



HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

INHALT

| | | | | | |
|-------------------------------|----|------------------------------------|----|---------------------------|----|
| INSTALLATION & START..... | 4 | BÜCHER UND ANDERE TEXTE..... | 22 | CREDIT-CHITS & ATMS..... | 41 |
| SYSTEMANFORDERUNGEN..... | 4 | BEWEGUNG..... | 23 | SICHERHEITSTERMINALS..... | 41 |
| SPIELSTART..... | 5 | TARNUNG (DÜCKEN UND KRIECHEN)..... | 25 | EINSTELLUNGEN..... | 42 |
| HAUPTMENÜ..... | 5 | VERWENDUNG VON..... | | TASTATUR/MAUS..... | 42 |
| SPIEL ANHALTEN..... | 6 | AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDEN..... | 26 | STEUERUNG..... | 43 |
| SPEICHERN & LADEN..... | 7 | NANOSCHLÜSSEL..... | 28 | SPIELOPTIONEN..... | 43 |
| SCHWIERIGKEITSGRAD..... | 8 | GEGENSTÄNDE MIT..... | | GRAFIK..... | 46 |
| ERSTELLUNG DER FIGUR..... | 9 | INTERNER ENERGIEVERSORGUNG..... | 28 | FARBEN..... | 45 |
| AUSSEHEN..... | 9 | VERWALTUNG DES INVENTARS..... | 28 | SOUND..... | 47 |
| FÄHIGKEITEN..... | 10 | WAFFEN-MODIFIKATIONEN..... | 29 | VORHERIGES MENÜ..... | 47 |
| WILLKOMMEN, AGENT DENTON..... | 11 | KOMMUNIKATION..... | 29 | DAS TEAM..... | 48 |
| PASSIVMESSUNGEN..... | 11 | KAMPF..... | 30 | | |
| SCHADENSANZEIGE..... | 11 | ZIELEN..... | 30 | | |
| AKTIVE IMPLANTATE &..... | | WAFFEN..... | 31 | | |
| SCHUTZSYSTEME..... | 12 | NACHLADEN & MUNITION..... | 33 | | |
| GRIFFBEREITE GEGENSTÄNDE..... | 12 | SPRENGFALLEN..... | 34 | | |
| INFORMATIONSBILDSCHIRME..... | 13 | SCHADEN & HEILUNG..... | 34 | | |
| INVENTAR..... | 14 | SCHADEN ERLEIDEN..... | 34 | | |
| GESUNDHEIT..... | 16 | HEILUNG..... | 34 | | |
| IMPLANTATE..... | 16 | ENERGIE..... | 36 | | |
| FÄHIGKEITEN..... | 18 | SPIONAGE..... | 37 | | |
| ZIELE/NOTIZEN..... | 19 | DIETRICH..... | 37 | | |
| GESPRÄCHE..... | 20 | ELEKTRONISCHE MANIPULATION..... | 38 | | |
| BILDER..... | 20 | DIE WELT..... | 39 | | |
| LOGS..... | 21 | REISEN..... | 39 | | |
| SCHAUEN..... | 21 | VERSCHIEBEN & WERFEN..... | 39 | | |
| FOKUSSIEREN..... | 21 | VERSORGUNGSKISTEN..... | 39 | | |
| SICHTMODIFIKATIONEN..... | 22 | COMPUTERTERMINALS..... | 40 | | |



INSTALLATION & START

Wenn Sie Deus Ex installieren möchten, legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Nach einigen Sekunden erscheint der Installationsbildschirm. Klicken Sie hier auf "Weiter", um die Installation zu starten und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Sollte der Installationsbildschirm nach dem Einlegen der CD-ROM nicht erscheinen, doppelklicken Sie auf das Symbol "Arbeitsplatz" auf Ihrem Desktop und wählen Sie das CD-ROM-Laufwerk aus. Doppelklicken Sie anschließend auf die Datei SETUP.EXE. Sie werden nun aufgefordert, die Komponenten zu bestimmen, die Sie installieren möchten. Wenn Sie die Spielinhalte, Karten sowie die Sprachdateien vollständig installieren, läuft das Spiel flüssiger. Deaktivieren Sie die Option DirectX NICHT, es sei denn Sie sind absolut sicher, dass DirectX 7.0a auf Ihrem Computer bereits eingerichtet ist. Nach der Installation des Spiels müssen Sie Ihren Computer neu starten, bevor Sie mit dem Spiel beginnen können.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Mindestkonfiguration:

- Pentium(tm)II 300 MHz oder gleichwertigen Prozessor
- Windows 95/98
- 64 MB RAM
- DirectX 7.0a-kompatible 3D-Grafikkarte
- DirectX 7.0a-kompatible Soundkarte
- DirectX 7.0a oder höher (im Lieferumfang enthalten)
- 4-fach CD-ROM-Laufwerk
- 150 MB unkomprimierten Festplattenspeicher sowie zusätzlichen Speicher zum Sichern von Spielständen
- Tastatur und Maus

Empfohlene Konfiguration:

AMD Athlon(tm) oder Intel Pentium(tm) III

128 MB RAM

3D-Beschleuniger mit 16 MB VRAM

8-fach CD-ROM-Laufwerk

750 MB unkomprimierten Festplattenspeicher sowie zusätzlichen Speicher zum Sichern von Spielständen

EAX-kompatible Soundkarte

ANMERKUNG: Für dieses Spiel ist ein 3D-Grafikbeschleuniger erforderlich; 3Dfx Glide und Direct3D werden unterstützt. Möglicherweise müssen Sie die Treiber für Ihre Hardware aktualisieren, bevor Sie das Spiel starten können.

SPIELSTART

Bevor Sie Deus Ex starten, vergewissern Sie sich, dass Sie das Spiel installiert und Ihren Computer neu gestartet haben. Klicken Sie auf die START-Schaltfläche von Windows und wählen Sie im Startmenü PROGRAMME/DEUS EX/DEUS EX SPIELEN.

HAUPTMENÜ


Zunächst erscheint das Hauptmenü. Hier stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

Neues Spiel: Beginnen Sie ein neues Abenteuer. Wählen Sie zunächst einen Schwierigkeitsgrad und erstellen Sie Ihre Spielfigur.

Spiel speichern: Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie das Hauptmenü während des Spiels aufrufen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Speichern & Laden.

Spiel laden: Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Speichern & Laden.





Einstellungen: Hier stehen Ihnen zahlreiche Optionen zur Verfügung, mit denen Sie verschiedene Spieleinstellungen ändern können. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Einstellungen.

Ausbildung: Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Trainingsmission starten möchten. Sie müssen diese Mission nicht beenden, damit Sie Deus Ex spielen dürfen. Unerfahrene Spieler können sich dadurch allerdings sehr gut mit dem Spiel vertraut machen.

Intro: Sehen Sie sich die Einführungssequenz erneut an.

Mitwirkende: Werfen Sie einen Blick auf die Liste der an diesem Spiel beteiligten Personen.

Zurück zum Spiel: Kehren Sie zum aktuellen Spiel zurück. Diese Schaltfläche ist nur aktiviert, wenn Sie das Hauptmenü während des Spiels aufrufen.

Beenden: Mit dieser Option beenden Sie das Spiel und kehren zu Windows zurück. Bevor das Spiel geschlossen wird, müssen Sie Ihre Entscheidung im nun erscheinenden Fenster bestätigen.

Möchten Sie während des Spiels das Hauptmenü aufrufen, drücken Sie bitte Esc.

SPIEL ANHALTEN

Wenn Sie eine Spielpause einlegen möchten, ohne das Spiel zu unterbrechen, betätigen Sie die Pause-Taste. Drücken Sie die Taste erneut, um zum Spiel zurückzukehren.

Mit der Esc-Taste können Sie das Hauptmenü aufrufen. Drücken Sie F1 oder F2, wenn Sie die Informationsbildschirme einblenden möchten. Das Spiel wird unterbrochen, solange ein Menü oder ein Informationsbildschirm geöffnet ist.

SPEICHERN & LADEN

Wenn Sie ein Spiel speichern oder laden möchten, rufen Sie zunächst das Hauptmenü auf. Die Option "Spiel speichern" ist nur verfügbar, wenn Sie das Hauptmenü aus dem laufenden Spiel aufrufen. Während einer Unterhaltung oder einer Infoklink-Mitteilung können Sie übrigens nicht speichern.

ANMERKUNG: Sie dürfen Deus Ex beliebig oft speichern. Wenn Sie Ihre Fortschritte jedoch häufig speichern, sollten Sie gelegentlich einige ältere Spielstände löschen, um Festplattenspeicher zu sparen. Natürlich können Sie auch alte Spielstände überschreiben, anstatt neue Speicherdateien zu erstellen.

Im Speichern-/Laden-Fenster stehen folgende Optionen zur Verfügung:


In der linken Bildschirmhälfte befindet sich eine chronologische Liste mit allen gespeicherten Spielen (der aktuellste Spielstand steht an oberster Stelle). Sie können die Reihenfolge der Spiele per Drag and Drop verändern. Neben jedem gespeicherten Spielstand erscheint der Tag und die Zeit an dem Sie das Spiel gespeichert haben. Standardmäßig wird jeder Spielstand mit einer Kurzbeschreibung der Speichersituation abgelegt. Wenn Sie möchten, können Sie den Namen einer Speicherdatei auch ändern. Klicken Sie dazu auf die gewünschte Datei, um diese zu markieren und geben Sie einen neuen Namen ein.

Markieren Sie in der Liste mit einem Mausklick einen Spielstand, um diesen zu laden, zu speichern oder zu überschreiben. Möchten Sie dem neu abgespeicherten Spielstand einen anderen Namen geben, tippen Sie diesen ein.

Wenn Sie die Option "Speichern" wählen, bevor Sie einen Spielstand markiert haben, wird eine neue Speicherdatei erstellt. Diese erscheint nun oben in der Liste.

Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich ein Fenster. Hier sehen Sie, wo Sie sich zum Zeitpunkt des Speicherns gerade befanden. Unter dem Fenster erscheint der Name des aktuellen Schauplatzes.





Am unteren Bildschirmrand befinden sich drei Schaltflächen:

Löschen: Wählen Sie diese Option, wenn Sie den gewählten Spielstand von Ihrer Festplatte entfernen möchten.

Speichern/Laden: Mit diesen Optionen können Sie einen Spielstand speichern bzw. das ausgewählte Spiel laden.

Abbrechen: Kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Das Spiel verfügt außerdem über eine Schnelllade-/Schnellspeicherfunktion. Das heißt, Sie können das Spiel über Schnell Tasten speichern oder laden. Drücken Sie auf dem Ziffernblock "+", um während des Spiels zu speichern, oder "/", um ein Spiel zu laden.

Anmerkung: Mit jedem Speichervorgang überschreiben Sie die bisherige Schnellspeicherdatei.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Nach dem Start von Deus Ex bestimmen Sie zunächst den Schwierigkeitsgrad für Ihr neues Spiel.

Wählen Sie dazu eine der folgenden Einstellungen: Leicht, Mittel, Schwer oder Realistisch. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto schwerere Verletzungen erleiden Sie, wenn Sie in Kampfhandlungen verwickelt werden. Dies ist der einzige Unterschied zwischen den verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Haben Sie sich einmal für einen Schwierigkeitsgrad entschieden, können Sie diesen im laufenden Spiel nicht mehr ändern.

ERSTELLUNG DER FIGUR

Bevor Ihr Abenteuer beginnt, müssen Sie Ihre Spielfigur entwerfen. Wenn Sie ein neues Spiel starten, erscheint automatisch ein entsprechender Bildschirm.

Klicken Sie auf das Eingabefeld "Echter Name", wenn Sie den Namen Ihres Agenten ändern möchten und geben Sie einen neuen Namen ein. Obwohl dies nun Ihr "bürgerlicher" Name ist, werden Sie im Spiel weiterhin mit Ihrem Codenamen, J.C. Denton, angesprochen. Diesen können Sie nicht ändern.

Am unteren Bildschirmrand befinden sich drei Schaltflächen:

Standardeinstellungen: Wählen Sie diese Option, um alle Änderungen, die Sie am Aussehen und an den Fähigkeiten Ihres Agenten vorgenommen haben, rückgängig zu machen und die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Spiel starten: Mit dieser Option speichern Sie Ihre Einstellungen und das Spiel beginnt. Danach können Sie Ihre Fähigkeiten lediglich bearbeiten, wenn Sie entsprechende Erfahrungen gesammelt haben. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Fähigkeiten.

