

Těšíme se

Deus Ex: Invisible War

Rok 2000 byl pro počítačové hráče velikým přínosem, neboť v té době se na pultech obchodů objevil *Deus Ex*. Toto geniální 3D akční RPG z first person pohledu se rázem dostalo na přední příčky světových žebříčků a katapultovalo vývojářský tým Ion Storm do popředí zájmu. Není divu, že minulý rok vyšla PS2 verze a již brzy se dočkáme pokračování pro PC a konzoli Xbox.

Deus Ex: Invisible War vzniká stejně jako první díl pod dohledem geniálního Warrena Spectora, ale přímou zodpovědnost již nese někdo jiný - mladý a neméně nadějný Harvey Smith. Svého úkolu se zhostil velice dobře a vše nasvědčuje tomu, že nové pokračování bude mnohokrát lepší než nezapomenutelná legenda. Vývojáři nenechávají nic náhodě a v připravovaném titulu chtějí zaujmout po všech stránkách. Můžete se tedy těšit na napínavý příběh, skvělou hratelnost a dech beroucí audiovizuální zpracování. Nový *Deus Ex* by měl navíc oslovit jak začínající hráče, tak i ostřílené veterány. Ptáte se, jestli je to vůbec možné?

Neviditelná zbraň v neviditelné válce

O kvalitní příběh se opět stará spisovatel Sheldon Pacotti, s nímž nově spolupracuje Sarah Paetschová. Znovu vás čeká politický thriller plný intrik a mocenských bojů a do poslední chvíle vám nebude jasné, zda stojíte na správné straně barikády. Budete se muset spolehnout jen sami na sebe, neboť věřit ostatním je v polovině 21. století velice nerozumné.

Deus Ex: Invisible War se odehrává zhruba 15 let po prvním dílu, ale autoři doposud bohužel neprozradili, na jaký ze třech různých konců původní hry nový příběh navazuje. Je však jisté, že se vžijete do role jednoho z klonů původního hlavního hrdiny J. C. Dentona. Na začátku si tedy zvolíte pohlaví i vzhled a nový/nová Alex Denton(ová) se může vydat do boje proti neznámé teroristické organizaci, disponující speciální zbraní, jejíž demonstraci zhlédnete již během úvodní animace odehrávající se v Chicagu.

Hlavní postava je jedním ze čtyř speciálních nano agentů (ve světě *Deus Ex* je využívání implantátů na denním pořádku), pracujících pro tajnou organizaci, na niž je v úvodu hry veden útok. Nemyslete si však, že budete celou dobu ve službách pouze jedné frakce. Svůj život budete moci riskovat za všechny čtyři zneprátené organizace: World Trade Organization, Order, Templars a starou známou UNATCO. Připravte se, že nic nebude pouze bílé či černé - ve vzduchu opět visí velké spiknutí.

Budoucnost tkví v implantátech

Nový *Deus Ex* bude i tentokrát RPG jako řemen, a proto se neobejde bez vynikajících rozhovorů a propracovaného vývojového systému. Hra by měla obsahovat třikrát více dialogových řádek než první díl. Můžete se těšit na kompletní dabing hlavního hrdiny i hrdinky, což svědčí o profesionalitě, s jakou autoři k novému projektu přistupují. Oslovili dokonce takové hvězdy, jako jsou Christopher Lee či Keifer Sutherland. Ti sice spolupráci na počítačové hře nakonec odmítli, ale i tak se prý můžete těšit na kvalitní namluvení postav umělci podobného formátu.

Oproti původní hře, v níž jste měli co do činění se schopnostmi a implantáty, se nyní vývoj postavy točí okolo speciálních implantačních biomodů (např. původní Computer Skill se změnil v biomod Neural Interface). V průběhu *Deus Ex: Invisible War* narazíte na téměř třicet biomodů – každý z nich má navíc tři stupně efektivity – vybrat si z nich však budete moci pouze devět. V závěru první lokace v Seattlu, jež slouží též jako velký tutoriál, si budete moci například zvolit ze tří různých biomodů. Záleží jen na vás, zda do svého těla umístíte pouze

jeden a maximálně ho vylepšíte, nebo se přikloníte ke třem různým doplňkům v jejich základní verzi.

Nutno však podotknout, že ono vylepšení nespočívá v úspěšnějším zvládnání dané schopnosti, ale v získání zbrusu nové. Jako příklad si můžeme vzít oční biomod, který vám na první úrovni umožní vidět ve tmě, na druhé uvidíte nepřátele i přes některé stěny a nakonec na třetí prohlédnete skrz úplně všechno. Chcete skákat do výšky několika metrů, ovládat roboty (od obyčejného čističe až po těžké válečné stroje) či neviditelné drony, hackovat elektronická zařízení nebo zmizet nepřítelům před očima? To vše a ještě mnohem více vám vylepšení umožní, a to jak ta povolená, tak i z ruského černého trhu.

