



MAFIA III

Cena brutto	30,00 zł
Cena netto	30,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0096
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Mafia III na konsolę PlayStation 4 to [zapowiedzianaw](#) 2015 roku trzecia część gangsterskiej serii, tworzonej najpierw przez ekipę Illusion Softworks (*Mafia: The City of Lost Heaven*), a później przez 2K Czech (*Mafia II*). Za trójkę odpowiada studio Hangar 13. Co ciekawe, wszystkie te zespoły to tak naprawdę jedna firma. Pierwsza z wymienionych ekip została bowiem przemianowana w 2008 roku na drugą. Ta z kolei [została zlikwidowana w 2014 roku](#), a część pracowników zatrudniono w nowopowstałym Hangar 13. Krótko pisząc, *Mafia III* tworzona jest w dużej mierze przez te same osoby, które pracowały przy poprzedniczkach.

Jeżeli chodzi o różnice pomiędzy poszczególnymi wydaniem, to ich praktycznie nie ma. Wersja na PC-ty może się pochwalić najładniejszą oprawą graficzną, ale w przypadku konsol są to tylko szczegóły. Gameplay jest taki sam zarówno na PlayStation 4, jak i na Xbokse One oraz komputerach.

Fabula

Akcja gry *Mafia III* na PlayStation 4 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 masakrę. 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 przeżyci 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 PlayStation 4 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 sandboksowości, 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 PlayStation 4 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).