Abbrechen: Kehren Sie zum Hauptmenü zurück, ohne ein neues Spiel zu starten.

RUSSEHEN

Mit den Pfeil-Schaltflächen unter dem Porträt Ihrer Spielfigur können Sie verschiedene Haar- und Hautfarben wählen. Bestimmen Sie hier das Aussehen Ihres Agenten (anhand des Porträts).





FÄHIGKEITEN

Ihr Agent hat 11 Fähigkeiten, die wiederum in jeweils vier Ausbildungsstufen unterteilt sind: Untrainiert, Ausgebildet, Profi und Veteran. Am Anfang des Spiels sind alle Fähigkeiten Ihres Agenten untrainiert (lediglich an der Pistole wurde er bereits ausgebildet). Ferner stehen Ihnen 5000 Punkte zur Verbesserung Ihrer Fähigkeiten zur Verfügung. Neben jeder Fähigkeit wird die Anzahl der Punkte angezeigt, die für die nächste Ausbildungsstufe erforderlich sind. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Fähigkeiten.

In einem kleinen Fenster neben den Schaltflächen können Sie Ihre derzeit verfügbaren Fähigkeitspunkte ablesen. Unter der Liste der Fähigkeiten befinden sich zwei Schaltflächen.

VERBESSERN: Markieren Sie eine Fähigkeit und klicken Sie auf VERBESSERN, um die entsprechende Fähigkeit zu verbessern. Dazu benötigen Sie eine bestimmte Anzahl an Fähigkeitspunkten.

VERRINGERN: Mit dieser Schaltfläche können Sie eine markierte Fähigkeit um eine Ausbildungsstufe verringern. Die niedrigste Stufe ist "Untrainiert". Die entsprechenden Punkte werden nun Ihrem Punktekonto gut geschrieben.

Sie können bei der Erstellung Ihrer Spielfigur auch Ihr Geschick im Umgang mit der Pistole verringern, um diese Punkte auf andere Fähigkeiten zu verteilen. Anfängern würden wir jedoch davon abraten, dies zu tun. Das Verringern des Ausbildungsstandes ist nur am Anfang eines neuen Spiels möglich!

WILLKOMMEN, AGENT DENTON

In Deus Ex schlüpfen Sie in die Rollen von J.C. Denton, einem Spezialagenten mit modernen Nanoimplantaten, der im Dienste der UNATCO, der United Nations Anti-Terrorist Coalition, steht.

PASSIVMESSUNGEN

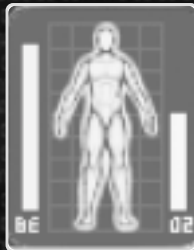
Ihre internen Nanoprozessoren prüfen permanent Ihren physischen Allgemeinzustand. Die Messdaten werden direkt an Ihren Sehnerv übertragen. Eine grafische Aufbereitung der Messdaten erscheint auf beiden Seiten des Bildschirms.

SCHADENSANZEIGE

In der oberen linken Bildschirmecke befindet sich ein Diagramm Ihres Körpers. Diese farbkodierte Grafik bietet Ihnen eine Übersicht über den Zustand der einzelnen Körperteile Ihres Agenten.

Der körperliche Zustand Ihres Agenten wird mit folgenden Farben dargestellt: Grün (beinahe perfekte Gesundheit), Hellgrün, Gelb (leichte Schäden), Orange, Rot (kritische Schäden), Schwarz (völlig zerstört). Der höchste Schadensgrad (schwarz) ist nur an Armen und Beinen möglich. Wird der Kopf oder der Oberkörper von Agent Denton derart schwer verletzt, stirbt er. Natürlich wirken sich Arm- und Beinverletzungen auf Ihr Zielvermögen sowie auf Ihre Bewegungsmöglichkeiten aus.

Bioenergie-Leiste: An dem Balken links neben der Schadensanzeige können Sie die Bioenergie ablesen, die Ihrem Agenten für die Aktivierung seiner Nanoimplantate zur Verfügung steht. Reicht der Balken bis zum Kopf des Diagramms in der Schadensanzeige sind die bioelektrischen Zellen Ihres Agenten vollständig aufgeladen.



Atmungs-Leiste: Rechts neben der Schadensanzeige erscheint ein Balken, sobald Sie tauchen. Bleiben Sie unter Wasser, wird der Balken kleiner. Ist Ihr Luftvorrat aufgebraucht, ertrinken Sie. Wenn Sie kurz auftauchen, um Luft zu holen, erscheint wieder der vollständige Balken.

Umgebungsmessungen: Diese Symbole am linken Bildschirmrand beginnen zu blinken, wenn Sie sich in einem Gebiet aufhalten, in dem Sie durch äußere Einflüsse (Radioaktivität, Elektrizität, Giftgas und Feuer) verletzt werden können.

AKTIVE IMPLANTATE & SCHUTZSYSTEME

Diese Symbole erscheinen am rechten Bildschirmrand. Sie zeigen Ihnen, welche Implantate oder Schutzsysteme aktiviert sind.

Die Symbole für die Schutzsysteme mit interner Energieversorgung (reaktive Rüstung, Schutzanzüge, usw.) enthalten ferner einen gelben Balken, an dem Sie die Energiereserven des Systems ablesen können. Sobald der Balken verschwindet, verliert das Schutzsystem seine Wirkung und wird automatisch aus Ihrem Inventar entfernt.



GRIFFBEREITE GEGENSTÄNDE

In dieser Leiste am unteren Bildschirmrand erscheinen bis zu neun Gegenstände aus Ihrem Inventar, die Sie "griffbereit" haben und in Sekundenbruchteilen einsetzen können, ohne den Inventarbildschirm aufzurufen. Im Feld ganz rechts befindet sich grundsätzlich Ihr Nanoschlüssel-Ring. Alle griffbereiten Gegenstände sind auch in Ihrem Inventar enthalten. Es handelt sich hierbei also nicht um zusätzliche Gegenstände. Informationen, wie Sie die griffbereiten Gegenstände wechseln können, finden Sie im Abschnitt Inventar.



Drücken Sie die Taste mit der entsprechenden Zahl, um einen der griffbereiten Gegenstände in die Hand zu nehmen. Befindet sich beispielsweise ein Brecheisen in Feld 3, nehmen Sie dieses durch Drücken der Taste 3, in die Hand. Haben Sie bereits einen anderen Gegenstand in der Hand, wird dieser durch das Brecheisen ersetzt. Wenn Sie mit einer Wheel-Maus spielen, können Sie die griffbereiten Gegenstände auch mit dem Mausrad auswählen.

Gegenstände, die Sie in der Hand halten, erscheinen in Ihrem Blickfeld. Möchten Sie einen Gegenstand wegstecken und nichts anderes in die Hand nehmen, vergewissern Sie sich, dass sich der Mauszeiger nicht über einem Gegenstand befindet. Drücken Sie nun die Backspace-Taste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste.

INFORMATIONSBILDSCHIRME

Ihre internen Nanoprozessoren geben Ihnen detaillierte Informationen über Ihre Gesundheit, über Ihre Ausrüstung und über vergangene Ereignisse. Sie können auf diese Daten während des Spiels jederzeit zugreifen. Drücken Sie dazu F1, um den Inventarbildschirm aufzurufen. Mit F2 blenden Sie den Bildschirm "Ziele/Notizen" ein. Wenn Sie die Informationsbildschirme aktiviert haben, klicken auf die Registerkarten, um die gewünschten Informationen einzublenden. Sie können die Informationsbildschirme auch über Schnell Tasten aufrufen. Die Zuweisung der Schnell Tasten erfolgt über das Menü "Einstellungen". Wählen Sie hier die Option "Tastatur/Maus".

Es gibt acht Informationsbildschirme.

Anmerkung. Standardmäßig werden die Informationsbildschirme transparent dargestellt. Sie haben Ihre Umgebung also weiterhin im Blick, wenn Sie Informationen abrufen. Das Spiel wird in dieser Zeit übrigens angehalten.

Bei einigen Menüpunkten ist ein Buchstabe unterstrichen. Drücken Sie die Alt-Taste und den entsprechenden Buchstaben, um die gewünschte Option aufzurufen.





INVENTAR

In Ihrem Inventar bewahren Sie alle Gegenstände auf, die Sie bei sich tragen. Das Inventar besteht aus 30 Slots. Jeder Gegenstand belegt einen oder mehrere Slots. Weitere Informationen zur Verwaltung Ihres Inventars finden Sie im Abschnitt Verwaltung des Inventars.

Markieren Sie einen Gegenstand im Inventar, um diesen zu verlagern oder zu betrachten. Nach einem Klick auf einen Gegenstand erscheint auf der rechten Seite eine kurze Beschreibung des Gegenstandes.

Sie können alle Gegenstände im Inventar verlagern. Ziehen Sie den gewünschten Gegenstand dazu mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Position. Die Position der Gegenstände im Inventar wirkt sich nicht auf das Gameplay aus. Gelegentlich ist es lediglich notwendig, das Inventar neu zu ordnen (oder Gegenstände abzulegen), damit Sie Platz für ein besonders großes Objekt haben.

Es ist ferner möglich, die Gegenstände aus dem Inventar in die Leiste mit Ihren griffbereiten Gegenständen zu verlagern und umgekehrt. Ziehen Sie den Gegenstand dazu mit gedrückter Maustaste über das gewünschte Feld. Der bisher in diesem Slot gespeicherte Gegenstand wird dadurch entfernt. Denken Sie daran: Die griffbereiten Gegenstände sind identisch mit den Gegenständen in Ihrem Inventar. Sie können sie lediglich schneller einsetzen.

Stapel: Einige Gegenstände (z. B. Nahrungsmittel) lassen sich stapeln. Das heißt, auch größere Mengen eines Gegenstandes belegen nur einen Slot Ihres Inventars. Die genaue Anzahl der Objekte wird direkt neben dem Gegenstand angezeigt. Für Waffen, wie LAMs, EMPs und Gasgranaten, gibt es allerdings einen Maximalwert.

Nanoschlüssel-Ring: In diesem Fenster werden Ihr Nanoschlüssel-Ring sowie die Anzahl der verfügbaren Nanoschlüssel angezeigt. Klicken Sie auf dieses Symbol, um eine Liste aller Nanoschlüssel aufzurufen (der zuletzt gefundene Schlüssel steht an oberster Stelle).

Munition: Klicken Sie auf die Schaltfläche "Munition", um einen Blick auf Ihre Munition zu werfen. Hier sehen Sie, wie viele Kugeln Sie noch haben. Außerdem erscheint zu jeder Munitionsart eine kurze Beschreibung.

Credits: In diesem Fenster am oberen Rand des Inventars sehen Sie, wie viele Credits (Geldeinheiten) Ihnen für den Kauf von Gegenständen zur Verfügung stehen.

Im Inventar-Bildschirm gibt es folgende Schaltflächen:

Nehmen/Ablegen: Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um einen Gegenstand in die Hand zu nehmen oder in das Inventar zurückzulegen.

Benutzen: Wählen Sie diese Schaltfläche, um einen Gegenstand zu benutzen, also beispielsweise um etwas zu essen. Pro Klick benutzen Sie einen Gegenstand eines Stapels.

Ablegen: Legen Sie einen Gegenstand aus Ihrem Inventar ab. Wenn Sie den Inventar-Bildschirm nun schließen, fällt der gewählte Gegenstand auf den Boden. Natürlich können Sie ihn später wieder einsammeln. Kehren Sie innerhalb der Mission an den entsprechenden Ort zurück, liegt der Gegenstand meist noch an derselben Stelle. Wenn Sie erst später zurückkehren, ist es durchaus möglich, dass bereits eine andere Person den abgelegten Gegenstand gefunden hat. Mit der Tabulatortaste oder mit der Maus können Sie den Gegenstand, den Sie in der Hand halten, wegwerfen.

Munition wechseln: Diese Option steht nur bei Schusswaffen zur Verfügung. Auf diese Weise können Sie durch die Liste der für eine bestimmte Waffe verfügbaren Munitionsarten blättern. Im Beschreibungsfenster für die Waffe wird nach jedem Klick die aktuell gewählte Munition angezeigt. Sie können die Munition übrigens auch mit der Taste **Ä** wechseln.





GESUNDHEIT

Dieser Bildschirm bietet Ihnen einen präzisen Überblick über Ihre körperliche Verfassung. Sie erhalten hier eine exakte Übersicht über den Zustand der verschiedenen Körperteile.

