



DEUS EX MANKIND DIVIDED

Cena brutto	49,00 zł
Cena netto	49,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PS4-GU0286
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

W połowie 2000 roku na komputerach PC zadebiutowała pierwsza część cyklu *Deus Ex*, w umiejętny sposób łącząca **cechy pierwszoosobowego RPG akcji z elementami nurtu cyberpunk**. Trzy lata później produkcja opracowana przez zespół Ion Storm pod wodzą legendy branży, Warrena Spectora, doczekała się kontynuacji – *Deus Ex: Invisible War*. Po zamknięciu studia w 2005 roku i kilku latach przerwy, cykl powrócił za sprawą studia Eidos Montreal. Kanadyjska ekipa odpowiada za trzecią pełnoprawną odsłonę serii, *Deus Ex: Bunt Ludzkości* (ang. *Human Revolution*), która wykorzystując najlepsze cechy swych prekursorów wzbogaca je o szereg nowoczesnych rozwiązań, jak np. silny pierwiastek skradankowy.

Czwarta pełnoprawna część cyklu *Deus Ex* o podtytule *Rozłam Ludzkości* (ang. *Mankind Divided*) została stworzona przez Eidos Montreal z myślą o komputerach PC i konsolach ósmej generacji.

Fabula

Akcja *Mankind Divided* rozpoczyna się w 2029 roku, czyli dwa lata po wydarzeniach przedstawionych w poprzedniej części serii. Kiedy w wyniku niesławnej awarii biowyszczepów miliony „ulepszonych” zaatakowało ludzi pozbawionych augmentacji, w społeczeństwie wytworzył się wyraźny podział pomiędzy osobami bez modyfikacji a ich posiadaczami. Ci ostatni zaczęli być zbierani w swoistych gettach, w których szerzyła się przestępczość, a policja nadużywała swych przywilejów. W atmosferze niepokojów społecznych zaczęły rozwijać się organizacje terrorystyczne, walczące o równe prawa dla „ulepszonych”.

Podczas rozgrywki **wcielamy się ponownie w naszpikowanego augmentacjami agenta Adama Jensena**, który współpracuje jednocześnie ze specjalną sekcją Interpolu o nazwie Task Force 29, powołaną do walki z terroryzmem, a także z grupą hakerów znaną jako Juggernaut Collective. Celem bohatera jest rozpracowanie złowrogiej organizacji Illuminatów. W poszczególnych misjach obaj sojusznicy nierzadko stawiają przed protagonistą sprzeczne cele, co zmusza gracza do prowadzenia niebezpiecznej gry, w której stawką jest los całej ludzkości.

Mechanika

Podobnie jak wcześniejsze części cyklu, *Deus Ex: Mankind Divided* oferuje nieliniowe i zróżnicowane podejście do rozgrywki. **Twórcy umożliwili zabawę na dwa podstawowe sposoby – jeden jest nastawiony na akcję i otwartą walkę, drugi zaś premiuje skradanie się, infiltrację i ciche eliminowanie wrogów.** Nieprzyjacielem stali się znacznie bardziej niebezpieczni poprzez udoskonaloną sztuczną inteligencję oraz umiejętność działania w grupach. Rzadko trafimy więc na sytuację, gdy na swojej drodze napotykamy pojedynczych strażników – tym razem nawet patrolując zakamarki przemieszczają się oni zazwyczaj przynajmniej we dwójkę. Dodatkowo twórcy zatroszczyli się o znacznie większe zróżnicowane przeciwników – na swojej drodze spotykamy wrogów wykorzystujących podczas walki własne modyfikacje ciała i egzoszkielety, a także mechy. Dużą uwagę przywiązano do poprawienia starć z bossami, z którymi możemy teraz walczyć na różne sposoby (skradanie się i atakowanie z zaskoczenia, bezpośrednia konfrontacja, mieszanka obu stylów etc.).

Adam Jensen zyskał szereg zupełnie nowych umiejętności – **wszczepów modyfikujących zdolności bohatera jest w *Mankind Divided* około dwa razy więcej niż w poprzedniej odsłonie serii.** Główny bohater może m.in. zdalnie hakować wieżyczki strażnicze, roboty czy kamery, potrafi też wykonywać błyskawiczne skoki na krótki dystans. Ostrze na przedramieniu służy mu teraz zarówno do bezpośredniego zadawania ciosów, jak i do wystrzeliwania pomniejszych pocisków. Doszła także augmentacja, która obezwładnia przeciwników elektrowstrząsami. Z biegiem czasu odblokowujemy dostęp do kolejnych umiejętności, przydatnych tak podczas bezpośredniej walki, jak i w trakcie skradania się. Korzystanie z nich wiąże

się jednak z utratą energii, która częściowo uzupełnia się w stanie spoczynku, ale do pełnej regeneracji wymaga specjalnych biokomórek.

W zależności od naszych wyborów, rozgrywka może po pewnym czasie może przybrać nieoczekiwany dla nas obrót. Przykładowo, na początku zabawy spotykamy bandytów i jeżeli wejdziemy im w drogę, to w jednej z późniejszych misji możemy paść ofiarą zemsty. To jednak nie wszystko, gdyż na zaistniałe sytuacje w *Mankind Divided* wpływają także przeprowadzane rozmowy, dzięki którym pewne konflikty można rozwiązać drogą dyplomacji (tu przydaje się np. implant C.A.S.I.E., dzięki któremu analizujemy stan psychiczny rozmówców).

Kwestie techniczne

Jako pierwsza odsłona serii stworzona wyłącznie z myślą o sprzęcie ósmej generacji, **Deus Ex: Mankind Divided wykorzystuje zupełnie nowy silnik graficzny o nazwie Dawn Engine.** Został on przygotowany przez studio Eidos Montreal we współpracy z firmą AMD po to, aby w pełni wykorzystać potencjał zaawansowanych pecetów oraz konsol PlayStation 4 i Xbox One. W grze wykorzystano także technologię TressFX 3.0, odpowiedzialną m.in. za realistyczny wygląd i zachowanie włosów.