggior parte dei nemici.

Naturalmente, anche il muoversi silenziosamente ha i suoi limiti. Resterete comunque vulnerabili a tutti i tipi di sensori elettronici e, accucciati o meno, sarete visibili in spazi aperti o quando il nemico è particolarmente vicino. Qualsiasi rumore facciate potrebbe tradire la vostra presenza: come regola generale, cercate di restare nell'ombra e di mantenere sempre la maggiore distanza possibile fra voi e il nemico, anche mentre vi spostate silenziosamente.

Se attaccate qualcuno, finirete probabilmente per attirare l'attenzione di chi si trova nelle vicinanze, anche se siete accucciati (esistono comunque delle abilità e delle tattiche che vi permettono di eliminare un nemico in modo silenzioso, rapido ed efficace).

Non potete accucciarsi mentre nuotate.

Saltare da accucciati: se dovete strisciare oltre un ostacolo basso, quando lo spazio è limitato, oppure superare una piccola finestra, potete saltare da accucciati. Tenete premuto il tasto X per accucciarsi, quindi premete immediatamente SPAZIO per spingervi verso l'alto.



USARE L'EQUIPAGGIAMENTO

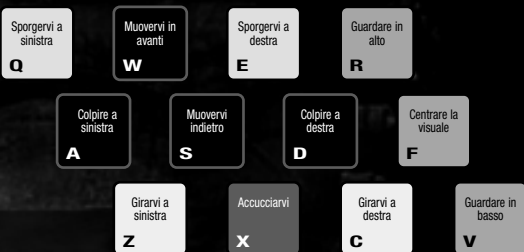
Nel corso di una missione troverete molti oggetti che potrete raccogliere e portare con voi. Tutto quello che potete inserire nel vostro inventario può risultare di una qualche utilità. Il modo più semplice per usare un oggetto è impugnarlo e cliccare col pulsante sinistro (potete anche usare un oggetto direttamente dalla schermata dell'inventario; per ulteriori informazioni, consultate pagina 14). Il metodo in assoluto più comodo per impugnarlo è inserirlo in uno dei nove riquadri degli oggetti di pronto impiego, che si trovano nella parte inferiore della schermata. Ognuno di questi riquadri è contraddistinto da un numero: premendo il tasto corrispondente, l'oggetto presente nel relativo riquadro viene impugnato. Potete inserire gli oggetti presenti nel vostro inventario nei riquadri degli oggetti di pronto impiego seguendo la procedura descritta nel paragrafo L'inventario, a pagina 14. Premete il tasto TAB o il pulsante centrale del mouse per abbandonare un oggetto senza utilizzarlo.

Il pulsante destro del mouse vi permette di riporre un oggetto nell'inventario senza usarlo, liberando così le vostre mani. Notate che il pulsante destro del mouse funzionerà solamente quando state osservando un oggetto col quale potete interagire (come una porta o un pulsante: consultate il paragrafo Punti d'attenzione, a pagina 21).

Oggetti cumulabili: tra gli oggetti cumulabili rientrano granate, cibo, Medikit, bio-cellule, grimaldelli e Nano-strumenti.

Potete disporre soltanto di una pila di questi oggetti in un dato momento: se tale pila è già completa e trovate un altro oggetto di quel tipo, non lo potrete raccogliere fino a quando non ne avrete utilizzato uno.

Le pile di oggetti possono essere inserite anche nei riquadri degli oggetti di pronto impiego: consultate il relativo paragrafo, a pagina 14.



Oggetti multipli: potete portare più di un esemplare di alcuni equipaggiamenti che non sono cumulabili (fra i quali rientrano la maggior parte dei dispositivi auto-potenziati; vedete oltre), ognuno dei quali occupa il proprio spazio nell'inventario. Per altri tipi di oggetti (tra i quali la maggioranza delle armi) questo non vale: potete portarne con voi un solo esemplare. Cercate di prenderne un altro e il gioco vi dirà che lo avete già (se possibile, comunque le munizioni della seconda arma andranno ad aggiungersi a quelle già in vostro possesso).

Dimensione dell'oggetto: diversi oggetti, in particolare le armi più grandi, occupano molto spazio nell'inventario. Fucili, LAWS e spade sono tutte armi decisamente poco pratiche da maneggiare.

Ricordate che, a prescindere dallo spazio occupato da un oggetto nell'inventario, esso richiederà sempre e comunque un solo riquadro fra gli oggetti di pronto impiego.

NANO-CHIAVI

Una Nano-chiave è una struttura unica di nanoidi che serve per sbloccare una particolare Nano-serratura. Questi oggetti si trovano in piccoli cilindri blu e vengono immagazzinati nel vostro apposito contenitore, che non occupa alcuno spazio all'interno dell'inventario; esso, inoltre, occupa sempre l'ultimo riquadro (0) della fila degli oggetti di pronto impiego, dal quale non può essere rimosso.

Il contenitore delle Nano-chiavi può essere impugnato e utilizzato come un qualsiasi altro oggetto.

Se al suo interno si trova la Nano-chiave corretta, la Nano-serratura che ostacola la vostra avanzata verrà immediatamente sbloccata.

OGGETTI AUTO-POTENZIATI

Diversi dispositivi difensivi e di sopravvivenza (comprese le corazze potenziate, le lenti elettroniche e i respiratori) dispongono di una loro fonte energetica interna. Una volta attivata, rimane attiva fino al suo completo esaurimento: non può essere riutilizzata o riposta nell'inventario. Generalmente, la carica dei vari oggetti ha una durata variabile da alcuni secondi a qualche minuto... giusto quanto basta per superare un duro conflitto a fuoco, oppure raggiungere l'estremità di un lungo tunnel sommerso.

GESTIONE DELL'INVENTARIO

L'unico posto dove potete immagazzinare gli oggetti nel corso delle vostre missioni è l'inventario. Ricordate che visitando il medesimo luogo in due missioni diverse non ci troverete mai gli stessi oggetti.

Per questo motivo, è molto importante che portiate con voi soltanto gli oggetti che ritenete possano essere di qualche utilità. Le vostre scelte avranno un grande impatto sulla vostra strategia e sullo sviluppo del vostro personaggio nel corso del gioco. Gli oggetti necessari per il completamento dell'avventura, comunque, non possono essere abbandonati.

POTENZIAMENTI DELLE ARMI

Le armi ricaricabili a distanza possono essere potenziate in vari modi; questi potenziamenti si trovano in forma di Nano-kit durante l'intero gioco. Per potenziare un'arma, posizionateci sopra il Nano-kit di potenziamento nella schermata dell'inventario. Dopodiché, il potenziamento sarà definitivo e non potrà essere rimosso o trasferito. Se abbandonate un'arma potenziata, perderete ovviamente anche tutti i suoi potenziamenti.