Wenn Sie auf einen der sechs Bereiche des Diagramms klicken, erscheint eine genaue Beschreibung der Verletzungen und der möglichen Folgen. Möchten Sie eine Körperregion mit einem Medikit behandeln, klicken Sie auf die Heilen-Schaltfläche der jeweiligen Körperregion

Wenn Sie Alles heilen wählen, setzen Sie alle Medikits ein, die Sie benötigen, um all Ihre Verletzungen zu kurieren. Denken Sie jedoch daran, dass Sie dadurch möglicherweise sehr viele (oder alle) Medikits verbrauchen.

In einem Fenster rechts neben dem Körperdiagramm wird die Anzahl Ihrer Medikits angezeigt. Wenn Sie ein Medikit im Inventar oder während des laufenden Spiels benutzen, haben Sie nicht die Möglichkeit, gezielt bestimmte Körperregionen zu behandeln.

IMPLANTATE

Rufen Sie diesen Bildschirm auf, wenn Sie einen Blick auf Ihre Nanoimplantate und auf Ihre bioelektrischen Systeme werfen möchten.

Am Anfang des Spiels verfügen Sie über drei bereits installierte Nanoimplantate. Diese werden am unteren Bildschirmrand aufgelistet.

Infolink: Über Ihr Infolink kann das HQ Ihre Aktivitäten überwachen und wichtige Informationen direkt an Ihre Neuriten übertragen. Das Infolink ist permanent aktiv.

IFF: Zu Ihren Standardmodulen gehört ferner ein IFF-System (IFF ist die Abkürzung für "Identifikation: Freund oder Feind"). Das IFF analysiert alle Lebewesen in Ihrem Sichtfeld und identifiziert dabei alle möglicherweise feindlichen Einheiten. Auch das IFF ist permanent aktiv.

Licht: Mit F12 können Sie einen Suchscheinwerfer ein- und ausschalten. Das Lichtsystem ist das einzige Standardimplantat, für dessen Aktivierung bioelektrische Energie erforderlich ist. Setzen Sie den Lichtkegel sehr vorsichtig ein, um nicht versehentlich die Aufmerksamkeit Ihrer Feinde auf sich zu ziehen.

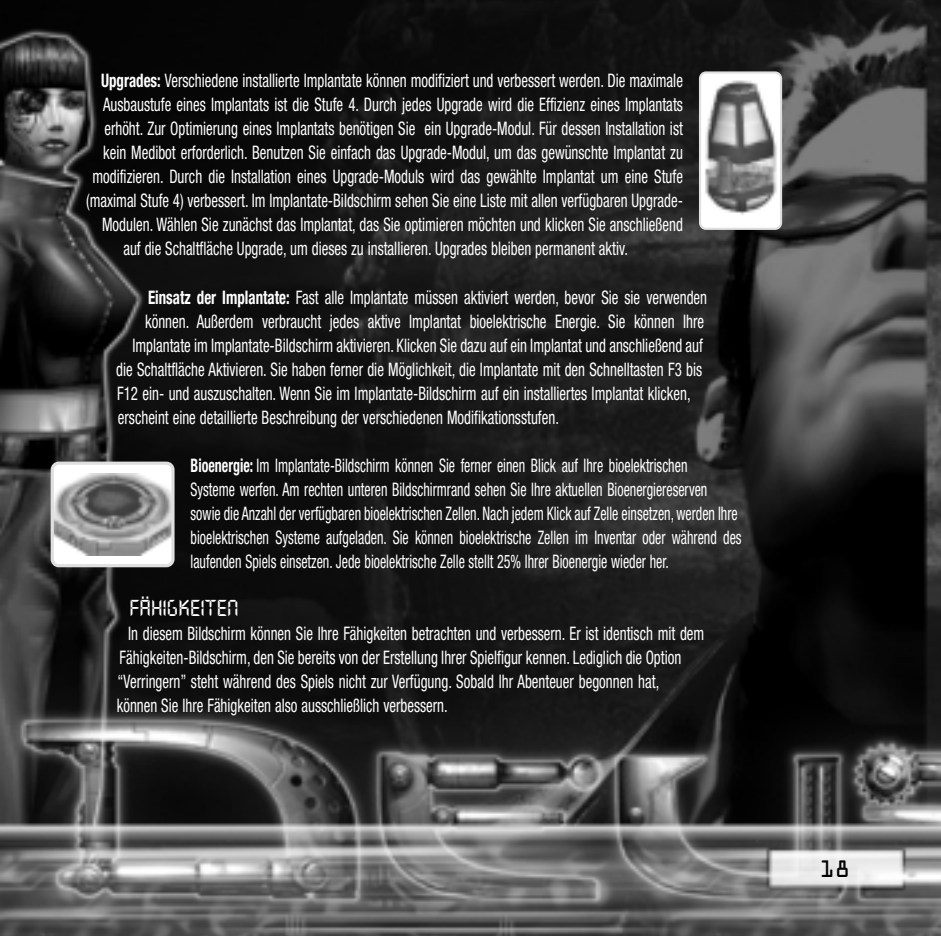
Ihr Körper hat 9 weitere Erweiterungsslots für zusätzliche Nanoimplantate (für die verschiedenen Körperregionen). Suchen Sie Implantatmodule, um Ihren Körper durch die Installation weiterer Implantate zu optimieren.

Für die Aktivierung eines neuen Implantats benötigen Sie ein Implantatmodul und einen Medibot. Aktivieren Sie einen Medibot, wenn Sie ein Implantatmodul besitzen, erscheint ein Installationsbildschirm mit allen verfügbaren Implantaten.

Wahl einer Implantatvariante: Jedes Implantatmodul kann in einen bestimmten Erweiterungslot eingesetzt werden. Wenn Sie ein Modul installieren, haben Sie die Wahl zwischen zwei Implantatvarianten. Sobald Sie sich für eine Variante entscheiden, wird diese installiert. Da die zweite Variante dadurch nicht mehr verfügbar ist, sollten Sie sich Ihre Entscheidung gut überlegen. Die von Ihnen gewählten Implantate wirken sich nachhaltig auf die Entwicklung Ihrer Spielfigur, auf die optimale Kampftaktik sowie Ihre allgemeine Vorgehensweise aus.

Erst wenn Sie ein Implantatmodul für einen Erweiterungslot besitzen, werden Sie über die Implantatvarianten des jeweiligen Slots informiert. Klicken Sie dazu im Inventar auf das Modul, um die verfügbaren Optionen einzublenden. Weitere Informationen zu den Implantaten erhalten Sie von den Medibots.





Upgrades: Verschiedene installierte Implantate können modifiziert und verbessert werden. Die maximale Ausbaustufe eines Implantats ist die Stufe 4. Durch jedes Upgrade wird die Effizienz eines Implantats erhöht. Zur Optimierung eines Implantats benötigen Sie ein Upgrade-Modul. Für dessen Installation ist kein Medibot erforderlich. Benutzen Sie einfach das Upgrade-Modul, um das gewünschte Implantat zu modifizieren. Durch die Installation eines Upgrade-Moduls wird das gewählte Implantat um eine Stufe (maximal Stufe 4) verbessert. Im Implantate-Bildschirm sehen Sie eine Liste mit allen verfügbaren Upgrade-Modulen. Wählen Sie zunächst das Implantat, das Sie optimieren möchten und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Upgrade, um dieses zu installieren. Upgrades bleiben permanent aktiv.



Einsatz der Implantate: Fast alle Implantate müssen aktiviert werden, bevor Sie sie verwenden können. Außerdem verbraucht jedes aktive Implantat bioelektrische Energie. Sie können Ihre Implantate im Implantate-Bildschirm aktivieren. Klicken Sie dazu auf ein Implantat und anschließend auf die Schaltfläche Aktivieren. Sie haben ferner die Möglichkeit, die Implantate mit den Schnell Tasten F3 bis F12 ein- und auszuschalten. Wenn Sie im Implantate-Bildschirm auf ein installiertes Implantat klicken, erscheint eine detaillierte Beschreibung der verschiedenen Modifikationsstufen.



Bioenergie: Im Implantate-Bildschirm können Sie ferner einen Blick auf Ihre bioelektrischen Systeme werfen. Am rechten unteren Bildschirmrand sehen Sie Ihre aktuellen Bioenergieserven sowie die Anzahl der verfügbaren bioelektrischen Zellen. Nach jedem Klick auf Zelle einsetzen, werden Ihre bioelektrischen Systeme aufgeladen. Sie können bioelektrische Zellen im Inventar oder während des laufenden Spiels einsetzen. Jede bioelektrische Zelle stellt 25% Ihrer Bioenergie wieder her.

FÄHIGKEITEN

In diesem Bildschirm können Sie Ihre Fähigkeiten betrachten und verbessern. Er ist identisch mit dem Fähigkeiten-Bildschirm, den Sie bereits von der Erstellung Ihrer Spielfigur kennen. Lediglich die Option "Verringern" steht während des Spiels nicht zur Verfügung. Sobald Ihr Abenteuer begonnen hat, können Sie Ihre Fähigkeiten also ausschließlich verbessern.

Klicken Sie in der linken Bildschirmhälfte auf eine Fähigkeit, um eine detaillierte Beschreibung der Fähigkeit in den verschiedenen Fähigkeitsstufen aufzurufen.

Unter der Liste Ihrer Fähigkeiten werden Ihre derzeit verfügbaren Fähigkeitspunkte angezeigt.

Verbessern: Sie können eine Fähigkeit jederzeit verbessern, wenn Sie über die erforderlichen Fähigkeitspunkte verfügen. Wählen Sie dazu auf die gewünschte Fähigkeit und klicken Sie anschließend auf Verbessern.

ZIELE/NOTIZEN

Möchten Sie während des Spiels den Ziele/Notizen-Bildschirm aufrufen, drücken Sie die Taste F2.

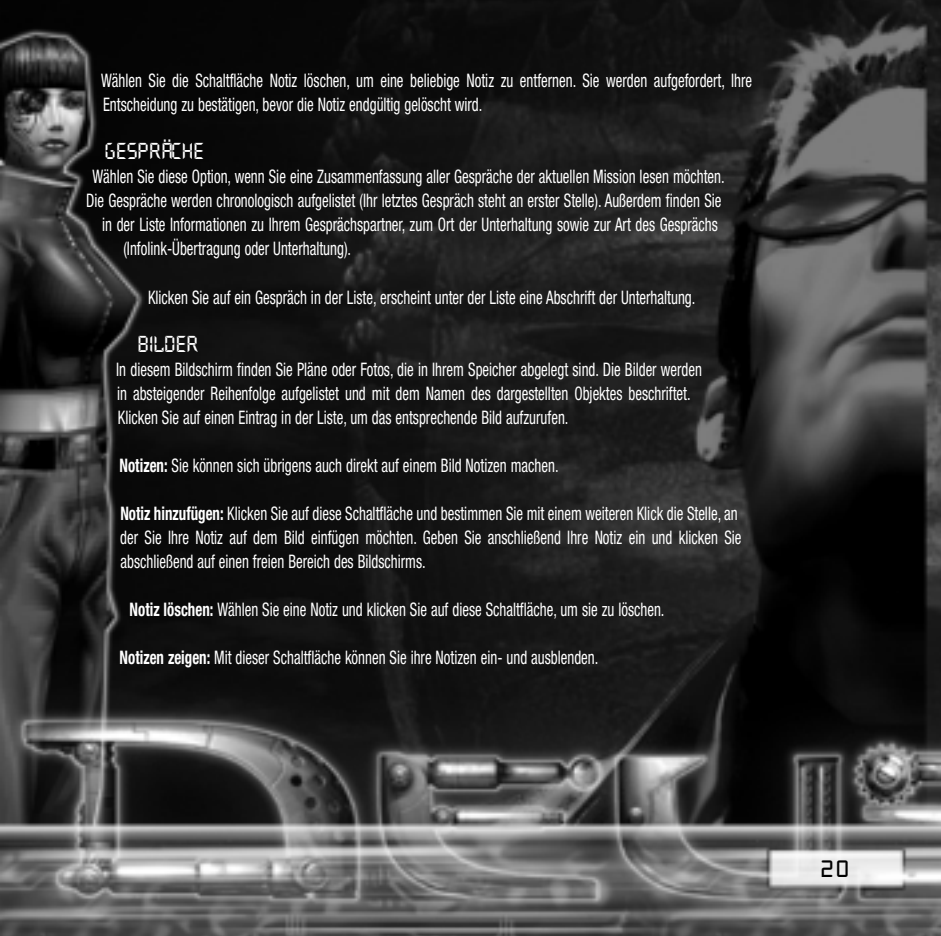
Dieser Bildschirm ist außerordentlich wichtig, da hier Ihre Fortschritte aufgezeichnet werden.

