



MAFIA III

Cena	30,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0039
Producent	Brak

Opis produktu

Pierwsze nieoficjalne informacje o grze *Mafia III* pojawiły się w [sierpniu 2012 roku](#). Produkcja miała być jednym z tytułów startowych nowych, niezapowiedzianych jeszcze wtedy platform sprzętowych. Rok później doczekaliśmy się premiery konsoli Xbox One, ale na trzecią część [serii Mafia](#) przyszło nam poczekać do 2016 roku. **Gra stworzona przez nowe studio Hangar 13, zatrudniające doświadczonych deweloperów z zespołu 2K Czech, w wersji na trzecią stacjonarną maszynę koncernu Microsoft, jest trzecioosobowym sandboksem**, który nie różni się niczym szczególnym od wydania na konkurencyjne PlayStation 4. Twórcy zatroszczyli się, by na wszystkich docelowych platformach sprzętowych *Mafia III* była identyczną produkcją i jedynie w przypadku oprawy graficznej można się doszukać pewnych drobnych różnic.

Fabula

Akcja gry *Mafia III* na Xbox One osadzona została w roku 1968, w fikcyjnym mieście New Bordeaux, wzorowanym na Nowym Orleanie, a głównym protagonistą jest niejaki Lincoln Clay - weteran wojny w Wietnamie, należący do niewielkiej organizacji przestępczej. Jego ugrupowanie zostało jednak zdradzone, a najbliższe mu osoby w brutalny sposób zlikwidowano, dlatego też motywem przewodnim trójki jest dokonanie zemsty na oprawcach swoich towarzyszy, a w szczególności na osobie Sala Marcano, który jest donem włoskiej rodziny odpowiedzialnej za masakerę. Co ciekawe, w swojej misji Clay będzie mógł liczyć na pomoc innych bossów przestępczego świata, a do jego sprzymierzeńców dołączy irlandzki mafioso Burke, dowodząca haitańskimi gangsterami Cassandra oraz znany z drugiej części *Mafii* Vito Scaletta.

Mechanika

Mimo, że akcja gry od początku istnienia serii miała miejsce w otwartych światach, jej trzecia odsłona pod względem rozgrywki zbliżyła się dość mocno do konkurencyjnego cyklu *Grand Theft Auto*. Ulice miasta wypełniono szeregiem aktywności pobocznych, którymi możemy się zająć w przerwach pomiędzy kolejnymi misjami, jednak wszystkie one mają mieć istotny wpływ na fabułę.

Niezwykle istotną nowością względem poprzednich odsłon serii jest wprowadzenie możliwości przejmowania nielegalnych interesów wrogich ugrupowań. Po osłabieniu pozycji lokalnego bossa mafijnego możemy zaatakować jego główną siedzibę i przejąć na własność. Zdobyte włości da się następnie przekazać we władanie jednego z naszych współpracowników, zwanych porucznikami, zyskując w ten sposób dostęp do bonusów różnego typu, np. możliwości wezwania posiłków, które pomogą w walce z rywalami lub opcji przekupienia stróżów prawa, by zaprzestali pościgu.

Przekazywanie kolejnych interesów i w konsekwencji dzielnic naszym podwładnym wiąże się z kolejną ciekawą mechaniką, mającą oddać napięcia występujące w grupach przestępczych. Otóż nasi porucznicy mogą zareagować nerwowo, gdy przekazemy zbyt dużą władzę ich konkurentom, co może prowadzić do konfliktów. Gracz musi więc liczyć się z tym, że w pewnym momencie będzie musiał stłumić bunt we własnych szeregach.

Znacznemu powiększeniu uległ też wachlarz możliwości głównego bohatera. Na wyposażeniu Lincolna znajdują się m.in. pistolety, rewolwery, strzelby, karabiny maszynowe oraz granaty, jednak w danej chwili bohater może korzystać jedynie z dwóch rodzajów uzbrojenia. W grze nie zabrakło też możliwości korzystania z osłon oraz dynamicznej walki wręcz, w tym opcji brutalnego ogłuszania wrogów. Nie bez znaczenia dla rozgrywki jest również możliwość prowadzenia ostrzału podczas jazdy samochodem, której model również znacząco zmieniono - obecnie jest bardziej zręcznościowy niż w częściach poprzednich. W *Mafii III* na Xbox One deweloperzy zdecydowali się na łączony system regeneracji zdrowia. Pasek życia podzielono na kilka segmentów, które regenerują się, jeśli nie zostaną wyczerpane do zera, zaś gdy to nastąpi pozostaje nam skorzystanie z apteczek.

W przeciwieństwie do dwóch poprzednich odsłon cyklu, w których przeważały wątki przygodowe, *Mafia III* stanowi dość wyraźny zwrot w kierunku sandbokowości, właściwej choćby serii *GTA*. Mimo przynależności do koncernu Take-Two Interactive, obie ekipy deweloperskie korzystały jednak wyłącznie z autorskich rozwiązań, zarówno w dziedzinie gameplayu, jak i w kwestiach

technicznych.

Tryby gry

Mafia III to produkcja przeznaczona tylko dla jednego gracza. Deweloperzy nie zatroszczyli się o żadne tryby multiplayer, ale wynagrodzili ich brak rozbudowaną kampanią, szeregiem aktywności pobocznych i innymi atrakcjami.

Kwestie techniczne

Mafia III na Xbox One to gra o przeciętnej jakości oprawie graficznej. Podczas rozgrywki nie brakuje rozmaitych efektów specjalnych, misji odbywających się o różnych porach doby i podczas różnorodnych warunków pogodowych. Twórcy jak najbardziej chcieli oddać klimat tamtych czasów, więc oprócz szeregu smaczków związanych ze stylistyką miasta, swoje trzy grosze dorzuca ścieżka dźwiękowa, przy tworzeniu której użyto utworów z dawnych lat, w tym: The Animals - *House of the Rising Sun* (1964), Creedence Clearwater Revival - *Fortunate Son* (1969), Jimi Hendrix - *All Along the Watchtower* (1968) i The Rolling Stones - *Paint it Black* (1966).