Per sapere su quali armi agirà un potenziamento, cliccate su quest'ultimo nel vostro inventario: tutte le armi compatibili verranno immediatamente evidenziate.

Alcuni potenziamenti (come mirini e silenziatori) possono essere usati soltanto su un certo tipo di arma. Altri (come quelli relativi a precisione, velocità, raffreddamento e munizioni) possono invece essere usati più volte, per ottenere un effetto cumulativo (anche se, con l'aggiunta di nuovi potenziamenti, i miglioramenti ottenuti sono sempre minori).

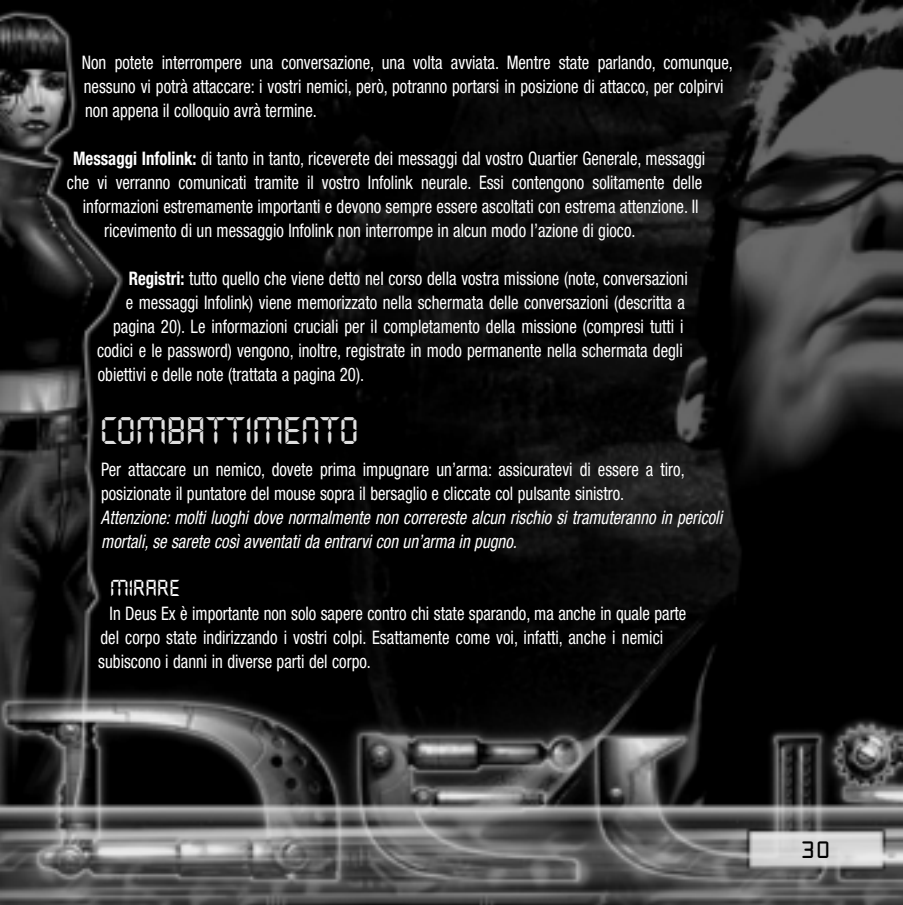
Alcune armi sono già dotate normalmente di potenziamenti 'standard'. Il fucile di precisione, per esempio, è dotato di un mirino telescopico, mentre la pistola stealth e la mini-balestra non hanno alcuna necessità di un silenziatore.

COMUNICAZIONI

Se vi avvicinate a un personaggio amichevole (cioè a qualcuno che il vostro sistema IFF non identifica come nemico), potete cliccarvi sopra per ascoltare le informazioni in suo possesso. Se non siete di fretta (magari perché vi stanno sparando), cercate di ascoltare sempre tutto ciò che gli altri hanno da dirvi.

Conversazioni: nel corso del gioco incontrerete alcuni personaggi di particolare importanza, con i quali dovrete intrattenere una conversazione più approfondita. Quando vi avvicinate a essi, lo schermo di gioco passa a una visuale in terza persona e il vostro colloquio ha inizio.





Non potete interrompere una conversazione, una volta avviata. Mentre state parlando, comunque, nessuno vi potrà attaccare: i vostri nemici, però, potranno portarsi in posizione di attacco, per colpirvi non appena il colloquio avrà termine.

Messaggi Infolink: di tanto in tanto, riceverete dei messaggi dal vostro Quartier Generale, messaggi che vi verranno comunicati tramite il vostro Infolink neurale. Essi contengono solitamente delle informazioni estremamente importanti e devono sempre essere ascoltati con estrema attenzione. Il ricevimento di un messaggio Infolink non interrompe in alcun modo l'azione di gioco.

Registri: tutto quello che viene detto nel corso della vostra missione (note, conversazioni e messaggi Infolink) viene memorizzato nella schermata delle conversazioni (descritta a pagina 20). Le informazioni cruciali per il completamento della missione (compresi tutti i codici e le password) vengono, inoltre, registrate in modo permanente nella schermata degli obiettivi e delle note (trattata a pagina 20).

COMBATTIMENTO

Per attaccare un nemico, dovete prima impugnare un'arma: assicuratevi di essere a tiro, posizionate il puntatore del mouse sopra il bersaglio e cliccate col pulsante sinistro.

Attenzione: molti luoghi dove normalmente non correreste alcun rischio si tramuteranno in pericoli mortali, se sarete così avventati da entrarvi con un'arma in pugno.

MIRARE

In Deus Ex è importante non solo sapere contro chi state sparando, ma anche in quale parte del corpo state indirizzando i vostri colpi. Esattamente come voi, infatti, anche i nemici subiscono i danni in diverse parti del corpo.

I colpi alla testa sono devastanti, ma è molto difficile mandarli a segno, a meno che non si colga di sorpresa il bersaglio o non si spari da una distanza ravvicinata.

I colpi al busto sono più facili da portare a segno e possono mettere fuori combattimento qualsiasi nemico, anche se potrebbero volerci alcuni proiettili per riuscirci.

I colpi a braccia e gambe sono piuttosto facili. Sono in grado di impedire gravemente le capacità di movimento e di azione del nemico, ma non hanno mai esiti fatali.

Prendere la mira: quando state impugnando un'arma su schermo, compare il suo mirino. Usando un mirino telescopico, potete notare che esso oscilla. I livelli di abilità più elevati e gli opportuni potenziamenti possono rendere più salda la vostra mano, rendendo così più facile il prendere la mira. Se vi muovete, il mirino ritorna alla posizione iniziale.

