Dane aktualne na dzień: 11-11-2026 14:11

Link do produktu: https://www.it7.pl/mirrors-edge-catalyst-p-11438.html

MIRRORS EDGE CATALYST

Cena brutto	**45,00 zł**
Cena netto	**45,00 zł**
Dostępność	**Dostępny**
Numer katalogowy	**PS4-GU0629**
Kod EAN	**5030949116352**
Producent	**IT7 Mateusz Szultka**

Opis produktu

Zapewne każdy z nas widział niegdyś w akcji amatorów parkouru, którzy z niezwykłą gracją i lekkością przemykają przez wielkomiejską dżunglę. Szwedzkie studio EA DICE (przed mariażem z koncernem Electronic Arts znane jako Digital Illusions) postanowiło **wykorzystać atuty tego niezwykłego sportu, oprawiając jego elementy w warstwę fabularną i mechanikę pierwszoosobowej gry akcji**. Tak powstał wydany pod koniec 2008 roku Mirror's Edge, który może pochwalić się mianem jednej z najoryginalniejszych gier akcji ostatnich lat.

Pięć lat później, twórca serii Battlefield i odświeżonego Star Wars Battlefront ogłosił, że pracuje nad kontynuacją swojej gry, nazwaną po prostu *Mirror's Edge* (później tytuł przemianowano na *Mirror's Edge Catalyst*). Jednocześnie podkreślono, że **ambicją deweloperów nie jest stworzenie zwykłego sequela, lecz raczej całkiem nowej, znacznie bardziej rozbudowanej produkcji, wykorzystującej charakterystyczne elementy pierwowzoru**. Tytuł ukazał się wiosną 2016 roku na najważniejszych platformach sprzętowych, w tym także i na PlayStation 4. Z uwagi na charakterystyczny, oszczędny projekt świata gry, wersja wydana na konsoli firmy Sony pod względem wizualnym nie odbiega znacząco od edycji z popularnych pecetów.

Fabuła

Pod względem fabularnym *Mirror's Edge Catalyst* nie jest sequelem *Mirror's Edge*, a zupełnie nową grą, wykorzystującą świat, bohaterów oraz elementy fabuły i mechaniki poprzedniczki. Akcję tytułu osadzono w Mieście Szkła, jednej z wielu metropolii futurystycznego, quasi-totalitarnego świata, w którym pełnię władzy sprawują potężne i wpływowe korporacje, zrzeszone w tzw. Konglomeracie. Żyjące w ciągłym strachu społeczeństwo poddawane jest nieustannej inwigilacji, a wszelkie przejawy nieposłuszeństwa wobec władzy są brutalnie tłumione.

Gracze wcielają się ponownie w postać znanej z pierwowzoru „biegaczki" imieniem Faith, która do perfekcji opanowała sztukę poruszania się po wielkomiejskiej dżungli, dzięki czemu na co dzień para się pracą kuriera, drobnymi kradzieżami oraz szpiegostwem przemysłowym. To właśnie jej zdolności oraz niezwykła determinacja sprawiają, że Faith może stać się tytułowym katalizatorem zmian, które mają doprowadzić do rewolucji i końca totalitarnych rządów korporacji. W toku rozgrywki nasza protagonistka zwiedza szereg zakamarków miasta, od dachów wieżowców do mrocznych, podziemnych tuneli, a jej głównym przeciwnikiem są agenci firmy KrugerSec – zbrojnego ramienia Konglomeratu, na którego czele stoi charyzmatyczny Gabriel Kruger.

Mechanika

Najważniejszą zmianą w stosunku do pierwszego *Mirror's Edge* jest rezygnacja ze sztywnego podziału na misje. Akcję gry osadzono bowiem tym razem w rozległym otwartym świecie, po którym możemy swobodnie się poruszać, zaś zadaniom z głównego wątku fabularnego towarzyszy cała masa zleceń pobocznych i aktywności dodatkowych. Znacznie większy nacisk położono także na ewolucję postaci głównej bohaterki, która z młodej i niewinnej dziewczyny skrzywdzonej przez system, w toku rozgrywki przeobraża się w odważną bojowniczkę o wolność. Rozwój ów przekłada się też na jej zdolności – podczas eksploracji świata gry bohaterka gromadzi doświadczenie, które potem przeznaczamy na zakup nowych umiejętności, pozwalających jej np. na dotarcie do początkowo niedostępnych miejsc.

Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów serii pozostał oczywiście realistycznie odtworzony model poruszania się, wykorzystujący szeroką gamę typowo parkourowych sztuczek. Jednocześnie w *Mirror's Edge Catalyst* zrezygnowano całkowicie z broni palnej, której w „jedynce" można było używać przeciwko wrogom. W grze wciąż nie brakuje okazji do konfrontacji z różnymi rodzajami przeciwników, jednak tym razem rozprawiamy się z nimi wyłącznie za pomocą siły fizycznej,

korzystając ze sprytu i umiejętności bohaterki. W związku z tym znacząco rozbudowano mechanikę walki, która pozwala na znacznie skuteczniejsze i bardziej precyzyjne wyprowadzanie ciosów. Jednocześnie podczas starć możemy wykorzystywać także elementy otoczenia, np. zrzucając przeciwników z dachu, nokautując ich podczas zjazdu na linie czy też uderzając nimi o ściany.

Tryby gry

Poza rozgrywką jednoosobową *Mirror's Edge Catalyst* oferuje też pewne elementy multiplayerowe. Kwestia funkcjonalności sieciowej różni się od tego, co wstępnie zapowiadał producent. Gracz otrzymuje do dyspozycji jedynie tzw. Social Play, czyli komponent asynchroniczny, niepozwalający na grę wieloosobową w trybie rywalizacji czy współpracy. Dzięki niemu możemy jednak tworzyć własne wyzwania poprzez umieszczanie na mapie punktów kontrolnych, w których rywalizować mogą nasi znajomi oraz inni gracze (zawartość jest pobierana losowo). Istnieje też możliwość zapisania swoich czasów na publicznej tabeli wyników i konkurowania w ten sposób z ludźmi z całego świata.

Druga funkcja dostarczana przez Social Play to Beat L.E. Pozwala ona na umieszczenie w świecie gry znaczników widocznych także dla innych graczy, które mogą służyć do oznaczania ciekawych miejsc. Ponadto wraz z postępami w rozgrywce i zdobywaniem osiągnięć gracz ma możliwość odblokowywania emblematów.

Kwestie techniczne

Wydany na platformie PlayStation 4 ***Mirror's Edge Catalyst* wykorzystuje potencjał najnowszej generacji silnika Frostbite** (znanego głównie z serii Battlefield czy ostatnich odsłon Need for Speed). Równocześnie autorzy starali się zachować charakter rozgrywki oraz unikatowy „sterylny" wygląd miasta z wydanego w 2008 roku pierwowzoru. Zrezygnowano jednak w dużej mierze z animowanych scenek przerywnikowych, zastępując je cut-scenkami stworzonymi na silniku gry. Warto też zaznaczyć, że podczas przechodzenia pomiędzy poszczególnymi sektorami rozległego otwartego świata nie towarzyszą nam żadne ekrany ładowania.