

Link do produktu: <https://www.it7.pl/deus-ex-invisible-war-p-7803.html>



DEUS EX INVISIBLE WAR

Cena brutto	25,00 zł
Cena netto	25,00 zł
Numer katalogowy	XCLA-GU0033
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Deus Ex: Invisible War to kontynuacja znakomitej gry akcji z 2000 roku, która umiejętnie łączyła elementy cRPG z wciągającą cyberpunkową fabułą. Druga część rozgrywa się w roku 2072, w 20 lat po kryzysie ekonomicznym i wydarzeniach, które miały miejsce w *Deus Ex*. Gracz wciela się w rolę cybernetycznie ulepszanego agenta, znanego jako Alex Denton (może to być mężczyzna lub kobieta). Akcja *Invisible War* rozpoczyna się w momencie, gdy protagonista ucieka z Chicago tuż przed tym, jak w wyniku ataku zamachowca-samobójcy zniszczona zostaje akademia Tarsus. Denton przenosi się do Seattle, lecz i tu dopada go konflikt pomiędzy ogromnymi korporacjami i organizacjami terrorystycznymi, które próbują przeforsować własną wizję przyszłości świata po wielkiej katastrofie.

Fabula *Deus Ex: Invisible War* jest jeszcze bardziej nieliniowa niż poprzednio: na każdym kroku czekają nieoczekiwane zwroty akcji, a wiele naszych decyzji może pchnąć opowieść na nowe tory. Każdy problem można też rozwiązać na kilka różnych sposobów (np. można wyciągnąć od kogoś informacje przekupstwem, zhakowaniem jego komputera, czy też użyciem brutalnej siły). Gracz ma też sporą dowolność w dobieraniu sojuszników i wyborze stron konfliktu (system reputacji). Wykonując kolejne misje, trafia w miejsca rozrzucone po całym świecie. Akcja toczy się m.in. w Stanach Zjednoczonych, Egipcie, Niemczech czy Antarktyce, przy czym zaprezentowany świat jest bardzo interaktywny, a zamieszkujące go postacie charakteryzują się różnym stylem zachowania, celami czy inteligencją. Postępowanie bohaterów niezależnych wynika nie tylko ze sposobu prowadzenia rozmowy z nimi, ale również ich wiedzy o naszych dotychczasowych poczynaniach.

Deus Ex: Invisible War oferuje rozbudowany system rozwoju głównego bohatera i całą gamę biowszczepów poprawiających jego parametry (m.in. pozwalających na widzenie przez ściany czy skakanie na wysokość 40 stóp, lub regenerujących obrażenia). Ponadto, gdy zawiodą wszystkie ciche i bezkrwawe sposoby na wyjście z sytuacji, można skorzystać z argumentu siły; mamy do dyspozycji m.in. ostrze energetyczne, granaty, strzelbę, karabin snajperski, wyrzutnię rakiet, pociski samonaprowadzające czy broń obezwładniającą.

Gra oparta jest o silnik graficzny Unreal Warfare, co gwarantuje bardzo ładną, trójwymiarową oprawę oraz szczegółowe lokacje i modele postaci. Za odtworzenie fizyki odpowiada zaś zaawansowany silnik Havok. Oprawa wizualna na Xboksie prezentuje się nieznacznie gorzej od wersji PC. Na uwagę zasługuje również zmodyfikowany model sterowania, dopasowany do konsolowego pada.