L'indicatore di mira fa riferimento alla precisione dei vostri colpi: quando acquistate un bersaglio, esso è alla sua massima larghezza. Man mano che mantenete la mira, esso si restringe verso il centro: quando è alla sua lunghezza minima, le vostre possibilità di colpire il bersaglio sono al massimo. Ci sono due mirini speciali che hanno dei propri comandi speciali per essere attivati e disattivati:



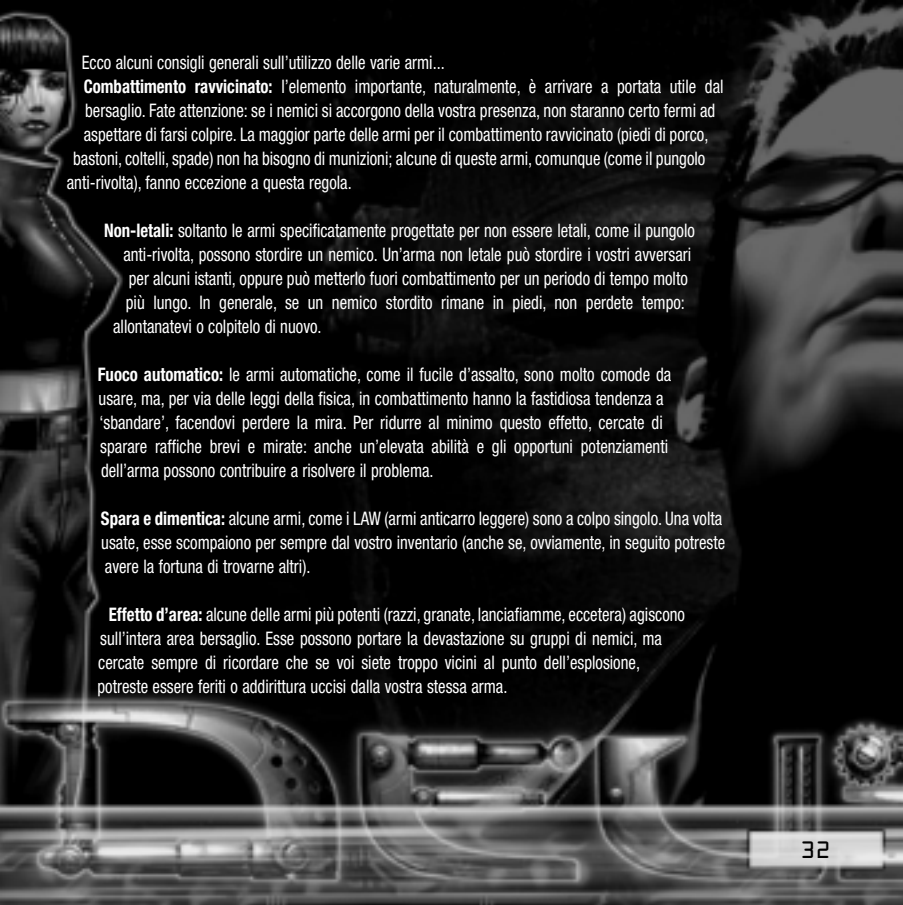
[attiva e disattiva un mirino telescopico.

] attiva e disattiva un mirino laser. Notate che il laser produce un raggio di luce visibile, che può ovviamente svelare la vostra presenza ai nemici più attenti.

TIPICI DI ARMI

In Deus Ex ci sono dozzine di armi diverse; fra di loro si trovano armi da impatto, coltelli, spade, pistole, fucili, armi d'assalto e armi pesanti di vario tipo. Troverete, inoltre, armi decisamente esotiche, come mini-balestre e coltelli da lancio.





Ecco alcuni consigli generali sull'utilizzo delle varie armi...

Combattimento ravvicinato: l'elemento importante, naturalmente, è arrivare a portata utile dal bersaglio. Fate attenzione: se i nemici si accorgono della vostra presenza, non staranno certo fermi ad aspettare di farsi colpire. La maggior parte delle armi per il combattimento ravvicinato (piedi di porco, bastoni, coltelli, spade) non ha bisogno di munizioni; alcune di queste armi, comunque (come il pungolo anti-rivolta), fanno eccezione a questa regola.

Non-letali: soltanto le armi specificatamente progettate per non essere letali, come il pungolo anti-rivolta, possono stordire un nemico. Un'arma non letale può stordire i vostri avversari per alcuni istanti, oppure può metterlo fuori combattimento per un periodo di tempo molto più lungo. In generale, se un nemico stordito rimane in piedi, non perdetevi tempo: allontanatevi o colpitelo di nuovo.

Fuoco automatico: le armi automatiche, come il fucile d'assalto, sono molto comode da usare, ma, per via delle leggi della fisica, in combattimento hanno la fastidiosa tendenza a 'sbandare', facendovi perdere la mira. Per ridurre al minimo questo effetto, cercate di sparare raffiche brevi e mirate: anche un'elevata abilità e gli opportuni potenziamenti dell'arma possono contribuire a risolvere il problema.


Spara e dimentica: alcune armi, come i LAW (armi anticarro leggere) sono a colpo singolo. Una volta usate, esse scompaiono per sempre dal vostro inventario (anche se, ovviamente, in seguito potreste avere la fortuna di trovarne altri).

Effetto d'area: alcune delle armi più potenti (razzi, granate, lanciafiamme, eccetera) agiscono sull'intera area bersaglio. Esse possono portare la devastazione su gruppi di nemici, ma cercate sempre di ricordare che se voi siete troppo vicini al punto dell'esplosione, potreste essere feriti o addirittura uccisi dalla vostra stessa arma.

Le granate, in particolare, possono essere molto pericolose, perché rimbalzano. Se la vostra mira non è più che perfetta, la granata che state cercando di lanciare attraverso la finestra può rimbalzare sul vetro e ripiombare proprio in mezzo ai vostri piedi.


CARICARE LE MUNIZIONI

Un'arma viene ricaricata automaticamente ogni volta che esaurisce le munizioni, posto ovviamente che disponiate di altri proiettili dello stesso tipo. Potete, comunque, disattivare la funzione di auto-ricaricamento, tramite la schermata delle opzioni di gioco, descritta a pagina 43.

Ricaricare un'arma da fuoco nel bel mezzo di un combattimento può, però, costare dei preziosi momenti. Per essere certi che un'arma sia carica prima di trovarsi nei guai, usate il tasto  mentre la impugnate.