Im oberen Bildschirmbereich erscheinen Ihre aktuellen Einsatzziele, aufgeteilt in Primärziele (vorgeschrieben) und Sekundärziele (optional). Um eine Mission erfolgreich zu beenden, müssen Sie alle Primärziele erfüllen. Erreichen Sie auch Ihre Sekundärziele, erwartet Sie eine Prämie.

Schalten Sie das Kontrollkästchen Erreichte Ziele einblenden, ein oder aus, um entweder alle, oder nur die noch nicht erreichten Einsatzziele einer Mission einzublenden. Mit der Bildlaufleiste in der unteren Bildschirmhälfte können Sie durch Ihre Notizen des laufenden Spiels blättern. In dieser Liste finden Sie wichtige Informationen, wie Passworte, Sicherheitscodes und andere hilfreiche Informationen, die Sie beispielsweise in Gesprächen oder per E-Mail erhalten. Daten, die Sie per E-Mail oder aus einem Datenkubus erhalten, erscheinen im genauen Wortlaut, während alle anderen wichtigen Hinweise zusammengefasst werden.

Sie haben ferner die Möglichkeit, eigene Notizen zu verfassen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche Notiz hinzufügen, geben Sie Ihre Notiz ein und klicken Sie anschließend auf einen freien Bereich des Bildschirms.





Wählen Sie die Schaltfläche Notiz löschen, um eine beliebige Notiz zu entfernen. Sie werden aufgefordert, Ihre Entscheidung zu bestätigen, bevor die Notiz endgültig gelöscht wird.

GESPRÄCHE

Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Zusammenfassung aller Gespräche der aktuellen Mission lesen möchten. Die Gespräche werden chronologisch aufgelistet (Ihr letztes Gespräch steht an erster Stelle). Außerdem finden Sie in der Liste Informationen zu Ihrem Gesprächspartner, zum Ort der Unterhaltung sowie zur Art des Gesprächs (Infolink-Übertragung oder Unterhaltung).

Klicken Sie auf ein Gespräch in der Liste, erscheint unter der Liste eine Abschrift der Unterhaltung.

BILDER

In diesem Bildschirm finden Sie Pläne oder Fotos, die in Ihrem Speicher abgelegt sind. Die Bilder werden in absteigender Reihenfolge aufgelistet und mit dem Namen des dargestellten Objektes beschriftet. Klicken Sie auf einen Eintrag in der Liste, um das entsprechende Bild aufzurufen.

Notizen: Sie können sich übrigens auch direkt auf einem Bild Notizen machen.

Notiz hinzufügen: Klicken Sie auf diese Schaltfläche und bestimmen Sie mit einem weiteren Klick die Stelle, an der Sie Ihre Notiz auf dem Bild einfügen möchten. Geben Sie anschließend Ihre Notiz ein und klicken Sie abschließend auf einen freien Bereich des Bildschirms.

Notiz löschen: Wählen Sie eine Notiz und klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sie zu löschen.

Notizen zeigen: Mit dieser Schaltfläche können Sie ihre Notizen ein- und ausblenden.

LOG65

In diesem Bildschirm werden bestimmte Vorgänge, wie das Ein- und Ausschalten eines Implantats, bzw. der Fund eines Gegenstandes, aufgezeichnet.

Log löschen: Wählen Sie diese Option, um Ihre Logdatei zu löschen.

SCHAUEN

Am Anfang Ihres Abenteuers sollten Sie sich zunächst ein wenig umsehen. Ihren Blickwinkel bestimmen Sie dabei mit der Maus. Bewegen Sie die Maus, um nach oben, unten, links oder rechts zu schauen.

Sie können Ihren Blickwinkel auch mit der Tastatur verändern.

Entf oder R - Blick nach oben

Bild runter oder V - Blick nach unten

Ende oder F - Blick geradeaus

Fadenkreuz: Mit dem Fadenkreuz können Sie in einem Kampf auf einen Feind zielen, Gegenstände aufheben oder diese verwenden. Sie haben auch die Möglichkeit, das Fadenkreuz über das Menü Spieloptionen auszublenden. Weitere Informationen dazu finden Sie im entsprechenden Abschnitt.

FOKUSSIEREN

Führen Sie das Fadenkreuz über ein Objekt oder über eine Person in Reichweite, fokussieren Sie automatisch das erfasste Objekt. Nun erscheint der Name des Gegenstandes oder der Person sowie eine Klammer. Mit einem Rechtsklick können Sie das Objekt nun benutzen. Auf diese Weise sammeln Sie Gegenstände ein, öffnen Türen, lesen Bücher usw.





SICHTMODIFIKATIONEN

Sie finden im Verlauf des Spiels verschiedene Gegenstände, mit deren Hilfe Sie Ihr Sichtfeld optimieren können.

Benutzen Sie ein Fernglas, um entfernte Objekte aus der Nähe zu betrachten. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Verwendung von Ausrüstungsgegenständen.

Das Zielfernrohr wird anders aktiviert als ein normales Fernglas. Nehmen Sie eine Waffe mit Zielfernrohr-Modifikation in die Hand und drücken Sie **B**, um durch das Zielfernrohr der Waffe zu schauen. Ist Ihr Ausbildungsstand an der Waffe niedrig, oder ist das Ziel weit entfernt, kann es sein, dass das Bild leicht wackelt.

Tech-Feldstecher sind Ferngläser mit eingebautem Restlichtverstärker. Dieser ist bei völliger Dunkelheit zwar wirkungslos, leistet jedoch in der Dämmerung gute Dienste. Tech-Feldstecher sind nur für kurze Zeit einsetzbar.

BÜCHER UND ANDERE TEXTE

Viele Gegenstände des Spiels enthalten textuelle oder numerische Informationen. Dazu gehören neben Büchern auch Zeitungen und Datenkuben. Normalerweise können Sie diese Gegenstände nicht in Ihrem Inventar ablegen. Stattdessen erscheint nach einem Rechtsklick auf den Gegenstand ein Textfenster. Wenden Sie sich von dem gewählten Gegenstand ab, wird das Textfenster wieder geschlossen. Enthält ein Datenkubus oder ein Buch wichtige Informationen für Ihre Mission, erscheinen diese als Notiz im Ziele/Notizen-Bildschirm. Wichtige Bilder werden im Bilder-Bildschirm gespeichert.

Interaktive Nachrichten: Nachrichten über E-Mail oder Sicherheitssysteme sind interaktiv. Sie geben dabei Informationen in Form von Codes oder Befehlen ein. Die Anweisungen sind jeweils in der Nachricht enthalten.



BEWEGUNG

Standardmäßig bewegen Sie sich mit folgenden Tasten.

Mit **↑** oder **W** gehen Sie vorwärts, mit **↓** oder **S** rückwärts.

Wenn Sie vorwärts oder rückwärts gehen, können Sie die Richtung wechseln, indem Sie die Maus nach links oder rechts bewegen.

Schritt zur Seite: Gehen Sie nach links oder rechts, ohne in die entsprechende Richtung zu schauen.

Drücken Sie **←** oder **A**, um einen Seitschritt nach links zu machen, bzw.

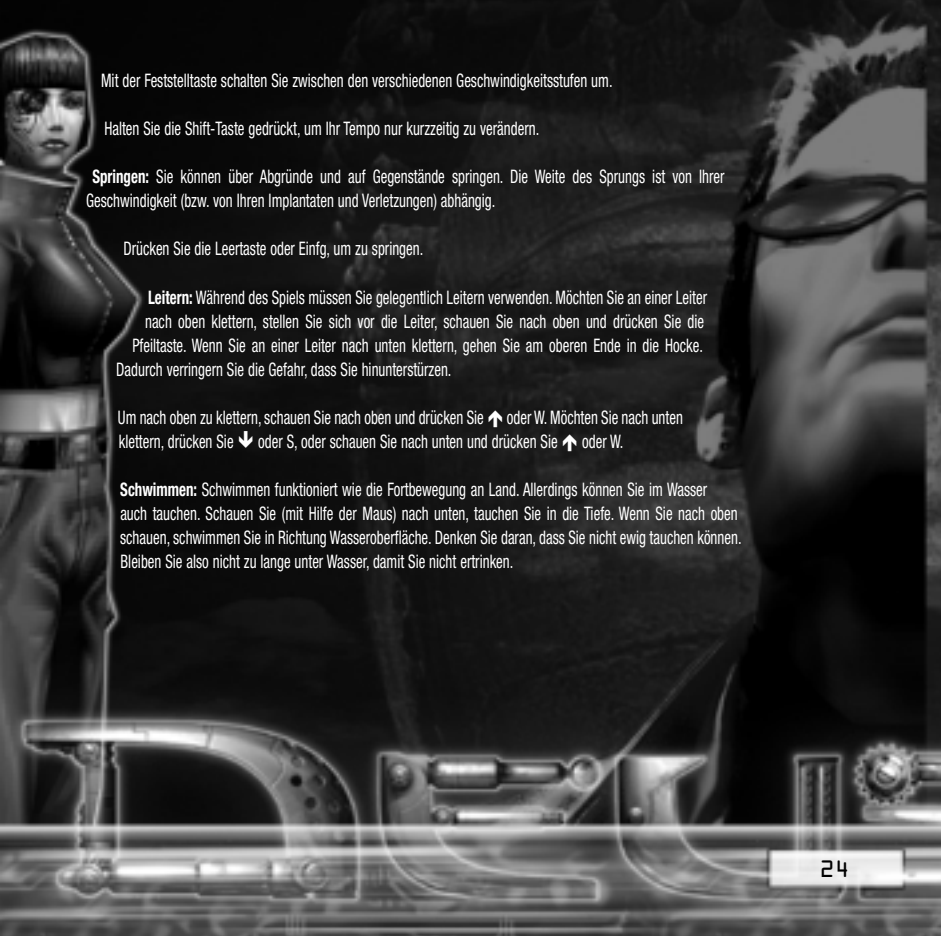
→ oder **D**, um einen Seitschritt nach rechts zu machen.

Sie können auch seitwärts gehen, indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten und **Y** oder **C** betätigen.

Beugen: Lehnen Sie sich nach links oder rechts, wenn Sie einen Blick um eine Ecke werfen möchten. Drücken Sie **Q**, um sich nach links zu lehnen, oder **E**, um sich nach rechts zu lehnen.

Geschwindigkeit: Es gibt zwei mögliche Geschwindigkeiten: Sie können gehen oder laufen (durch die Installation bestimmter Implantate wird Ihre Geschwindigkeit zusätzlich erhöht). Normalerweise läuft Ihr Agent. Sie dürfen diese Einstellung allerdings im Optionsmenü jederzeit ändern. Wenn Sie gehen oder kriechen, ist es für Ihre Feinde schwieriger, Sie zu entdecken, da Sie weniger Lärm verursachen.








Mit der Feststelltaste schalten Sie zwischen den verschiedenen Geschwindigkeitsstufen um.

Halten Sie die Shift-Taste gedrückt, um Ihr Tempo nur kurzzeitig zu verändern.

Springen: Sie können über Abgründe und auf Gegenstände springen. Die Weite des Sprungs ist von Ihrer Geschwindigkeit (bzw. von Ihren Implantaten und Verletzungen) abhängig.

Drücken Sie die Leertaste oder Einfg, um zu springen.

Leitern: Während des Spiels müssen Sie gelegentlich Leitern verwenden. Möchten Sie an einer Leiter nach oben klettern, stellen Sie sich vor die Leiter, schauen Sie nach oben und drücken Sie die Pfeiltaste. Wenn Sie an einer Leiter nach unten klettern, gehen Sie am oberen Ende in die Hocke. Dadurch verringern Sie die Gefahr, dass Sie hinunterstürzen.

Um nach oben zu klettern, schauen Sie nach oben und drücken Sie  oder W. Möchten Sie nach unten klettern, drücken Sie  oder S, oder schauen Sie nach unten und drücken Sie  oder W.

