



MAD MAX

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0145
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Avalanche Studios to szwedzki deweloper znany przede wszystkim z serii gier akcji [Just Cause](#). Firma ma na swoim koncie także inne tytuły, w tym wydane przez koncern Sega [Renegade Ops](#) i [The Hunter: Primal](#), ale przez większość osób firma kojarzona jest tylko z przygodą agenta Rico Rodriguez. Studio jest niezależne, więc na przestrzeni lat współpracowało z różnymi wydawcami – od Eidos Interactive, przez Square Enix, aż po Warner Bros. Interactive Entertainment ([Śródziemie: Cień Mordoru](#), [Dying Light](#), seria [Mortal Kombat](#)), na zlecenie którego powstała kolejna produkcja Avalanche Studios – *Mad Max*.

Fani filmów z pewnością kojarzą tę nazwę, w końcu to jeden z najsłynniejszych cykli kinowych. Growy *Mad Max* ukazał się w tym samym roku co filmowy obraz zatytułowany *Mad Max: Fury Road*. Gra nie jest jednak zwykłym projektem żerującym na popularnej marce, jak to zazwyczaj bywa w przypadku tytułów towarzyszącym hollywoodzkim hitom. Deweloperzy z Avalanche Studios zatroszczyli się o własną opowieść, po części korzystając z dorobku kinowej serii. **Tytuł najprościej opisać jako sandbox akcji, w którym wielką rolę odgrywają pojazdy.**

Gra na konsoli Xbox One to praktycznie ta sama produkcja, co na pozostałych platformach sprzętowych. Jedynie delikatne różnice znajdziemy w oprawie graficznej – cała reszta jest niemal identyczna na wszystkich urządzeniach.

Fabula

Fabula *Mad Maxa* nie nawiązuje bezpośrednio do żadnego z powstałych wcześniej filmów, lecz opowiada nam zupełnie nową historię, wykorzystując jedynie „ikoniczne” elementy charakterystyczne dla całej serii. W grze wcielamy się oczywiście w postać tytułowego Maxa, który po utracie swojego legendarnego samochodu V8 Interceptor wyrusza w podróż po rozległym, postapokaliptycznym Pustkowiu. Celem jego wędrówki jest skonstruowanie nowej maszyny, która dorówna osiągom jej legendarnemu poprzednikowi. Jest to jednak tylko wstęp do wielu przygód, czekających na drodze głównego bohatera. Max ma bowiem nadzieję na odnalezienie legendarnej krainy Plains of Silence, gdzie będzie mógł wreszcie zaznać upragnionego spokoju i ukojenia, ale przy okazji nie omieszką zemścić się na swoich oprawcach.

Mechanika

Gra pozwala na swobodne poruszanie się po świecie Pustkowie, w którym roi się od wszelkiej maści wrogo nastawionych postaci. W eksploracji pomaga nam nowy samochód o nazwie Magnum Opus, który w miarę postępów w przygodzie możemy ulepszać i uzbrajać w coraz to nowsze gadżety. Dzięki temu poprawiamy zarówno jego osiągi, jak i sprawność bojową, co jest rzeczą szczególnie ważną, bo to właśnie ten wehikuł jest naszą podstawową bronią. Twórcy *Mad Maxa* położyli spory nacisk na element walk samochodowych, a ponadto odwzorowano ok. 50 różnych pojazdów znanych z filmowej serii.

W sytuacjach, w których nie możemy liczyć na wsparcie ze strony naszego samochodu, Max zmuszony jest rozprawiać się z wrogami w bardziej tradycyjny sposób. **Twórcy zastosowali w grze system walki oparty o kontry**, przypominający mechanikę znaną z serii *Batman* lub *Sleeping Dogs*. Z wrogami można też rozprawić się w bardziej tradycyjny sposób – korzystając z charakterystycznego obrzyna głównego bohatera, choć aspekt strzelankowy nie został w produkcji rozbudowany w takim stopniu, jak walka wręcz.

Podczas odkrywania kolejnych terenów trafimy na różnego rodzaju obozowiska, wieże czy punkty obserwacyjne, gdzie możemy między innymi zdobyć złom – umożliwiającą zakup nowych ulepszeń – a także cenne jedzenie regenerujące zdrowie czy paliwo zasilające wóz Maksa. **Oprócz wątku głównego zadbano o odpowiednią ilość rozmaitych misji pobocznych i zadań dodatkowych**, które zachęcają do eksploracji świata i poświęcenia grze znacznie większej ilości czasu niż wymaga tego fabuła.

Tryby gry

W przeciwieństwie do panujących trendów, *Mad Max* nie oferuje nam możliwości zabawy w trybie multiplayer, skupiając się całkowicie na kampanii dla jednego gracza. Jedyne, na co zezwolili twórcy, to prezentowanie swoich samochodów w specjalnej galerii. Dzięki temu możemy porównywać nasze wersje Magnum Opus z tym, co stworzyli inni.

***Mad Max* został dodatkowo wyposażony w specjalny tryb fotograficzny,** nie tylko gwarantujący dostęp do swobodnej kamery pozwalającej na uchwycenie scenerii z dowolnej perspektywy, ale również umożliwiający zastosowanie szeregu różnorodnych filtrów oraz ustawień, by wykonany przez nas zrzut ekranu przesiąkał odpowiednim klimatem.

Kwestie techniczne

Jak przystało na przyzwoitą grę filmową, graficy zadbali o szczegółową oprawę graficzną oraz widowiskowe efekty specjalne. Ze względu na specyficzny klimat uniwersum, dobrze znany wszystkim fanom filmu, w *Mad Maksie* dominują przede wszystkim rozległe krajobrazy pustynne i skaliste. Niemal na każdym kroku obecny jest brud i rozkład, a wzniesione ludzką ręką budynki wyglądają tak jakby były naprędce sklecone z elementów znalezionych na złomowisku. Podobne wrażenia wzbudzają stroje bohaterów oraz wymyślne wehikuły, tak charakterystyczne dla klimatu *Mad Maxa*.

Pozostałe informacje

Mad Max pierwotnie tworzony był z myślą nie tylko o komputerach PC i konsolach Xbox One oraz PlayStation 4, ale także miał ukazać się na Xboksie 360 i PlayStation 3. Twórcy [zrezygnowali](#) jednak z past-genowych platform sprzętowych, by nie być ograniczani przez starsze urządzenia.

Kolejną ciekawostką jest fakt, że Magnum Opus, pojazd bohatera gry, został zbudowany w rzeczywistości w amerykańskim programie telewizyjnym *West Coast Customs*.