Le munizioni non occupano spazio all'interno del vostro inventario. Quando cliccate su una delle vostre armi, nella relativa descrizione rientrano anche i tipi di munizioni che essa può utilizzare, con quello attualmente impiegato mostrato in un colore più chiaro. Tenete presente che a volte vi ritroverete con delle munizioni, ma senza l'arma per usarle.

Per scoprire quante munizioni di un certo tipo sono a vostra disposizione, cliccate sul pulsante Munizioni nella schermata dell'inventario. Questo pulsante fa comparire l'elenco di tutte le munizioni in vostro possesso e dei tipi necessari per le armi dell'inventario.

Potete cambiare il tipo di munizione dalla schermata dell'inventario, cliccando sull'arma e quindi sui proiettili che volete utilizzare. La stessa operazione si può compiere anche impugnando l'arma e quindi premendo il tasto .

TRAPPOLE

Le LAM (munizioni d'attacco leggere) e le altre granate sono dotate di un congegno adesivo e di un sensore di prossimità, che permettono di tramutarle in una pericolosa mina o in una mortale trappola. Per preparare una trappola, impugnatte la granata e cliccate su una qualsiasi superficie piatta che sia alla vostra portata (la vostra mano si girerà per mostrarvi che siete a portata di una superficie adatta allo scopo). Dopo alcuni secondi il sensore di prossimità si attiverà e chiunque si troverà a passare nei pressi della granata la farà saltare (attenzione: questo non vale per voi, ma potreste comunque rimanere coinvolti nel raggio dell'esplosione di una trappola fatta saltare da un nemico).

Notate che anche i nemici possono preparare delle trappole per mettervi fuori combattimento. Se riuscite a scorgere in tempo, potrete disattivarle raggiungendole il più velocemente possibile e quindi cliccando col pulsante destro del mouse prima della detonazione. Una volta disattivata una granata, cliccate nuovamente col pulsante destro per prenderla e riportarla nell'inventario.

I DANNI E LA LORO CURA

SUBIRE DEI DANNI

Quando subite dei danni, è molto importante ricordare che essi agiranno su una determinata parte del vostro corpo. Le diverse zone e i vari effetti sono discussi nel paragrafo Salute, a pagina 16.

CURARSI

Non esiste alcun tipo di 'ricarica naturale' in Deus Ex: avrete bisogno di utilizzare una qualche sorta di agente curativo per rimediare alle vostre ferite. Qui di seguito, trovate descritti i principali metodi di cura.

I Medikit che si usano nella schermata della salute si possono assegnare a delle particolari regioni del vostro corpo: tutti gli altri strumenti di cura sono invece distribuiti dai vostri sistemi interni alle zone che ne hanno più bisogno.



Medikit: queste piccole meraviglie della tecnologia possono porre rimedio in modo praticamente istantaneo a qualsiasi tipo di danno fisico. Un Medikit può curare da 30 a 50 punti danno, a seconda della zona da guarire e delle vostre abilità. I Medikit possono essere impugnati prima dell'uso o essere utilizzati direttamente dal vostro inventario o dalla schermata della salute. Consultate il paragrafo Salute, a pagina 16.



MedBot: i MedBot sono delle unità chirurgiche mobili semi-autonome. Un singolo MedBot può curare fino a 300 punti di danno fisico, quando viene utilizzato; è possibile riutilizzare più volte un MedBot, ma esso necessita di un tempo di ricarica pari a un minuto prima di poter essere usato nuovamente. I MedBot sono anche necessari per installare qualche nuovo potenziamento. Il limite principale quando si parla dei MedBot è che siete voi a dover andare dove si trovano, non ne potete portare uno con voi.

Potenziamenti: alcuni Nano-potenziamenti vi dotano della capacità di curare una parte dei danni che subite.



Cibo: i Nano-sistemi presenti nel vostro corpo possono utilizzare carboidrati complessi come 'carburante' per curare i danni che avete subito. Potete mangiare del cibo che tenete in mano, oppure prenderlo direttamente dall'inventario. Mentre l'effetto curativo di un singolo dolcetto è trascurabile, tre dolcetti, quattro lattine di soda e uno snack possono migliorare considerevolmente il vostro stato di salute. Le capacità curative del cibo non possono essere indirizzate su una regione specifica del vostro corpo.

Il cibo alla soia, dal punto di vista nutrizionale molto bilanciato, è di gran lunga la soluzione migliore per riprendervi dalle vostre ferite. L'acqua fresca lenisce in minima parte i danni subiti e lo stesso discorso vale per dolcetti e soda. Le bevande alcoliche (birra, vino e liquore) hanno anch'esse un effetto benefico limitato, ma il vostro Nano-metabolismo tende anche ad accelerare i loro effetti tossici. Aspettatevi alcuni istanti di disorientamento dopo aver assunto dell'alcol. Le sigarette non hanno alcun effetto curativo.



ENERGIA

I vostri potenziamenti ricevono energia dalle cellule bio-energetiche, in forma di bio-energia. Il vostro corpo, ovviamente, non è in grado di produrre naturalmente questa bio-energia, che deve pertanto essere immagazzinata in apposite 'batterie' interne. Quando queste riserve energetiche si esauriscono non potete più utilizzare i vostri potenziamenti (ad eccezione del vostro collegamento neurale e del sistema IFF, che funzionano senza bisogno di bio-energia).

Potete tenere sotto controllo il vostro livello di bio-energia esaminando la lunghezza della barra che si trova sulla sinistra dell'indicatore dei danni (più lunga è la barra, meglio è), oppure dal grafico presente nella schermata dei potenziamenti (consultate pagina 16).

Ci sono due modi per rifornirvi di bio-energia, quando il livello comincia a essere pericolosamente basso.



Robot riparatori: questi utilissimi piccoli robot possono ricaricare i vostri livelli bio-energetici (fino al 75% della capacità massima). Potete utilizzare un robot riparatore tutte le volte che lo desiderate, ma tenete presente che fra un utilizzo e l'altro è necessaria una pausa di un minuto.

Bio-cellule: queste cellule cumulabili sono piuttosto comuni. Esse vi forniscono una rapida ricarica di bio-energia. Servono all'incirca quattro bio-cellule per ripristinare completamente una scorta bio-energetica ridotta ai minimi termini.



ATTREZZATURA SPIONISTICA

In qualità di agente speciale UNATCO siete stati addestrati nelle tecniche di intrusione più avanzate. Naturalmente, ricordate di guardarvi sempre intorno, per assicurarvi che nessuno abbia lasciato in giro una Nano-chiave o un Datacube con un codice digitale, prima di ricorrere ai vostri grimaldelli o a un multi-strumento.