Schwimmen: Schwimmen funktioniert wie die Fortbewegung an Land. Allerdings können Sie im Wasser auch tauchen. Schauen Sie (mit Hilfe der Maus) nach unten, tauchen Sie in die Tiefe. Wenn Sie nach oben schauen, schwimmen Sie in Richtung Wasseroberfläche. Denken Sie daran, dass Sie nicht ewig tauchen können. Bleiben Sie also nicht zu lange unter Wasser, damit Sie nicht ertrinken.

TARNUNG (DUCKEN UND KRIECHEN)

Halten Sie die Taste X oder „," auf dem Ziffernblock gedrückt, um sich zu ducken.

Nun können Sie (mit relativ geringer Geschwindigkeit) kriechen.

Auf diese Weise können Sie sich hinter Gegenständen verstecken oder sich durch schmale Öffnungen quetschen.

Noch wichtiger ist jedoch die Tatsache, dass Sie optimal getarnt sind, wenn Sie sich ducken. Dadurch nutzen Sie jede Deckung, die sich bietet und bewegen sich fast lautlos. Ihre Feinde haben in diesem Fall kaum eine Chance, Sie zu sehen.

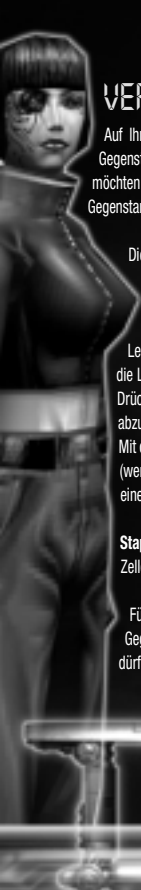
Natürlich können Sie sich nicht vor elektronischen Sensoren verstecken. Auch in offenem Gelände, oder direkt neben einem Feind ist Ihre Tarnung nur bedingt effektiv. Jedes Geräusch, das Sie verursachen, könnte Sie verraten. Es ist daher immer gut, im Schatten zu bleiben und einen möglichst großen Abstand zu Ihren Feinden zu wahren.

Wenn Sie einen Gegner attackieren, lenken Sie meist die Aufmerksamkeit aller Personen in der näheren Umgebung auf sich. Mit etwas Geschick und einer klugen Taktik ist es jedoch häufig möglich, einen Wachposten lautlos - und vor allem schnell - zu töten.

Solange Sie schwimmen, können Sie sich nicht ducken.

Spring-Kriechen: Wenn Sie über ein Hindernis klettern müssen und nach oben nur wenig Platz haben, oder wenn Sie sich durch ein enges Fenster zwingen möchten, halten Sie die Taste X gedrückt und betätigen Sie die Leertaste.





VERWENDUNG VON AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDEN

Auf Ihrem Abenteuer finden Sie zahlreiche Gegenstände, die Sie einsammeln und mitnehmen dürfen. Jeder Gegenstand in Ihrem Inventar könnte sich eines Tages als nützlich erweisen. Wenn Sie einen Gegenstand einsetzen möchten, nehmen Sie ihn in die Hand und klicken Sie mit der linken Maustaste. Sie können übrigens auch einen Gegenstand direkt aus Ihrem Inventar verwenden.

Die neun Felder mit griffbereiten Gegenständen am unteren Bildschirmrand sind eine einfache Möglichkeit, einen Gegenstand in die Hand zu nehmen. Drücken Sie einfach die Zahl für den gewünschten Gegenstand, um diesen auszuwählen.

Lesen Sie den Abschnitt Inventar, wenn Sie wissen möchten, wie Sie Gegenstände aus dem Inventar in die Leiste mit griffbereiten Gegenständen verschieben können.

Drücken Sie die Tabulatortaste oder klicken Sie mit der mittleren Maustaste, um einen Gegenstand abzulegen, ohne ihn zu verwenden.

Mit der Backspace-Taste oder der rechten Maustaste legen Sie einen Gegenstand in Ihr Inventar zurück (wenn Sie im laufenden Spiel kein interaktives Objekt erfasst haben, also beispielsweise eine Tür oder einen Schalter). Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Fokussieren.

Stapelbare Objekte: Stapelbare Objekte sind beispielsweise Granaten, Nahrungsmittel, Medikits, bioelektrische Zellen und Dietriche.

Für jedes stapelbare Objekt steht Ihnen ein Inventarslot zur Verfügung. Finden Sie einen weiteren stapelbaren Gegenstand eines Typs, wenn der Slot bereits voll ist, können Sie das Objekt nicht einsammeln. Sie dürfen einen Stapel auch in die Leiste mit griffbereiten Gegenständen verschieben.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Stapel.



Mehrere Gegenstände: Sie dürfen mehrere nicht-stapelbare Gegenstände eines Typs bei sich haben. Diese belegen jeweils einen Inventarslot. Bestimmte Gegenstände (beispielsweise Waffen), besitzen Sie allerdings in einfacher Ausführung. Wenn Sie beispielsweise eine zweite Pistole finden, erhalten Sie eine Meldung, dass Sie bereits eine Pistole besitzen. Lediglich das Magazin der gefundenen Waffe wandert in Ihr Inventar (sofern die Waffe geladen ist).

Größe von Gegenständen: Einige Gegenstände, vor allem schwere Waffen, belegen mehrere Slots Ihres Inventars. Gewehre, LAWs und Schwerter sind übrigens besonders unhandlich.

Denken Sie daran: Unabhängig von der Anzahl der belegten Slots in Ihrem Inventar benötigen Sie für JEDEN Gegenstand nur ein Feld in der Leiste mit griffbereiten Gegenständen.





NANOSCHLÜSSEL

Ein Nanoschlüssel ist ein einzigartiges Nanitenmuster zum Öffnen von Nanoschlössern. Nanoschlüssel sind kleine blaue Zylinder, die in Ihrem Nanoschlüssel-Ring gespeichert werden. Letzterer belegt immer den letzten Slot in der Leiste der griffbereiten Gegenstände.

Der Nanoschlüssel-Ring wird wie ein normaler Gegenstand zum Öffnen von Türen verwendet. Enthält der Schlüsselring den passenden Nanoschlüssel, öffnet sich die Tür automatisch.

GEGENSTÄNDE MIT INTERNER ENERGIEVERSORGUNG

Verschiedene Defensivgegenstände (beispielsweise Tech-Feldstecher und Atemgeräte) haben eine unabhängige Energieversorgung. Nach der Aktivierung können diese Gegenstände bis zur Erschöpfung der Energiereserven eingesetzt werden. Haben Sie einen derartigen Gegenstand einmal verwendet, ist er nutzlos. In der Regel reicht der Energievorrat eines derartigen Objektes einige Sekunden oder Minuten ... in der Regel lange genug, um einer Schießerei zu entkommen oder durch einen langen Unterwassertunnel zu tauchen.

VERWALTUNG DES INVENTARS

Es gibt nur eine Möglichkeit, Gegenstände von Mission zu Mission abzulegen: Ihr Inventar. Kehren Sie in einer anderen Mission an einen Ort zurück, sind alle Gegenstände, die Sie dort hinterlegt haben, verschwunden.

Daher ist es außerordentlich wichtig, dass Sie nur die Gegenstände einsammeln, die Sie vielleicht noch brauchen. Die Entscheidung, welche Gegenstände Sie mitnehmen, bestimmt Ihre Strategie und die Entwicklung Ihrer Spielfigur. Gegenstände, die für das Spiel notwendig sind, können Sie übrigens nicht ablegen.

WAFFEN-MODIFIKATIONEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Schusswaffen zu modifizieren. Modifikationen stehen im Spielverlauf in Form von Nanokits zur Verfügung. Möchten Sie eine Waffe modifizieren, ziehen Sie im Inventar die Modifikation über die gewünschte Waffe. Die Modifikation einer Waffe kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn Sie eine modifizierte Waffe ablegen, verlieren Sie auch die eingebauten Modifikationen.

Markieren Sie im Inventar eine Modifikation, wenn Sie wissen möchten, für welche Waffen Sie diese einsetzen können. Alle kompatiblen Waffen werden nun markiert.

Einige Modifikationen (z. B. Zielfernrohre und Schalldämpfer) können pro Waffe nur einmal eingebaut werden. Andere (z. B. Präzisions-, Rückstoß- und Magazin-Modifikationen) haben hingegen eine kumulative Wirkung. Allerdings wird die Verbesserung mit jeder zusätzlichen Modifikation geringer.

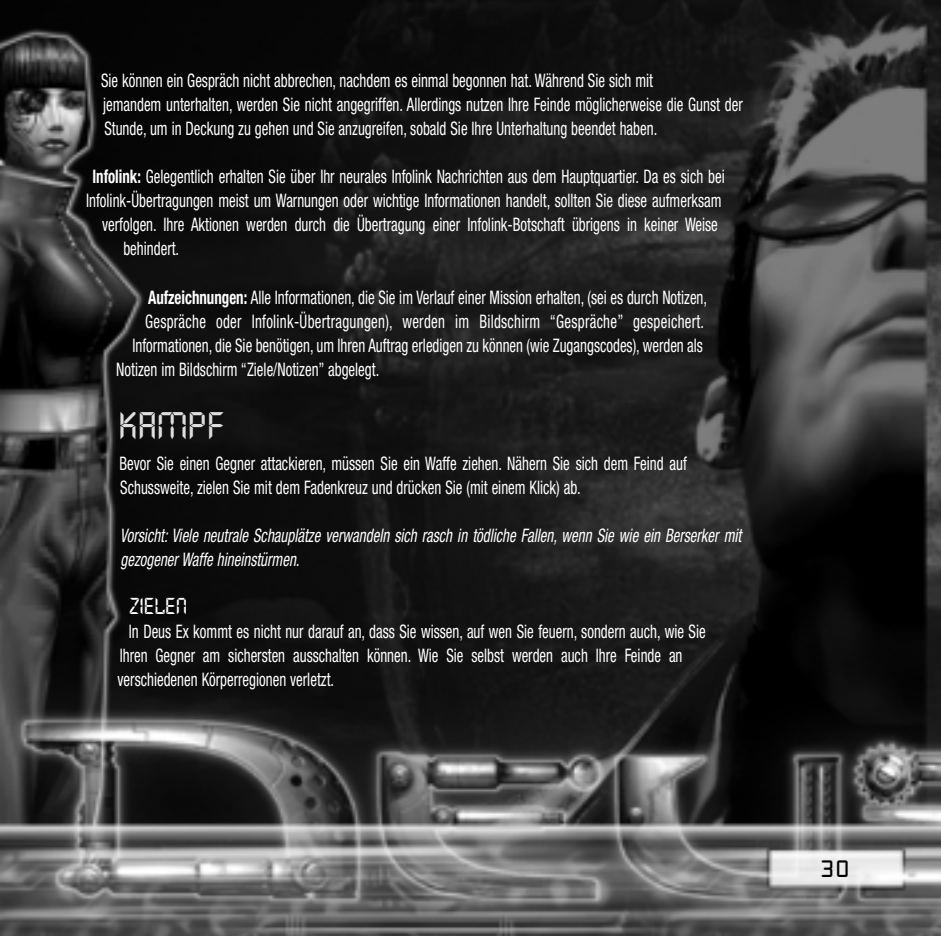
Bestimmte Waffen werden bereits mit Standardmodifikationen ausgeliefert. Ein Präzisionsgewehr verfügt beispielsweise über ein Zielfernrohr, und für die Stealth-Pistole oder die Mini-Armbrust benötigen Sie keinen Schalldämpfer.

KOMMUNIKATION

Nähern Sie sich einer Person (mit Ausnahme eines Feindes), und klicken Sie mit der linken Maustaste, um sich mit der Person zu unterhalten. Wenn Sie nicht in Eile sind (oder beschossen werden), sollten Sie jede Gelegenheit nutzen, sich mit Ihren Mitmenschen zu unterhalten.

Gespräche: Im Verlauf des Spiels lernen Sie einige besonders wichtige Menschen kennen, mit denen Sie sich länger unterhalten sollten. Wenn Sie mit derartigen Personen sprechen, ändert sich die Spielperspektive, bevor die Unterhaltung beginnt.





Sie können ein Gespräch nicht abbrechen, nachdem es einmal begonnen hat. Während Sie sich mit jemandem unterhalten, werden Sie nicht angegriffen. Allerdings nutzen Ihre Feinde möglicherweise die Gunst der Stunde, um in Deckung zu gehen und Sie anzugreifen, sobald Sie Ihre Unterhaltung beendet haben.

