

Link do produktu: <https://www.it7.pl/mirrors-edge-catalyst-p-6301.html>

## MIRROR'S EDGE CATALYST

|                  |                    |
|------------------|--------------------|
| Cena             | <b>30,00 zł</b>    |
| Czas wysyłki     | <b>24 godziny</b>  |
| Numer katalogowy | <b>XONE-GU0067</b> |
| Producent        | <b>Brak</b>        |

### Opis produktu

Zanim w 2008 roku na pecetach i konsolach siódmej generacji pojawił się [Mirror's Edge](#), nikt wcześniej nie pomyślał, że **łącząc typową, pierwszoosobową grę akcji z elementami niszowej, lecz niezwykle widowiskowej sztuki parkouru, można otrzymać tak wybuchową mieszankę**, która dodatkowo spotka się z entuzjastycznym przyjęciem – zarówno krytyków, jak i graczy. Powstanie sequełu było więc tylko kwestią czasu – choć w tym wypadku mowa o pełnoprawnej kontynuacji pierwowzoru jest nieco na wyrost. Wydany na konsoli Xbox One **Mirror's Edge Catalyst to bowiem swoisty restart marki, oferujący charakterystyczną mechanikę pierwowzoru, oprawioną w szereg nowych rozwiązań i przeniesioną do ogromnego, otwartego świata.**

Za powstanie *Mirror's Edge Catalyst* odpowiada szwedzki oddział koncernu Electronic Arts, studio EA DICE – znane dziś głównie z bestsellerowej serii strzelanin FPS [Battlefield](#) oraz nowej wersji wieloosobowej strzelaniny [Star Wars Battlefront](#). Deweloper znany wcześniej pod nazwą Digital Illusions ma na swoim koncie także wydawaną w pierwszej połowie lat 90. kultową serię pinballi oraz liczne gry wyścigowe (np. [Motorhead](#) czy [RalliSport Challenge](#)).

### Fabula

**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 „jedyńce” 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.

Drugą funkcją dostarczaną 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 Xbox One **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.