SCASSINARE UNA PORTA

Il moderno grimaldello è formato da una matrice instabile di nanoidi, che tentano di configurarsi nel percorso che riproduca quello della Nano-chiave per aprire una serratura. I grimaldelli sono oggetti a uso singolo e per riuscire a creare la giusta sequenza di Nano-chiavi può essere necessario utilizzarne più di uno.



Quando vi avvicinate a una porta chiusa, i vostri sensori interni iniziano immediatamente ad analizzarla e stimano il numero di grimaldelli necessari per riuscire a scassinarla. Quest'informazione viene visualizzata automaticamente su schermo: se la serratura fosse impossibile da superare, su schermo comparirebbe l'informazione INF.

Abbatte una porta: i vostri sensori stimano automaticamente anche la resistenza fisica della porta, permettendovi così di capire se sia o meno possibile abbattearla con la forza. Esplosivi e armi pesanti possono essere molto utili per aprirvi la strada. Se la porta fosse impossibile da abbatte, su schermo comparirebbe l'informazione INF.



INTRUSIONE ELETTRONICA

Questa tecnica è simile allo scassinamento, solo che viene utilizzata per forzare serrature di sicurezza digitali, telecamere di sicurezza e torrette di sorveglianza automatiche.



Per questo scopo è necessario un multi-strumento: come per i grimaldelli, i vostri sensori interni possono analizzare la resistenza di un sistema di sicurezza, stimando il numero di multi-strumenti necessari per disattivarlo. Alcune porte dotate di tastiere digitali possono essere superate soltanto utilizzando dei multi-strumenti: altre si possono aprire in questo modo o con i più tradizionali grimaldelli, a seconda delle circostanze e delle vostre possibilità.



IL MONDO

Nel mondo dove vivrete la vostra avventura vi imbanterete in moltissimi elementi con i quali interagire.

TRASPORTO SU LUNGHE DISTANZE

Quando avete la necessità di viaggiare da un luogo all'altro, potrete farlo in barca, in elicottero, in metropolitana o con qualsiasi altro mezzo di trasporto su lunga distanza. Per compiere dei viaggi di questo tipo vi sarà sufficiente avvicinarvi al veicolo e cliccare col pulsante destro del mouse (per barche ed elicotteri), oppure entrarvi (per esempio, nella metropolitana). Il resto del viaggio si compirà in modo completamente automatico.


SPOSTARE E LANCIARE

Anche se un oggetto è troppo grande o ingombrante per essere inserito nel vostro inventario, potete comunque spostarlo da un luogo all'altro. Gli oggetti di medie dimensioni, come le scatole e le sedie, si possono raccogliere e trasportare in mano, posto che non impugniate nient'altro (cliccate col pulsante destro per prendere e spostare un oggetto). È anche possibile lanciare tali oggetti, per brevi distanze (Tab o un nuovo clic col pulsante destro per lanciare). Gli oggetti più grandi, come le casse e i barili, possono invece essere spinti: per farlo, vi basterà posizionarvi dietro di loro e muovervi direttamente nella loro direzione. Alcuni potenziamenti vi consentiranno di prendere e spostare oggetti molto più grandi e pesanti di quanto sarebbe normalmente possibile.

CONTENITORI

Tenete sempre gli occhi aperti alla ricerca di qualche cassa di legno colma di rifornimenti. Al loro interno potrete trovare molti tipi di equipaggiamenti di grande utilità, tra i quali munizioni, medicinali e attrezzi vari. Per aprire una cassa di rifornimenti dovrete forzarla con un piede di porco, un coltello, una spada, oppure





un altro oggetto simile (potete anche sparargli, posto che vogliate sprecare così delle munizioni). Le casse di rifornimenti sono identificate da simboli che mostrano qual è il loro contenuto: munizioni, medicinali o equipaggiamenti generici.

State molto attenti, però, alle casse che forzate, perché esistono anche contenitori colmi di TNT, un potente esplosivo, oppure di sostanze pericolose, come materiale radioattivo, gas velenoso o esplosivo.

Questi oggetti possono comunque essere usati contro i vostri nemici, dandovi la possibilità di colpirli mentre voi restate a distanza di sicurezza.

TERMINALI DI COMPUTER

I terminali di computer in cui vi imbatterete conterranno spesso informazioni utili come delle e-mail e, a volte, potranno essere utilizzati per controllare i sistemi di sicurezza. Per usare un computer, dovete però inserire il nome utente e la password corretti (queste informazioni si possono ottenere da un Datacube, da una e-mail o da una conversazione con un personaggio), oppure dovete essere sufficientemente abili da riuscire a penetrare nel sistema. Qualsiasi nome utente o password di cui veniate a conoscenza viene registrato in modo permanente nella schermata degli obiettivi e delle note (consultate pagina 8).

Terminali pubblici: questi computer si trovano in luoghi aperti al pubblico, come le stazioni della metropolitana. Essi non richiedono un nome utente o una password per essere usati, ma forniscono solamente dei notiziari di informazione generale.

NOTE DI CREDITO & ATM

La 'moneta corrente' del mondo di Deus Ex è rappresentata dalla nota di credito, una sorta di carta di credito monouso a importo fisso che può essere utilizzata per acquistare cibo ed equipaggiamento. In molti luoghi pubblici sono disponibili dei distributori ATM, che permettono agli utenti di accedere ai conti bancari per prelevare soldi in forma di note di credito. Un pirata informatico sufficientemente abile sarà in grado di penetrare nel sistema di un ATM per ottenere dei fondi. Una volta che ottenete del credito da una qualsiasi fonte, esso resta a vostra disposizione fino a quando non lo spendete: la vostra liquidità attuale è visualizzata nella schermata dell'inventario (descritta a pagina 14).



POSTAZIONI DI SICUREZZA

Le postazioni di sicurezza servono per attivare e disattivare le telecamere di sicurezza, aprire le porte bloccate e controllare le torrette di sorveglianza automatiche. Potete anche usare una postazione di sicurezza per monitorare la situazione in qualche luogo distante mediante una telecamera: per accedere, però, dovrete essere a conoscenza del giusto nome utente e della password (consultate il paragrafo Terminali di computer, a pagina 40), oppure di un'abilità sufficiente a proteggere il sistema.



IMPOSTAZIONI

Le impostazioni di gioco possono essere modificate cliccando sul pulsante Impostazioni del menu principale. Le opzioni disponibili vi permettono di modificare a vostro piacimento l'esperienza di gioco offerta da Deus Ex.

In tutte le schermate delle opzioni sono presenti i seguenti pulsanti:

Annulla modifiche: riporta le impostazioni della schermata ai valori standard.