Infolink: Gelegentlich erhalten Sie über Ihr neurales Infolink Nachrichten aus dem Hauptquartier. Da es sich bei Infolink-Übertragungen meist um Warnungen oder wichtige Informationen handelt, sollten Sie diese aufmerksam verfolgen. Ihre Aktionen werden durch die Übertragung einer Infolink-Botschaft übrigens in keiner Weise behindert.

Aufzeichnungen: Alle Informationen, die Sie im Verlauf einer Mission erhalten, (sei es durch Notizen, Gespräche oder Infolink-Übertragungen), werden im Bildschirm "Gespräche" gespeichert. Informationen, die Sie benötigen, um Ihren Auftrag erledigen zu können (wie Zugangs-codes), werden als Notizen im Bildschirm "Ziele/Notizen" abgelegt.

KAMPF

Bevor Sie einen Gegner attackieren, müssen Sie ein Waffe ziehen. Nähern Sie sich dem Feind auf Schussweite, zielen Sie mit dem Fadenkreuz und drücken Sie (mit einem Klick) ab.

Vorsicht: Viele neutrale Schauplätze verwandeln sich rasch in tödliche Fallen, wenn Sie wie ein Berserker mit gezogener Waffe hineinstürmen.

ZIELEN

In Deus Ex kommt es nicht nur darauf an, dass Sie wissen, auf wen Sie feuern, sondern auch, wie Sie Ihren Gegner am sichersten ausschalten können. Wie Sie selbst werden auch Ihre Feinde an verschiedenen Körperregionen verletzt.

Kopfschüsse sind in der Regel tödlich. Allerdings ist es sehr schwer, einen Gegner mit einem Kopfschuss niederzustrecken, es sei denn, Sie können ihn überraschen, oder Sie feuern aus unmittelbarer Entfernung.

Sie können Ihre Feinde auch mit **Körpertreffern** ausschalten, allerdings müssen Sie dazu mehrmals treffen.


Arm- und Beinschüsse sind nicht tödlich. Allerdings machen Sie Ihren Gegner auf diese Weise mit einigen gezielten Schüssen kampfunfähig.


Zielerfassung: Sobald Sie eine Waffe ziehen, erscheint ein Fadenkreuz. Wenn Sie ein Zielfernrohr verwenden, kann es sein, dass das Fadenkreuz etwas wackelt. Im Laufe der Zeit werden Sie jedoch im Umgang mit Ihren Waffen sicherer, zumal verschiedene Waffen-Upgrades die Zielerfassung erleichtern. Wenn Sie sich bewegen, oder Ihr Ziel verlieren, wird das Fadenkreuz neu ausgerichtet.

Das Fadenkreuz ist eine perfekte Zielhilfe. Warten Sie, bis der Feind optimal erfasst wurde und schalten Sie Ihren Gegner mit einem präzisen Schuss aus.

Es gibt zwei spezielle Sichterweiterungen, die Sie ein- und ausschalten können:



 schaltet um auf Teleskopsicht.

 wechselt auf Lasersicht. Denken Sie daran, dass der Laser einen deutlich sichtbaren Lichtpunkt erzeugt, der die Aufmerksamkeit Ihre Feinde auf Sie ziehen könnten.

WAFFEN

In Deus Ex gibt es unzählige Schlagwaffen, Messer, Schwerter, Pistolen, Gewehre, Sturmgewehre und verschiedene schwere Waffen. Außerdem stehen Ihnen exotische Waffen wie die Mini-Armbrust und Wurfsterne zur Verfügung.





Im Folgenden finden Sie einige allgemeine Tipps zur Verwendung der Waffen.

Nahkampf: Wenn Sie mit einer Nahkampf-Waffe kämpfen, müssen Sie selbstverständlich in Reichweite des Gegners sein. Aber vergessen Sie nicht: Ihre Feinde werden nicht ruhig stehen bleiben und darauf warten, dass Sie sie ausschalten.

Für die meisten Nahkampf-Waffen (Brechtangen, Schlagstöcke, Messer, Schwerter) ist keine Munition erforderlich. Allerdings gibt es andere Waffen (wie den Elektroschocker), die immer wieder aufgeladen werden müssen.

Nicht tödliche Waffen: Es gibt einige nicht-tödliche Waffen, wie den Schlagstock, mit dem Sie einen Gegner ausschalten können, ohne ihn zu töten. Die Wirkungsdauer derartigen Waffen ist unterschiedlich. Im allgemeinen bleibt der Gegner auf den Beinen, also fliehen Sie oder geben Sie ihm den Rest - aber schnell.

Automatische Waffen: Automatische Waffen, wie das Sturmgewehr, sind großartig. Allerdings ist es außerordentlich schwierig, mit derartigen Waffen präzise zu zielen. Geben Sie daher nur kurze Feuerstöße ab und zielen Sie dann erneut. Auch eine fortgeschrittene Ausbildung sowie diverse Waffen-Upgrades verbessern die Präzision von automatischen Waffen.

Feuern und Vergessen: Bestimmte Waffen, wie die LAW (Leichte panzerbrechende Waffe) können nur einmal eingesetzt werden. Aber keine Sorge, Sie finden sicher Nachschub.

Waffen mit Flächenwirkung: Einige Waffen, wie Raketen, Granaten, Flammenwerfer usw. haben einen größeren Wirkungsradius. Alle Feinde in diesem Wirkungskreis werden getötet oder erleiden schwerste Verletzungen.

Achten Sie jedoch darauf, nicht selbst in den Wirkungskreis der Waffe zu geraten, da Sie dadurch ebenfalls getötet werden könnten.

Eine besondere Gefahr geht von Granaten aus, da diese abprallen. Haben Sie Ihr Zielsystem deaktiviert, und versuchen Sie, eine Granate durch ein Fenster zu werfen, kann es durchaus passieren, dass die Granate abprallt und genau vor Ihren Füßen landet.

NACHLADEN & MUNITION

Alle Waffen werden automatisch nachgeladen (wenn Sie über die erforderliche Munition verfügen). Sie können diese Einstellung allerdings im Bildschirm "Spieoptionen" deaktivieren.

Da das Nachladen während einer Schießerei wertvolle Sekunden kosten kann, sollten Sie vor einem Kampf sicherstellen, dass Ihre Waffe geladen ist. Nehmen Sie Ihre Waffe dazu in die Hand und drücken Sie die Taste Ü.

Munition belegt keinen Platz in Ihrem Inventar. Klicken Sie auf eine Waffe im Inventar, erscheint eine Beschreibung der Waffe sowie eine Liste der für die gewählte Waffe verwendbaren Munitionsarten. Haben Sie die erforderliche Munition, wird diese markiert. Sie können natürlich auch Munition für Waffen, die Sie noch nicht besitzen, in Ihrem Inventar versteuen.

Möchten Sie herausfinden, wie viel Munition Ihnen zur Verfügung steht, klicken Sie im Inventarbildschirm auf die Schaltfläche "Munition". Dadurch werden alle Arten von Munition aufgelistet.

Wenn Sie möchten, können Sie die Munition einer Waffe wechseln. Wählen Sie dazu im Inventarbildschirm eine Waffe aus und klicken Sie anschließend auf die Munition, die Sie laden möchten. Natürlich können Sie die Munition auch mit der Tastatur wechseln. Nehmen Sie dazu eine Waffe in die Hand und drücken Sie Ä.



SPRENGFALLEN

LAMs und andere Granaten verfügen über eine selbsthaftende Rückseite und einen Bewegungssensor. Dadurch können sie als Haftminen oder Sprengfallen eingesetzt werden.

Möchten Sie eine Sprengfalle legen, aktivieren Sie die Granate und klicken Sie auf eine flache Oberfläche in Ihrer Reichweite. Wenn Sie eine geeignete Oberfläche gefunden haben, verändert sich Ihre Handstellung. Nach einigen Sekunden wird der Bewegungssensor aktiviert. Nähert sich ein Feind der Granate, löst er die Explosion aus. Sie können Ihre eigenen Sprengfallen zwar nicht auslösen, sollten sich jedoch vor dem Druck der Explosion in Acht nehmen.

Natürlich arbeiten auch Ihre Gegner mit Sprengfallen. Sie können diese entschärfen, indem Sie sich der Granate rasch nähern und diese mit einem Rechtsklick deaktivieren, bevor sie detoniert. Mit einem weiteren Rechtsklick verstauen Sie die entschärfte Granate in Ihrem Inventar.

SCHADEN & HEILUNG

SCHADEN ERLEIDEN

Werden Sie verletzt, stellen Sie unbedingt fest, welche Körperregion betroffen ist. Die verschiedenen Körperregionen und Verletzungen werden im Abschnitt Gesundheit ausführlich beschrieben.

HEILUNG

In Deus Ex gibt es keine "natürliche Wundheilung". Allerdings haben Sie verschiedene Möglichkeiten, im Kampf erlittene Verletzungen zu behandeln. Diese werden im Folgenden beschrieben:



Im Gesundheit-Bildschirm können Sie Medikits auf bestimmte Körperregionen anwenden. Interne Systeme regeln dabei automatisch die Versorgung der am schwersten beschädigten Körperregionen.



Medikits: Die kompakten Medikits stellen augenblicklich 30 bis 50 Schadenspunkte (abhängig von der Körperregion und Ihren Fähigkeiten) wieder her. Sie können Medikits im laufenden Spiel oder über den Inventar- bzw. Gesundheitsbildschirm anwenden. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Gesundheit.



Medibots: Medibots sind halbautomatische mobile Sanitätseinheiten, die bis zu 300 Schadenspunkte regenerieren. Jeder Medibot ist mehrmals verwendbar. Zwischen den Einsätzen muss er allerdings etwa eine Minute lang aufgeladen werden. Auch für die Installation neuer Implantate benötigen Sie Medibots. Leider gibt es ein Problem: Medibots sind stationäre Einheiten, die Sie nicht mitnehmen können.

Implantate: Auch bestimmte Nanoimplantate ermöglichen Ihnen die Reparatur beschädigter Systeme.



Nahrungsmittel: Die Nanosysteme in Ihrem Körper sind in der Lage, komplexe Karbohydrate aufzunehmen und mit Hilfe dieser Energie physische Schäden zu regenerieren. Während die Heilungsrate eines Schokoriegels marginal ist, erreichen Sie mit drei Schokoriegeln, vier Sodas und einem Happen zu Essen bereits bemerkenswerte Ergebnisse. Stellen Sie Ihre Gesundheit mit Hilfe von Nahrungsmitteln wieder her, können Sie den Heilungsprozess nicht auf bestimmte Körperregionen konzentrieren.

Das für die Wiederherstellung Ihrer Gesundheit am besten geeignete Lebensmittel ist die mit Nährstoffen angereicherte Sojanahrung. Wie der Zucker in Schokoriegeln oder Erfrischungsgetränken ist auch Trinkwasser bedingt zur Regeneration einiger Schadenspunkte geeignet.

Sogar alkoholische Getränke (Bier, Wein und Brandy) haben eine begrenzte Heilwirkung. Allerdings multipliziert Ihr Nanometabolismus die toxische Wirkung des Alkohols. Rechnen Sie nach dem Genuss von Alkohol daher mit einer vorübergehenden Desorientierung. Zigaretten haben keinerlei Heilwirkung.



ENERGIE

Ihre Implantate werden mit bioelektrischer Energie, kurz Bioenergie, gespeist. Da Ihr Körper diese Bioenergie nicht selbst produziert, muss diese in internen "Batterien" gespeichert werden.

Sind Ihre Energiereserven erschöpft, können Sie Ihre Implantate (mit Ausnahme des Infolinks und des IFF) nicht einsetzen.

Lesen Sie Ihre aktuellen Bioenergieserven an der Leiste links neben der Schadensanzeige (je höher diese Leiste ist, desto besser) oder auf dem Implantate-Bildschirm ab.

Sie haben zwei Möglichkeiten, Ihre Bioenergieserven aufzuladen.



Reparaturbots: Diese hilfreichen Bots stellen bis zu 75 % Ihrer Bioenergie wieder her. Sie können einen Reparaturbot beliebig oft einsetzen. Allerdings müssen auch die Reparaturbots (wie Medibots) zwischen den Einsätzen eine Minute aufgeladen werden.

Bioelektrische Zellen: Biozellen sind relativ leicht zu finden.

Eine Biozelle stellt etwa 25 % Ihrer Bioenergieserven wieder her. Sie benötigen also vier Biozellen, um Ihre Akkus vollständig zu laden.