Cesta kolem světa

Stejně jako v původní hře se ani zde nebudete potloukat po jednom místě. Navštívíte pět různých lokací (Seattle, Německo, Káhiru, Antarktidu a jednu „tajnou“ oblast), ve kterých se budete potýkat s pěti hlavními a několika vedlejšími úkoly. Nepochybně vás uchvátí neuvěřitelná interaktivita prostředí, díky níž budete moci manipulovat se vším, co unesete. Postavy s biomodem na zvýšení síly tak budou při boji hravě využívat těžkých předmětů, které budou moci házet na nepřátele. Samozřejmostí je též široká škála starých známých i zbrusu nových zbraní, s nimiž můžete řešit problémy militantním způsobem. Nové pokračování ale lze projít i bez jediného střetu, a tak se budete moci schovávat ve stínech a za pomoci indikátoru viditelnosti využívat okolního prostředí ku vlastnímu prospěchu. Nebude to však snadné, protože autoři hodně zapracovali na umělé inteligenci a nepřátelé nyní reagují na pohyb, hluk i pach. Hákliví jsou též na různé změny ve svém okolí a podivné chování, takže tupé civění na strážného či hloupé plížení na veřejnosti vám rozhodně neprospěje. Učinenou lahůdkou pro hardcore hráče pak jsou různá speciální zařízení, mezi něž patří například laserový mikrofon, nástroj na řezání skla či několik vychytaných upgradů pro různé zbraně.

Audiovizuální orgie

Již na začátku jsme naznačili, že vývojáři z Ion Storm vyšperkují *Deus Ex: Invisible War* i po audiovizuální stránce. Hra poběží na předělaném enginu Unreal Warfare, v němž zbylo pouhé jedno procento původního kódu od Epicu. Svou kvalitou se tak nyní vyrovná očekávané 3D akci *Doom III* a stejně jako ona obsahuje dynamická světla a normal mapping, vytvářející speciální stíny na postavách i předmětech, čímž by se mělo docílit dojmu mnohem většího počtu polygonů. O požitek z realistického zpracování se postará i vynikající fyzikální systém. Díky takovým prvkům vypadá hra naprosto neuvěřitelně, ale současně s tím nepříjemně rostou hardwarové nároky. Nový *Deus Ex* bude spustitelný pouze na grafických kartách GeForce3 či Radeon 8500 a vyšších. Požadavky na procesor a ostatní parametry doposud nebyly zveřejněny, neboť je neznají ani sami autoři, na něž ještě čeká náročná optimalizace. Jak sami vidíte, není pochyb, že *Deus Ex: Invisible War* je právem jedním z nejočekávanějších titulů tohoto roku. A to jsme vám neprozradili zdaleka vše! Pokud autoři nakonec opravdu splní všechny sliby, nabídnou nám hru, která nastaví laťku velmi vysoko a spousta výrobců bude mít co dělat, aby se jí alespoň vyrovnala. Věříme, že se tak opravdu stane, neboť takový klenot jako *Deus Ex* si rozhodně zaslouží důstojné pokračování.

Petr Prošek

Kouzlo opakovaného hraní

Deus Ex: Invisible War bude o poznání kratší než jeho předchůdce (20 až 35 hodin čistého času), ale při opakovaném hraní se jistě budete mnohem více bavit. Ve hře je totiž kladen veliký důraz na odlišné způsoby řešení všech situací. Nejenže si budete moci vybírat různé vedlejší mise, ale každický problém bude možné díky tvrdé práci designérů překonat dvěma

až čtyřmi různými způsoby. Velkou měrou k tomu přispívá i nový systém vývoje hlavní postavy a velká interaktivita prostředí.

Představte si hlídače postávajícího kousek od sudů s jedovatým plynem. Můžete ho zabít klasickým způsobem, ale existují i mnohem rafinovanější způsoby. Abyste zbytečně nebudili pozornost ostatních, stačí prostřelit jeden ze sudů a přilákat k němu oběť hlukem. Hlídač se otráví a je po problému. Pokud byste se tak chtěli zbavit několika nepřátel najednou, můžete využít své případné odolnosti vůči jedovatým látkám a po rozstřílení všech sudů do zamořené místnosti nalákat celou skupinu vojáků. Bravo!

Fyzikální zvuk

Původní *Deus Ex* po audiovizuální stránce zrovna neexceloval, a nikomu to rozhodně nevadilo. V případě druhého dílu však autoři chtějí šokovat ve všech oblastech a přidávají do hry spoustu zbrusu nových prvků. Jedním z nich je i speciální fyzikální zvuk, který zaručuje mnohem realističtější zážitek. Jak však taková věcicka funguje?

Každému objektu ve hře byla přidělena jedna z třiceti různých klasifikací (kůže, kov, guma atp.). Jakmile dojde k jeho střetu s jinými, systém automaticky vyhodnocuje, co se s daným materiálem při kolizi děje (klouzání, padání, válení atp.), přičemž se bere ohled i na velikost a hmotnost předmětů. Když například nakopnete kanystr, uslyšíte nejdřív náraz o botu a poté jeho dopad na tvrdou podlahu. Nutno podotknout, že nic z toho není předem naskriptováno a všechny výpočty probíhají v reálném čase.

Pod pokličkou

Na vývoji *Deus Ex: Invisible War* se usilovně pracuje již nějaký ten pátek a hra se pomalu, ale jistě blíží na pulty obchodů. Autoři sice zatím odmítají sdělit přesné datum vydání, ale měli byste se dočkat již v průběhu tohoto roku. Spousta nových informací byla odhalena na nedávné akci Game Developers Conference a mnohem více bychom se měli dozvědět v průběhu květnové výstavy Electronic Entertainment Expo. V době zmiňované konference v San José obsahovala hra již kompletní příběh, všechny hlavní úkoly i několik postranních questů a nyní se autoři věnují kompletní implementaci umělé inteligence. S vývojem jsou nadmíru spokojeni - pevně doufáme, že budou i hráči.

Žánr: RPG

Vydavatel: Eidos Interactive

Výrobce: Ion Storm

Předchozí projekty: *Deus Ex*, *Deus Ex: Conspiracy*, *Anachronox*

Internet: www.deusex2.com

Datum vydání: 2. polovina 2003