OK: accetta le modifiche effettuate nella schermata e torna al menu principale.

Annulla: torna al menu principale senza tener conto delle modifiche effettuate.

Potete ottenere una descrizione su schermo di qualsiasi funzione del menu delle impostazioni: è sufficiente posizionare il puntatore del mouse sul pulsante che vi interessa.

In tutte le schermate delle opzioni potete usare il tasto ESC per memorizzare le modifiche e tornare al menu precedente.

TASTIERA/MOUSE

Questa schermata presenta un elenco a scorrimento della maggior parte dei comandi tramite mouse e tastiera dell'intero gioco. Inoltre, per fornire un rapido supporto durante la vostra avventura, può anche essere usata per modificare i comandi da tastiera, adattandoli al vostro stile di gioco. Per modificare un comando aprite la schermata Tastiera/mouse, evidenziate il comando che volete con il mouse e quindi premete INVIO o fate un doppio clic su di esso, per poi premere il tasto o il pulsante

che gli volete assegnare. Notate che non è possibile modificare la funzione dei tasti da F1 a F12. Quando avete finito di modificare i comandi, cliccate su OK per uscire da questa schermata.

CONTROLLI

Questa schermata vi permette di impostare diverse opzioni relative al controllo del personaggio:

Sempre di corsa: normalmente, nel gioco vi spostate sempre correndo. Disattivando quest'opzione, però, lo farete camminando. Quando camminate, siete meno rumorosi e più difficili da scoprire, ma ovviamente procedete anche più lentamente. A prescindere dallo stato di questa opzione, premendo il tasto BLOC MAIUSC durante il gioco passerete dalla camminata alla corsa: consultate il paragrafo Movimento, a pagina 23, per ulteriori informazioni.

Accucciarsi a comando: quest'opzione modifica la funzione del comando per accucciarsi (normalmente attivato dal tasto X) dalla sua condizione normale, che vi vede accucciati fino a che lo tenete premuto, a uno stato alternativo, nel quale ogni pressione del tasto vi fa passare dalla posizione in piedi a quella accucciata e viceversa.

Inverti mouse: questa funzione inverte l'asse verticale del mouse, in modo che muovendolo in avanti guarderete in basso, non in alto, e viceversa.

Sensibilità del mouse: usate quest'opzione per regolare la sensibilità del vostro mouse.

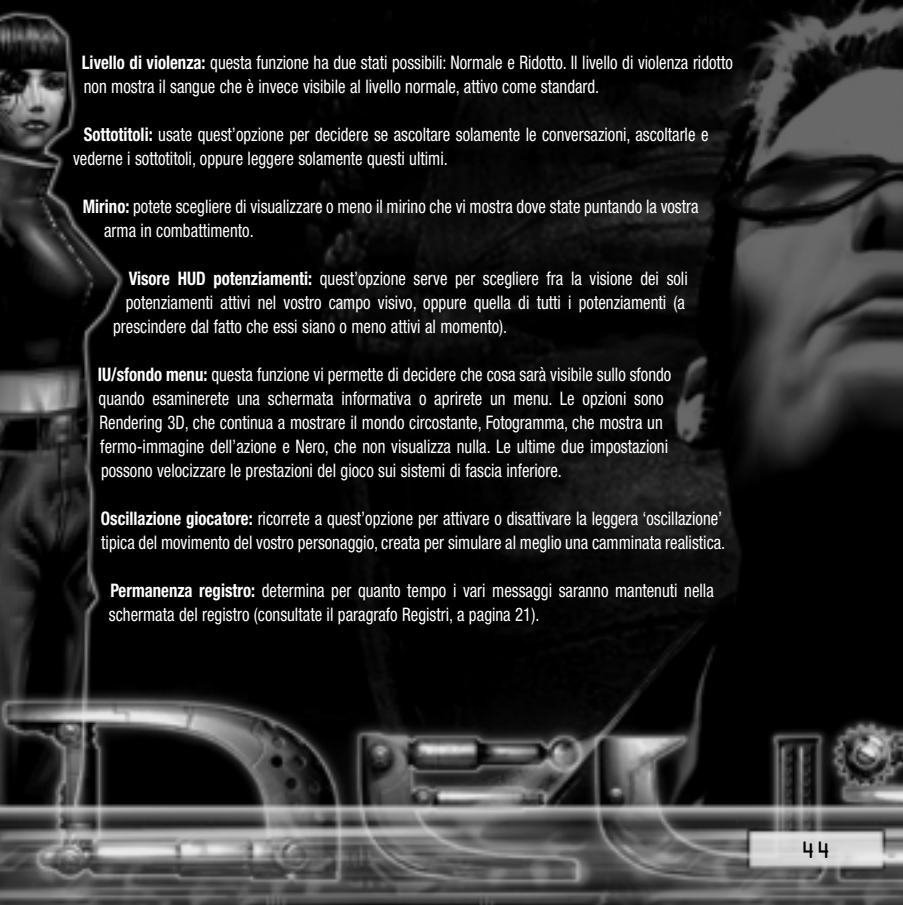
OPZIONI DI GIOCO

Queste impostazioni fanno riferimento principalmente alla presentazione del mondo di gioco:

Nomi oggetti: quando l'opzione è attiva potrete vedere i nomi di tutti gli oggetti sui quali posizionerete il puntatore del mouse. La funzione è normalmente attiva.

Auto-caricamento armi: se quest'opzione è attiva, ricaricherete automaticamente le vostre armi non appena i proiettili nel caricatore si esauriranno (posto, ovviamente, che ne abbiate ancora). La funzione è normalmente attiva.





Livello di violenza: questa funzione ha due stati possibili: Normale e Ridotto. Il livello di violenza ridotto non mostra il sangue che è invece visibile al livello normale, attivo come standard.

Sottotitoli: usate quest'opzione per decidere se ascoltare solamente le conversazioni, ascoltarle e vederne i sottotitoli, oppure leggere solamente questi ultimi.

Mirino: potete scegliere di visualizzare o meno il mirino che vi mostra dove state puntando la vostra arma in combattimento.

Visore HUD potenziamenti: quest'opzione serve per scegliere fra la visione dei soli potenziamenti attivi nel vostro campo visivo, oppure quella di tutti i potenziamenti (a prescindere dal fatto che essi siano o meno attivi al momento).

IU/sfondo menu: questa funzione vi permette di decidere che cosa sarà visibile sullo sfondo quando esaminerete una schermata informativa o aprirete un menu. Le opzioni sono Rendering 3D, che continua a mostrare il mondo circostante, Fotogramma, che mostra un fermo-immagine dell'azione e Nero, che non visualizza nulla. Le ultime due impostazioni possono velocizzare le prestazioni del gioco sui sistemi di fascia inferiore.