SPIONAGE

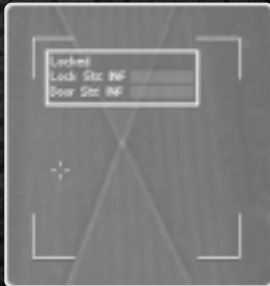
Als Spezialagent der UNATCO beherrschen Sie modernste Spionagetechniken. Sie sollten sich stets vergewissern, dass Sie keinen Nanoschlüssel oder einen Datenkubus übersehen haben, bevor Sie zum Öffnen einer Tür Dietriche oder Multitools einsetzen.

DIETRICHE

Ein moderner Dietrich besteht aus einer instabilen Nanitenmatrix, die automatisch versucht, das korrekte Nanitenraster eines Nanoschlusses zu initialisieren, um das Schloss zu öffnen. Jeder Dietrich kann nur einmal verwendet werden. Bei vielen Schlössern benötigen Sie mehrere Dietriche, bis Sie das korrekte Nanitenraster initialisiert haben.

Sobald Sie sich einer verschlossenen Tür nähern, analysieren Ihre internen Sensoren den Schließmechanismus und berechnen die zum Öffnen des Schlosses erforderliche Anzahl von Dietrichen. Diese Information wird automatisch eingeblendet. Lässt sich ein Schloss nicht öffnen, wird dessen Stärke als "INF" klassifiziert.

Zerstören von Türen: Ferner berechnen Ihre Sensoren die Stabilität einer Tür. Sie haben die Möglichkeit, diese mit Granaten oder schweren Waffen mit Gewalt zu öffnen. Lässt sich eine Tür nicht mit Gewalt öffnen, wird die Stabilität der Tür als "INF" klassifiziert.



ELEKTRONISCHE MANIPULATION

Die elektronische Manipulation ist die Standard-Vorgehensweise zur Deaktivierung digitaler Tastenfelder, Sicherheitskameras und Geschütztürme. Hierfür werden so genannte Multitools zur Überbrückung der Elektronik des Zielobjektes eingesetzt. Wie im Abschnitt über Dietriche bereits beschrieben, analysieren Ihre internen Sensoren ein Sicherheitssystem und berechnen die Anzahl der zur Überbrückung der Schaltkreise erforderlichen Multitools.



Einige Türen mit digitalen Tastenfeldern können sogar ausschließlich mit Hilfe von Multitools geöffnet werden. Andere Schließsysteme lassen sich auch mit Dietrichen öffnen. In diesem Fall entscheiden Sie sich vor Ort über die optimale Vorgehensweise.

DIE WELT

Mit vielen Gegenständen, die Sie in der Welt finden, können Sie direkt interagieren.

REISEN

Wenn Sie von einem Schauplatz zum anderen reisen müssen, sind Sie auf Boote, Helikopter, U-Bahnen oder andere Transportmittel angewiesen. Um eine derartige Reise anzutreten, rechtsklicken Sie auf das Fortbewegungsmittel (Boote und Helikopter) oder gehen Sie hinein (U-Bahnen). Anschließend reisen Sie automatisch zu Ihrem Zielort.


VERSCHIEBEN & WERFEN

Sie dürfen Gegenstände, die zu sperrig oder zu groß für Ihr Inventar sind, selbstverständlich bewegen. Mittelgroße Objekte, wie Schachteln und Stühle, können Sie tragen (wenn Sie die Hände frei haben) und sogar werfen (Drücken Sie dazu die Tabulatortaste oder rechtsklicken Sie erneut). Größere Gegenstände (Kisten und Fässer) können Sie lediglich verschieben (stellen Sie sich dazu einfach vor den Gegenstand und gehen Sie vorwärts). Wenn Sie über bestimmte Implantate verfügen, sind Sie in der Lage, auch größere und schwerere Gegenstände zu bewegen oder zu heben.

VERSORGUNGSKISTEN

Halten Sie stets Ausschau nach großen Versorgungskisten aus Holz. Darin finden Sie hilfreiche Ausrüstungsgegenstände, wie Munition, Medikits und Werkzeuge. Zum Öffnen einer Versorgungskiste benötigen Sie eine Brechstange, ein Messer, ein Schwert oder einen ähnlichen Gegenstand. Wenn Sie der Ansicht sind, dass Sie zu viel Munition haben, können Sie eine Kiste auch aufschließen! An der Aufschrift einer Kiste erkennen Sie, ob darin Munition, medizinisches Gerät, oder allgemeine Vorräte aufbewahrt werden.





Passen Sie auf, welche Behälter Sie mit Gewalt öffnen. Es gibt zahlreiche Container, die TNT, toxische oder radioaktive Substanzen oder Giftgas enthalten. Feuern Sie aus sicherer Entfernung auf derartige Behälter, wenn Sie Ihren Gegnern eine kleine Überraschung bescheren möchten.

COMPUTERTERMINALS

Computerterminals enthalten häufig wichtige Informationen, wie E-Mails. Außerdem werden sie für die Programmierung zahlreicher Sicherheitssysteme benötigt. Damit Sie auf die Daten eines Computers zugreifen können, benötigen Sie den korrekten Benutzernamen und ein Passwort (derartige Informationen erhalten Sie aus Datenbkuben, E-Mails, oder Unterhaltungen). Wenn Sie ein geschickter Hacker sind, können Sie sich möglicherweise auch auf diesem Wege Zugang in ein Computersystem verschaffen. Sämtliche Benutzernamen und Passworte, die Sie im Lauf Ihres Abenteuers erhalten, werden im Bildschirm "Ziele/Notizen" gespeichert.

Öffentliche Terminals: Öffentliche Terminals finden Sie an öffentlichen Plätzen, wie U-Bahn-Stationen. Für die Verwendung dieser Terminals benötigen Sie weder einen Benutzernamen, noch ein Passwort. Allerdings enthalten diese Systeme lediglich Bulletins von öffentlichem Interesse.

CREDIT-CHITS & ATMS

Die Währung in Deus Ex ist der Credit-Chit, eine Art Geldkarte. Mit Ihrem Credit-Chit kaufen Sie Nahrungsmittel und Ausrüstungsgegenstände. ATMs, also Bankterminals, finden Sie an öffentlichen Plätzen. Mit ihrer Hilfe können Sie auf Ihr Konto zugreifen und Credits abheben. Wenn Sie über die erforderlichen Computerkenntnisse verfügen, gelingt es Ihnen vielleicht sogar, einen Bankterminal zu knacken. Ihre verfügbaren Credits werden im Inventarbildschirm angezeigt.



SICHERHEITSTERMINALS

Sicherheitsterminals kontrollieren Überwachungskameras, Schließmechanismen und automatische Geschütztürme. Sie können einen Sicherheitsterminal außerdem dazu verwenden, sich ein Bild von der Situation in einem Gebäude zu machen. Auch für den Zugriff auf Sicherheitsterminals benötigen Sie einen Benutzernamen und ein Passwort. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Computerterminals. Natürlich können Sie mit den entsprechenden Kenntnissen auch einen Sicherheitsterminal knacken.





EINSTELLUNGEN

Klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche "Einstellungen", wenn Sie die Spieleinstellungen verändern möchten. Auf diese Weise können Sie die Spieloptionen frei gestalten.

In allen Einstellungsменüs stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

Standardeinstellungen: Stellen für alle veränderten Optionen die Standardeinstellungen her.

OK: Bestätigen Sie Ihre Änderungen und kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Abbrechen: Kehren Sie zum Hauptmenü zurück, ohne Änderungen vorzunehmen.

Führen Sie den Mauszeiger über eine Option, um eine kurze Beschreibung der gewählten Funktion oder Schaltfläche einzublenden.

Drücken Sie im Einstellungs-Menü ESC, wenn Sie zum Hauptmenü zurückkehren möchten, ohne Ihre Änderungen zu speichern.

TASTATUR/MAUS

In diesem Bildschirm finden Sie eine Liste mit den meisten Tastatur- und Mausbefehlen des Spiels. Verwenden Sie diesen Bildschirm als Übersicht über die Tastaturbelegung oder passen Sie die Tastenbelegungen des Spiels an Ihren Geschmack an.

Möchten Sie die Tastenbelegung eines Befehls ändern, öffnen Sie den Bildschirm "Tastatur/Maus", markieren Sie den Befehl, den Sie bearbeiten möchten, und drücken Sie Enter oder doppelklicken Sie darauf. Betätigen Sie nun die Taste, mit der Sie die Aktion künftig ausführen möchten. Wenn Sie mit der Tastenbelegung zufrieden sind, klicken Sie auf OK, um den Bildschirm zu verlassen.

STEUERUNG

In diesem Bildschirm nehmen Sie Änderungen an der Spielsteuerung vor.

Immer laufen: Da es ein Agent immer eilig hat, ist er normalerweise immer im Laufschrift unterwegs. Schalten Sie diese Option aus, um zu gehen. Dadurch verursachen Sie weniger Lärm und sind deshalb besser getarnt. Natürlich sind Sie wesentlich schneller, wenn Sie laufen. Mit der Feststelltaste können Sie zwischen den verschiedenen Bewegungsmodi umschalten. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Bewegung.

Ducken auf Tastendruck: Mit dieser Option ändern Sie den Ducken-Befehl (standardmäßig X). Wenn Sie diese Option aktivieren, schalten Sie mit der X-Taste zwischen aufrechter Haltung und Hocke um.

Maus umkehren: Drehen Sie die vertikale Mausechse um. Wenn Sie die Maus nach vorne bewegen, schauen Sie nun nach unten und umgekehrt.

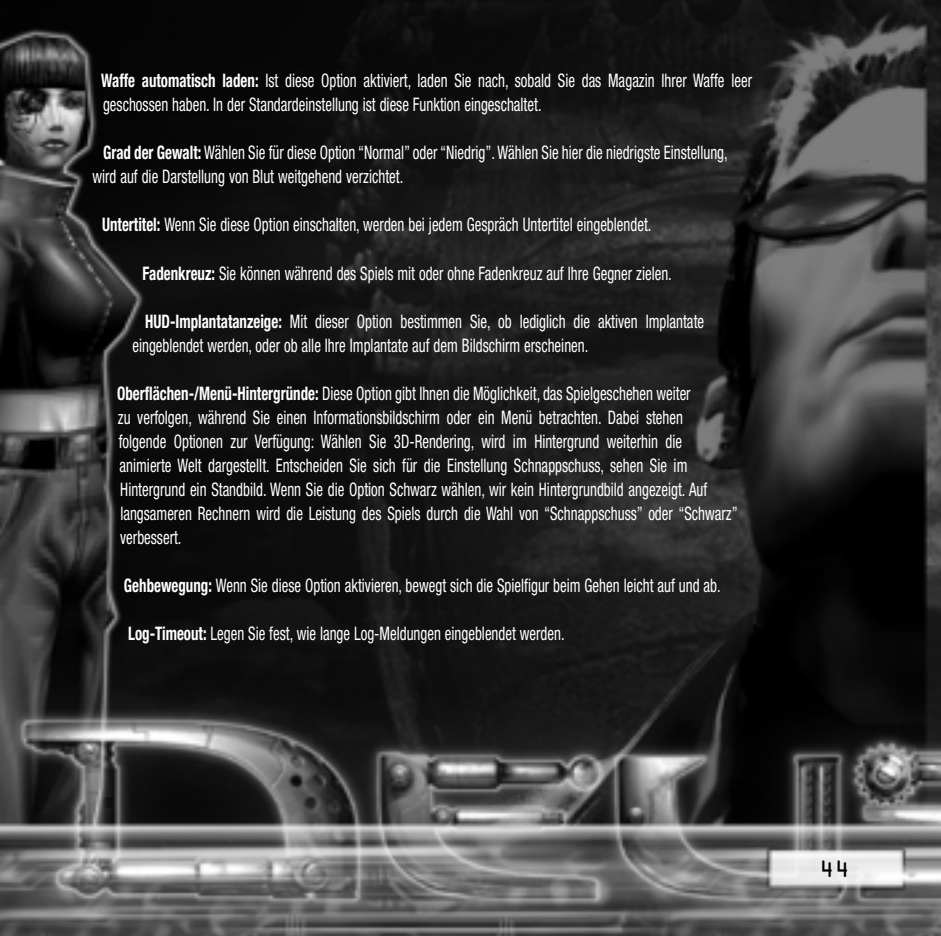
Mausempfindlichkeit: Nach einem Klick auf diese Option, können Sie die Empfindlichkeit Ihrer Maus an Ihren Geschmack anpassen.

