



DEUS EX ROZŁAM LUDZKOŚCI

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0037
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Zapoczątkowany w roku 2000 cykl [Deus Ex](#) wpisał się na stałe do kanonu gier wideo, oferując rewolucyjny jak na swoje czasy mariaż RPG akcji oraz pierwszoosobowej strzelaniny, osadzony w realiach cyberpunku. Po zamknięciu studia Ion Storm seria zniknęła na parę lat, aby powrócić ponownie w 2011 roku w kolejnej pełnoprawnej odsłonie, [Deus Ex: Bunt Ludzkości](#), wydanej na komputerach PC oraz konsolach PlayStation 3 i Xbox 360. Opisywany tu **Deus Ex: Mankind Divided** to czwarta odsłona kultowego cyklu, a za jej powstanie odpowiada ponownie kanadyjskie studio Eidos Montreal, poza *Deus Ex: Human Revolution* mające na swoim koncie m.in. stworzony pierwotnie z myślą o urządzeniach mobilnych [Deus Ex: The Fall](#), a także [czwartą odsłonę](#) równie kultowej serii skradanek [Thief](#).

Deus Ex: Mankind Divided to równocześnie debiut serii na platformach ósmej generacji - Xboksie One i PlayStation 4 - co w porównaniu z poprzednią odsłoną cyklu w wyraźny sposób przełożyło się na poprawienie jakości oprawy wizualnej gry. Pod względem zawartości konsolowe edycje gry oferują dokładnie to samo, co wersja na komputery PC, jednak pierwsze z wymienionych ustępują nieco edycji pecetowej pod względem grafiki.

Fabula

Akcja Mankind Divided rozpoczyna się w 2029 roku, czyli dwa lata po wydarzeniach przedstawionych w poprzedniej części serii. Kiedy w wyniku niesławnej awarii biowszczepów 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 nadużywa swych przywilejów. W atmosferze niepokoju społecznych zaczęły rozwijać się organizacje terrorystyczne, walczące o równe prawa dla „ulepszonych”.

Podczas rozgrywki **wcielamy się ponownie w naszpiowanego 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, wydany na platformie Xbox One *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 zróżnicowanie przeciwników - na swojej drodze spotykamy wrogów wykorzystujących podczas walki własne modyfikacje ciała i egzoskielety, 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* na Xbox One 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.