



MASS EFFECT 3

Cena brutto	25,00 zł
Cena netto	25,00 zł
Numer katalogowy	PS3-GU0320
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Mass Effect 3 to finalna odsłona trylogii science-fiction opowiadającej o przygodach komandora Sheparda. Gra łączy akcję i elementy RPG oraz przenosi nas ponownie w odległą przyszłość. Tytuł został stworzony przez firmę BioWare znaną z wielu kultowych produkcji, takich jak: *Baldur's Gate*, *Dragon Age: Początek* czy *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

Historia rozpoczyna się na Ziemi, gdzie znany z dwóch poprzednich odsłon Shepard jest sądzony za czyny, których dopuścił się by odbić doktor Kenson z rąk Batarian (miało to miejsce w dodatku DLC *Mass Effect 2: The Arrival*). Jedną z rozpraw przerywa inwazja prastarej rasy Żniwiarzy na naszą planetę. W prologu udaje nam się uciec na pokład statku Normandia i rozpoczynamy gromadzenie sojuszników do wielkiej bitwy z najeźdźcami, mając na uwadze fakt, iż stawką jest tym razem przetrwanie całego gatunku ludzkiego. Równolegle zajmujemy się kompletowaniem załogi Normandii. W przygodach mogą nam towarzyszyć zarówno doskonale znane z poprzednich części postacie, takie jak Tali, Garrus, Liara, Kaiden czy Ashley, jak i zupełnie nowe osoby, wśród których znalazł się między innymi urodzony na Ziemi James Vega. W trakcie rozgrywki przewijają się również wiele innych znanych osób, pełniąc rolę postaci niezależnych. Są to między innymi Wrex, Legion, Mordin, admirał Anderson oraz Człowiek Iluzja. Ten ostatni w dalszym ciągu zajmuje się kontrolowaniem organizacji o nazwie Cerberus, na każdym kroku próbując powstrzymać Sheparda i mając zgoła odmienne plany w stosunku do Żniwiarzy.

Kampanię możemy rozpocząć na dwa sposoby - tworząc zupełnie nowego bohatera lub wczytując zapisany stan gry z dwóch poprzednich odsłon cyklu. W tym drugim przypadku możemy liczyć nie tylko na zachowanie odblokowanych cech postaci, ale również na przeniesienie do nowego uniwersum informacji na temat wszystkich podjętych decyzji. Liczba zmian w rozgrywce jest jeszcze większa niż w przypadku poprzedniej odsłony cyklu, w rezultacie czego nasze wcześniejsze wybory mogą wpłynąć między innymi na relacje z niektórymi postaciami czy nastawienie głównych ras Przymierza do Sheparda. Warto dodać, że twórcy przygotowali kilka różnych zakończeń gry. Finał trylogii w dużym stopniu zależy od tego, kogo mamy w swojej drużynie i jakich sojuszników udało nam się pozyskać.

Właściwa rozgrywka stanowi połączenie eksploracji, rozwiązywania zadań oraz staczania walk. Duża część zabawy toczy się na Cytadeli, na której odwiedzamy między innymi wydzielony obszar Prezydium, port zarezerwowany dla uchodźców z atakowanych przez Żniwiarzy planet, czy też lokalny szpital. Nie zabrakło też podróży po galaktyce, w rezultacie czego możemy wybrać się między innymi na ojczyste planety krogan i asari, jak również zajrzeć do akademii, w której szkolone są osoby obdarzone biotycznymi zdolnościami, czy do klasztoru zamieszkiwanego przez siostry ardat-yakshi. Starcia z siłami wroga odbywają się w czasie rzeczywistym i przypominają gry akcji. Tempo walk jest około 15% większe niż w *Mass Effect 2*, a całość doczekała się szeregu usprawnień. Shepard może teraz o wiele skuteczniej chować się i przemieszczać między zasłonami, robić przewroty, aby unikać ostrzału przeciwników i wyprowadzać silne ciosy w walce wręcz. Za sukcesy nagradzani jesteśmy punktami doświadczenia, które wydajemy następnie na rozwój umiejętności. Mimo ograniczenia liczby elementów RPG wrażenie kontroli nad kierunkiem, w którym rozwijał się będzie nasz bohater, jest silniejsze niż w poprzedniej części serii. Otrzymujemy bardziej złożone drzewka umiejętności, które dodatkowo zapewniają pewną swobodę w kwestii wyboru mocy.

Uzbrojenie przypomina to z drugiej części cyklu i podzielono je na pięć grup, a mianowicie na karabiny szturmowe, karabiny snajperskie, pistolety maszynowe, strzelby oraz ciężkie pistolety. W trzeciej części kosmicznej sagi powróciła możliwość modyfikacji posiadanego arsenału. Każdą z zakupionych lub odnalezionych broni możemy wyposażać w specjalne ulepszenia, gwarantujące między innymi zwiększony magazynek, usprawnioną szybkostrzelność, możliwość korzystania z celownika czy zadawanie większych obrażeń opancerzonym celom. Na uwagę zasługują też możliwości dobierania elementów pancerza oraz wpływ wagi ekwipunku na to jak szybko regenerują się moce danego członka drużyny.

Największą nowością w porównaniu do poprzednich odsłon cyklu jest wprowadzenie rozbudowanego trybu multiplayer o nazwie Galaktyczna Wojna, oferującego kooperacyjne zmagania dla maksymalnie czterech graczy. Co ciekawe, w trybie multiplayer niekoniecznie musimy sterować człowiekiem, bo możemy się też między innymi wcielić w reprezentanta rasy krogan, turian, quarian czy drellów. Głębi rozgrywce multiplayer dodaje system rozwoju postaci, w ramach którego zdobywamy nowe poziomy doświadczenia i ulepszymy uzbrojenie. Same walki rozgrywają się na mapkach znanych z kampanii dla pojedynczego gracza, zapewniając dość dużą różnorodność celów (zabicie wszystkich wrogów, pozbycie się elitarnego

przeciwnika, ściągnięcie danych z terminalu, ochrona ważnego punktu na mapie itp.) i zmuszając do eliminowania żołnierzy Cerberusa, gethów lub wojsk Żniwiarzy. Tryby single i multiplayer są ponadto ze sobą ściśle powiązane, gdyż zaliczając misje w towarzystwie innych graczy podwyższamy wskaźnik gotowości bojowej, zwiększając tym samym swoje szanse w finałowej bitwie ze Żniwiarzami.

Film: <http://www.youtube.com/watch?v=c651oh-BbFY>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja Językowa: **P**

Multiplayer: **TAK**