Oscillazione giocatore: ricorrete a quest'opzione per attivare o disattivare la leggera 'oscillazione' tipica del movimento del vostro personaggio, creata per simulare al meglio una camminata realistica.

Permanenza registro: determina per quanto tempo i vari messaggi saranno mantenuti nella schermata del registro (consultate il paragrafo Registri, a pagina 21).

SCHERMO DI GIOCO

Queste opzioni vi consentono di aumentare o diminuire il livello di dettaglio grafico del mondo di gioco. Sui computer meno potenti la riduzione del realismo video può portare a notevoli miglioramenti della velocità di gioco.

Regola luminosità: mostra un indicatore che può essere usato per rendere più chiara o più scura la grafica di gioco.

Modalità a pieno schermo: fa passare il gioco dalla modalità a pieno schermo a quella in finestra sul desktop. L'azione di gioco sarà considerevolmente più veloce a schermo intero che in finestra.

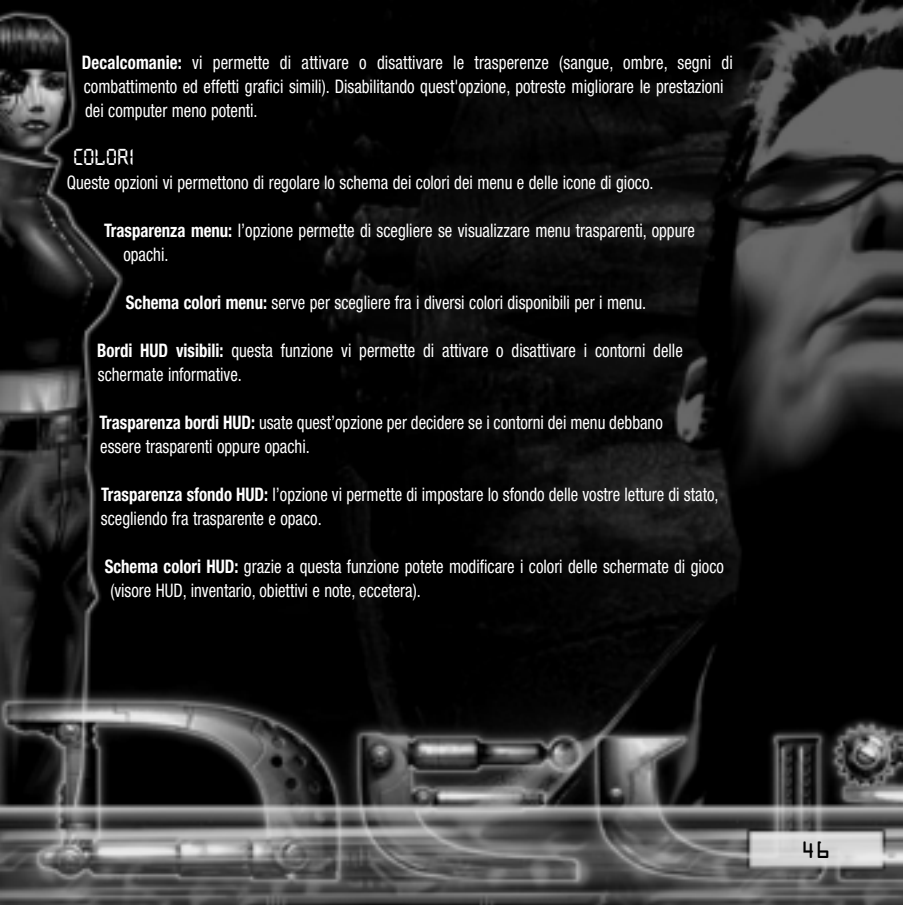
Dispositivo di rendering: quest'opzione permette di selezionare la scheda 3D da utilizzare. Essa fa comparire lo stesso menu grafico che compare al momento della prima esecuzione del gioco. Ricordate di salvare sempre ogni partita in corso prima di tentare un cambio della scheda 3D, perché il programma si chiuderà e verrà riavviato a ogni modifica di questa opzione.

Risoluzione: vi permette di aumentare o diminuire la risoluzione grafica del gioco. Quelle più elevate offrono una migliore qualità grafica, ma riducono la velocità. Se il gioco è troppo lento, provate a utilizzare una risoluzione inferiore.

Colore texture: questa funzione vi permette di impostare il colore a 16 bit o a 32 bit. Quest'ultimo è decisamente più ricco e realistico, ma rallenta il gioco; non tutte le schede video, inoltre, sono in grado di supportare i colori a 32 bit.

Dettaglio texture mondo/Dettaglio texture oggetti: queste due opzioni servono per definire il livello di dettaglio degli oggetti presenti sullo sfondo e degli elementi dei luoghi nei quali vivrete la vostra avventura. Riducendo il livello di dettaglio, si migliorano le prestazioni di gioco.





Decalcomanie: vi permette di attivare o disattivare le trasparenze (sangue, ombre, segni di combattimento ed effetti grafici simili). Disabilitando quest'opzione, potrete migliorare le prestazioni dei computer meno potenti.

COLORI

Queste opzioni vi permettono di regolare lo schema dei colori dei menu e delle icone di gioco.

Trasparenza menu: l'opzione permette di scegliere se visualizzare menu trasparenti, oppure opachi.

Schema colori menu: serve per scegliere fra i diversi colori disponibili per i menu.

Bordi HUD visibili: questa funzione vi permette di attivare o disattivare i contorni delle schermate informative.

Trasparenza bordi HUD: usate quest'opzione per decidere se i contorni dei menu debbano essere trasparenti oppure opachi.

Trasparenza sfondo HUD: l'opzione vi permette di impostare lo sfondo delle vostre letture di stato, scegliendo fra trasparente e opaco.

Schema colori HUD: grazie a questa funzione potete modificare i colori delle schermate di gioco (visore HUD, inventario, obiettivi e note, eccetera).

SONORO

Questo gruppo di opzioni controlla il volume e la qualità dell'audio di gioco.

Volume musica

Volume effetti sonori

Volume parlato. Questi tre indicatori controllano i rispettivi livelli di volume.

Canali effetti: usate quest'opzione per impostare il numero massimo dei canali dedicati agli effetti, che può arrivare fino a 16. Più canali creano un ambiente sonoro più dettagliato e realistico, ma richiedono una maggiore potenza di calcolo del processore.

Frequenza di campionamento: utilizzando questa funzione, potete scegliere fra le tre frequenze disponibili. Quelle inferiori rendono il gioco più veloce, a discapito della qualità audio.