SPIELOPTIONEN

Diese Optionen wirken sich vor allem darauf aus, wie Sie die Spielwelt wahrnehmen.

Objektnamen: Wenn Sie diese Option aktivieren, wird der Name eines Gegenstandes eingeblendet, sobald Sie den Mauszeiger darüber führen. In der Standardeinstellung ist diese Funktion eingeschaltet.





Waffe automatisch laden: Ist diese Option aktiviert, laden Sie nach, sobald Sie das Magazin Ihrer Waffe leer geschossen haben. In der Standardeinstellung ist diese Funktion eingeschaltet.

Grad der Gewalt: Wählen Sie für diese Option "Normal" oder "Niedrig". Wählen Sie hier die niedrigste Einstellung, wird auf die Darstellung von Blut weitgehend verzichtet.

Untertitel: Wenn Sie diese Option einschalten, werden bei jedem Gespräch Untertitel eingeblendet.

Fadenkreuz: Sie können während des Spiels mit oder ohne Fadenkreuz auf Ihre Gegner zielen.

HUD-Implantatanzeige: Mit dieser Option bestimmen Sie, ob lediglich die aktiven Implantate eingeblendet werden, oder ob alle Ihre Implantate auf dem Bildschirm erscheinen.

Oberflächen-/Menü-Hintergründe: Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, das Spielgeschehen weiter zu verfolgen, während Sie einen Informationsbildschirm oder ein Menü betrachten. Dabei stehen folgende Optionen zur Verfügung: Wählen Sie 3D-Rendering, wird im Hintergrund weiterhin die animierte Welt dargestellt. Entscheiden Sie sich für die Einstellung Schnappschuss, sehen Sie im Hintergrund ein Standbild. Wenn Sie die Option Schwarz wählen, wird kein Hintergrundbild angezeigt. Auf langsameren Rechnern wird die Leistung des Spiels durch die Wahl von "Schnappschuss" oder "Schwarz" verbessert.

Gehbewegung: Wenn Sie diese Option aktivieren, bewegt sich die Spielfigur beim Gehen leicht auf und ab.

Log-Timeout: Legen Sie fest, wie lange Log-Meldungen eingeblendet werden.

GRAFIK

Mit diesen Optionen können Sie die Grafikqualität des Spiels ändern. Durch niedrigere Grafikeinstellungen lässt sich in der Regel die Leistung des Spiels verbessern.

Helligkeit anpassen: Passen Sie mit dem Schieberegler die Helligkeit des Bildschirms an Ihren Geschmack an.

Vollbildmodus: Schalten Sie zwischen Vollbild- und Fenstermodus um.

Rendering-Gerät: Bestimmen Sie eine Grafikkarte für das 3D-Rendering. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint das Grafikmenü, das auch beim Erststart des Spiels angezeigt wird. Speichern Sie das Spiel ab, bevor Sie eine andere Grafikkarte markieren, da das Spiel beendet und neu gestartet wird, sobald Sie diese Option wählen.

Bildschirmauflösung: Mit dieser Option können Sie die Bildschirmauflösung verringern. Je höher die Bildschirmauflösung ist, desto besser ist die Qualität der Grafik. Allerdings sinkt die Framerate. Läuft das Spiel sehr langsam, senken Sie besser die Bildschirmauflösung.

Farbtiefe Texturen: Wählen Sie diese Option, wenn Sie zwischen 16-bit- und 32-bit-Farben umschalten möchten. Im 32-bit-Modus erscheinen die Farben satter und realistischer. Allerdings läuft das Spiel dadurch etwas langsamer. Außerdem unterstützen nicht alle Grafikkarten die 32-bit-Farbtiefe.

Weittexturen/Objekttexturen: Mit diesen Einstellungen stellen Sie die Texturdetails ein und bestimmen so den Detailgrad der Hintergrundobjekte und Bauwerke. Senken Sie die Detailtiefe, um das Spiel zu beschleunigen.

Decals: Wählen Sie diese Option, um Blut, Schatten und ähnliche Spezialeffekte zu deaktivieren, um die Leistung auf langsamen Systemen zu verbessern.





FARBEN

Möchten Sie das Farbschema der Menüs und Symbole ändern, wählen Sie diese Option.

Menütransparenz: Wenn Sie diese Option aktivieren, erscheinen die Menüs transparent.

Menü-Farbschema: Dieses Menü bietet Ihnen die Möglichkeit, ein Farbschema für die Spielmenüs zu bestimmen.

HUD-Ränder sichtbar: Wählen Sie diese Option, um die Ränder der Statusmeldungen ein- oder auszublenden.

Transparente HUD-Ränder: Legen Sie fest, ob die Ränder der HUD-Anzeigen transparent dargestellt werden, oder nicht.

HUD-Hintergründe transparent: Schalten Sie diese Option ein, um den Hintergrund der HUD-Bildschirme transparent darzustellen.

HUD-Farbschema: Bestimmen Sie die Farbe der Spielbildschirme (HUD-Einblendungen, Inventar, Ziele/Notizen usw.).

SOUND

Wählen Sie diesen Menüpunkt, um die Lautstärke und die Soundqualität zu ändern.

Musiklautstärke/Soundlautstärke/Sprachlautstärke: Mit diesen drei Schiebereglern wird die Lautstärke der Hintergrundmusik, der Spielsounds und der Sprachausgabe geregelt.

Anzahl der Kanäle für Soundeffekte: Sie haben die Möglichkeit, bis zu 16 Audiokanäle für die Ausgabe von Soundeffekten zu verwenden. Je mehr Kanäle Sie ansteuern, desto realistischer ist die Soundausgabe, allerdings leidet darunter die Leistung des Spiels.

Samplingrate: Entscheiden Sie sich für eine Samplingrate. Durch eine niedrige Samplingrate wird die CPU entlastet. Allerdings leidet darunter die Soundqualität.

Soundqualität: Wählen Sie zwischen 8- und 16-bit-Sampling. Im 8-bit-Modus wird die Leistung des Spiels (auf Kosten der Soundqualität) verbessert.

Stereo umkehren: Vertauschen Sie die Soundausgabe für den rechten und linken Soundkanal.

Dolby Surround: Mit dieser Option aktivieren Sie die Dolby-Surround-Unterstützung. Dazu ist eine Dolby Pro-Logic-Surround-Soundkarte erforderlich.

Hardware-3D-Unterstützung: Aktiviert die Hardwareunterstützung für 3D-Sound, wenn Ihre Soundkarte EAX oder A3D unterstützt.

VORHERIGES MENÜ

Mit dieser Schaltfläche (oder der ESC-Taste) kehren Sie zum Hauptmenü zurück.



DAS TEAM

THE DEVELOPMENT TEAM

Producer and Project Director

*Lead Programmer and Assistant Director
Programmers*

*Lead Designer
Designers*

Dialogue

Additional Dialogue

In-Game Text and Intro/Endgame Cinematics

Lead Artist

Artists

Audio

Warren Spector

Chris Norden

Scott Martin

Albert Yarusso

Harvey Smith

Marshall Andrews

Ricardo Bare

Monte Martinez

Steve Powers

Robert White

Sheldon Pacotti

Austin Grossman

Chris Todd

Jay Lee

Clay Hoffman

Russell Hughes

Rob Kovach

Nghia Lam

Terry Manderfeld

Hugh Suh

Stan Neuvo

Will Nevins

Darren Walsh

Music

Alexander Brandon
Dan Gardopee
Michiel Van Den Bos

New York, Hong Kong and Paris Club Songs

QA Leads

Reeves Gabrels
James Flores (Ion Storm Austin)
Jay Franke (Ion Storm Dallas)

QA Ion Storm

Mike Orenich (Eidos Interactive US)
Tom Murton (Eidos Interactive Europe)
Marshall Andrews, Dane Caruthers, Andy Dombroski, Peter Hushvahtov, Nathan Regener, Wendy Regener, Bonnie Steele, Chris Waltrip

QA Eidos Interactive

Erich 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

ION STORM SUPPORT

Eidos Honcho


Associate Producer

Hardware/Net/Tech/Video Support

Ion Storm Public Relations and Marketing

John Kavanagh
Peter Marquardt
Einar Dietz, Chad Warren
Chad Barron, Mike Breslin





IMGS, INC.

Documentation Writer
Documentation Designer

EIDOS INTERACTIVE US

Executive Producer
Associate Producer
VP of Marketing
Senior Product Marketing Manager
Public Relations Specialist
Public Relations Coordinator
Sales, Marketing and Public Relations

Production

VP Product Development
QA Manager
Customer Support Manager
Packaging Design

Chris McCubbin
Jennifer Spohrer

James Poole
Michael McHale
Paul Baldwin
Gary Keith
Brian Kemp
Bryan Davies
Michelle Bravo, Dave Cox, Antonia
Phillips, Randy Stukes, Brandon
Suyeoka
Robert Barrett, Jo Kathryn Reavis,
Hilke Schelke
Nick Earl
Brian King
Micheal R. Kelly
Industry Media

EIDOS INTERACTIVE EUROPE

Executive Producer

Shadow Producers

External Development Manager

Public Relations Managers

Product Managers

Localisation Coordinator

Localisation Managers

QA Managers

Translations

Grant Dean

Iain McNeil, Flavia T. Grant

David Rose

Priscille Demoly (France), Sascha Green-Kaiser (Germany),
Eva Whittow (UK)

Michael Newey (UK), Olivier Saloman (France), Lars Wittkuhn
(Germany)

Alex Bush

Flavia T. Grant (UK), Stéphan Gonizzi (France), Thorsten
Hamdorf (Germany)

Chris Rowley (UK), Sören Winterfeldt (Germany)

Redaktionsbüro Böck (Germany)





SPECIAL THANKS

Unreal Technology Development

*Additional Programming and Design Input
Additional Artwork*

Additional Testing

Additional Support

For giving us a home when we needed one

To hear more music by Reeves Gabrels go to www.reevesgabrels.com

Tim Sweeney and the rest of the Unreal team

Doug Church

Chuck Crist, James Daly, Ben Herrera,
Mike Miller, Paul Richardz, Jeff Wand
Chris Carollo, Rob Fermier, Marc
LeBlanc, Art Min, Gabe Newell, Tim
Stellmach, Bernie Yee

Michelle Bagur, Dave Beyer, Dave
Cash, Kraig Count, Christian Divine,
Jennifer Emert, Mark Fletcher,
Leesa Grills, William Haskins, Stan
Herndon, Rob Legg, Ian
Livingstone, Katrina Medema, Bill
Nadalini, Jason Nall, Michael
O'Reilly, Steve Pittsenbargar, Dan
Rubenfield Cpl. Mike Shears, Philip
Spector, Leona Spector, Kevin Weston,
Pam Wolford

Tom Hall, John Romero

DIE HOTLINE-RUFNUMMERN

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:
Die Helpline erreichen Sie täglich (auch an Wochenenden) von 10.00 Uhr bis 22.00 Uhr (außer an Feiertagen).

Online-Angebot:
Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:
<http://www.eidoshelpline.de>

Informationen über Eidos Interactive erhalten Sie unter:
<http://www.eidos.com>

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen:

Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm Dxdiag, welches Sie in folgendem Verzeichnis finden: C:\Windows\System\

Deutschland:

Spielerische Hotline: 0190 - 839 582 (DM 3,63 bzw. € 1,86 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tips & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0190 - 839 572 (DM 3,63 bzw. € 1,86 pro Minute)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

FAX-On-Demand-Server: 0190 - 771 880 (DM 2,42 bzw. € 1,24 pro Minute)

(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - erreichbar 24 Stunden täglich)

Österreich:

Spielerische Hotline: 0900 - 400 895 (ATS 24,79 bzw. € 1,80 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tips & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 400 894 (ATS 24,79 bzw. € 1,80 pro Minute)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

Vorerst kein FAX-Abruf verfügbar

Schweiz:

Spielerische Hotline: 0900 - 009 481 (SFR 4,23 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tips & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 009 480 (SFR 4,23 pro Minute)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

FAX-On-Demand-Server: 0900 - 105 171 (CHF 2,50 pro Minute)

(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - erreichbar 24 Stunden täglich)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

Das offizielle
Lösungsbuch



Jetzt überall
im Handel!

DEUS EX

• Oder bei RW Merchandising • Industriestr. 6-8 • 24589 Nordorf
Tel: 0 43 92 / 84 90-55 • Fax: 0 43 92 / 84 90-56 • E-Mail: rwm@rwm.de
• Oder bequem über den Online Shop: www.eidos.de



EIDOS