Qualità audio: quest'opzione permette di impostare l'audio a 8 o a 16 bit. Selezionando 8 bit migliorano le prestazioni di gioco, ma viene ridotta la qualità audio.

Inverti stereo: viene invertito il sonoro inviato alle casse di destra e di sinistra.

Dolby Surround: attiva l'effetto Dolby Surround (nel vostro computer deve essere presente un ricevitore Dolby Pro-Logic, affinché sia possibile utilizzare quest'opzione).

Supporto hardware 3d: attiva il sonoro 3D, in presenza di una scheda che supporti EAX o A3D.

MENU PRECEDENTE

Questo pulsante vi fa ritornare al menu principale. La medesima funzione è svolta dal tasto ESC.



RICONOSCIMENTI

IL TEAM DI SVILUPPO

Produttore e direttore del progetto

Warren Spector

Capo programmatore e assistente alla direzione

Chris Norden

Programmatori

Scott Martin
Albert Yarusso

Capo designer

Harvey Smith

Designer

Marshall Andrews
Ricardo Bare
Monte Martinez
Steve Powers
Robert White

Dialoghi

Sheldon Pacotti

Dialoghi aggiuntivi

Austin Grossman

Testo in gioco e sequenze introduttive e finali

Chris Todd

Capo grafico

Jay Lee

Grafici

Clay Hoffman
Russell Hughes
Rob Kovach
Nghia Lam
Terry Manderfeld
Hugh Suh

Audio

Stan Neuvo
Will Nevins
Darren Walsh

Musica

Alexander Brandon
Dan Gardopée
Michiel Van Den Bos

Canzoni del Club di Parigi, di Hong Kong e di New York

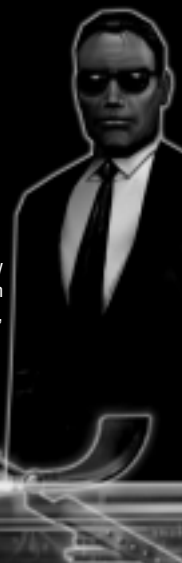
Reeves Gabrels

Capi CQ

James Flores (Ion Storm Austin)
Jay Franke (Ion Storm Dallas)
Mike Orenich (Eidos Interactive USA)
Tom Murton (Eidos Interactive Europa)


CQ Ion Storm

Marshall Andrews, Dane Caruthers, Andy Dombroski, Peter Hushvahtov, Nathan Regener, Wendy Regener, Bonnie Steele, Chris Waltrip





CQ Eidos Interactive



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

SUPPORTO ION STORM

Capo di Eidos

John Kavanagh

Produttore associato

Peter Marquardt

Supporto hardware/rete/tecnico/video

Einar Dietz, Chad Warren

RP e marketing Ion Storm

Chad Barron, Mike Breslin

IMGS, INC.

Documentazione

Chris McCubbin

Design documentazione

Jennifer Spohrer

EIDOS INTERACTIVE USA

Produttore esecutivo

James Poole

Produttore associato

Michael McHale

VP del marketing

Paul Baldwin

Responsabile senior del marketing del prodotto

Gary Keith

Esperto RP

Brian Kemp

Coordinatore RP

Bryan Davies

Vendite, Marketing e RP

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

Produzione

Robert Barrett, Jo Kathryn Reavis, Hilke Schelke

VP sviluppo del prodotto

Nick Earl

Responsabile CQ

Brian King

Responsabile supporto clienti

Micheal R. Kelly

Design della confezione

Industry Media





EIDOS INTERACTIVE EUROPA

Produttore esecutivo

Grant Dean

Produttori di supporto

Iain McNeil, Flavia T. Grant

Responsabile esterno dello sviluppo

David Rose

Responsabili RP

Priscille Demoly (Francia),
Sascha Green-Kaiser (Germania),
Eva Whittlow (GB)

Responsabili del prodotto

Michael Newey (GB),
Olivier Saloman (Francia),
Lars Wittkuhn (Germania)

Localizzazione

Alex Bush

Responsabile CQ

Chris Rowley

Servizi creativi

Matt Carter-Johnson
Caroline Simon
Andy Cockell

RINGRAZIAMENTI

Sviluppo tecnologia di Unreal

Tim Sweeney e tutto il team di Unreal

Programmazione addizionale e input di design

Doug Church

Grafica addizionale

Chuck Crist, James Daly, Ben Herrera, Mike Miller, Paul Richardz, Jeff Wand

Testing addizionale

Chris Carollo, Rob Fermier, Marc LeBlanc, Art Min, Gabe Newell, Tim Stellmach, Bernie Yee

Supporto addizionale

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 Pittsenbargar, Dan Rubenfield, Cpl. Mike Shears, Philip Spector, Leona Spector, Kevin Weston, Pam Wolford

Per averci offerto ospitalità quando ne avevamo bisogno

Tom Hall, John Romero

Per ascoltare più musica di Reeves Gabrels, visitate il sito www.reevesgabrels.com



SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI LEADER

Potete chiamare il Servizio Assistenza Clienti LEADER attivo 24 ore su 24 con servizio di segreteria telefonica al seguente numero verde:

800-821177

Lasciate un messaggio con il vostro nome, cognome e descrizione del problema; verrete richiamati dai nostri esperti appena possibile tutti i giorni dal lunedì al venerdì.

Potete collegarvi al nostro sito www.leaderspa.it e consultare l'aiuto on-line della sezione Assistenza (potrete scrivere una mail utilizzando l'apposito modulo).

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco. In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD alla Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.

GARANZIA LIMITATA EIDOS INTERACTIVE

Eidos Interactive si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, implicita o esplicita, viene data da Eidos Interactive rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare. Se nei 12 mesi coperti dalla garanzia limitata, venissero riscontrati dei difetti nel prodotto (non nel programma software che è venduto "così com'è") riconsegnarlo al punto vendita, con la ricevuta d'acquisto, nelle condizioni originali.

QUESTA GARANZIA LIMITATA NON ESCLUDE I DIRITTI DEL CONSUMATORE PREVISTI DALLA LEGGE.

THIS LIMITED WARRANTY DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS. SUBJECT TO THE LIMITED WARRANTY ABOVE, THIS PRODUCT IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, EIDOS INTERACTIVE LTD FURTHER DISCLAIMS ALL WARRANTIES (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THOSE IMPLIED BY LAW, STATUTE, CUSTOM OR OTHERWISE) RELATING TO MERCHANTABILITY, SATISFACTORY QUALITY, AND/OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE IN RESPECT OF THE PRODUCT.