

Może byliśmy nadzieję zobaczyć materiał wideo przedstawiający Mafię III w niekorzystnym świetle. Wszystkie błędy, które zaprezentowano na wspomnianym filmie można wykryć w sztuce, ale na aktualnym nie koniec. Dzieło studia Hangar 13 w zdecydowanej większości przypadków wygląda gorzej od Mafii II opublikowanej w 2010 roku. Recenzowana produkcja czasem potrafi onieśmielić bogactwem detali, żeby po chwili zmusić nas do eksploracji niewielkich pomieszczeń pozbawionych jakichkolwiek szczegółów. Dobrze objawiają się odbicia na karoserii albo te kropelki deszczu spływające po masce samochodu, a jadąc po ciężkim moście czasem spędzamy oślepieni przez słońce, co robi niesamowity klimat. Czar jednak pryska, kiedy rozglądamy się na końcu i widzimy opustoszałe ulice (oraz w środowisko), słabo wykonane modele aut albo same niezbyt zaawansowany system zniszczeń pojazdów. Tak jakby autorzy wykonali strona swojej kariery, przechowując w nierzeczywistym świecie skończone obiekty, podczas gdy te trudne dopieszczenia oddano wydad w bycie surowym. Można narzekać na ograniczenie techniczne jeszcze długo, ale zamiast ganić, lepiej chwalić - oraz jest co, bo o ile grafika pozostawia wiele do wymagania, o tyle ścieżka dźwiękowa w Mafii III to prawdziwy majstersztyk. Podczas rozgrywki usłyszymy że wszystkie klasyki z lat siedemdziesiątych.

Nie niszczy to przecież faktu, że osadzenie akcji trzeciej Mafii w 1968 roku w Obecnym Bordeaux, które stanowi fikcyjną wersją Nowego Orleanu, objawia się być atrakcyjnym pomysłem. Zbudowano długi oraz zróżnicowany obszar pod względem architektonicznym również pokazano różnice między różnymi grupami społecznymi, stawiając wpływ na ukazanie problemu połączonego z rasizmem, o czym zapewniamy się zaraz po kilkudziesięciu minutach rozgrywki. Za miastem spotkać możemy mniej zamożnych obywateli, a wchodząc do ruchu w samym centrum miasta zaobserwujemy alkohol toczący się strumieniami; gdzieś natkniemy się na biznesy, domy uciech również nowe przybytki, do których możemy utkwic w porach otwarcia albo więcej włamać się pod opieką nocy, by ukraść pieniądze z kasy.

Możliwość przyłączenia się w czarnoskórego bohatera z samego początku budziła kontrowersje. W praktyce przejawia się jednak, że osoba Lincolna Claya powstaje w pamięć na długi czas po skończeniu głównego wątku fabularnego głównie ze powodu na dobrą przeszłość również zwiększoną osobowość protagonisty. Choć twórcy zaserwowali nam standardową opowieść o zemście, wprowadzili ją w zupełnie ciekawy sposób. O stanach Claya opowiada między innymi John Donovan, który leczył mu w rozprawieniu się z członkami mafii, bądź też ojciec James, przyjaciel rodziny. To absolutnie oni posiadają rzucić więcej światła na wydarzenia, które widzimy na ekranie. Dzięki ich uwagom dowiadujemy się jakimi celami zapisywał się Lincoln Clay, a jeszcze poznajemy doświadczenia z jego historii, które trudno byłoby przedstawić za pomocą tradycyjnej narracji. Warto jeszcze dodać, że zgodnie z reklamami w Mafii III pojawiają się istotne odniesienia do celu drugiej edycji cyklu, w którym nie wyjaśniono dokładnie, jaki los spotkał Joe Barbaro.

Mafia III od indywidualnego początku aż do końca wciąga ze względu na świetnie poprowadzony wątek fabularny. To oczywiście on stanowi siłą napędową produkcji studia Hangar 13, jakiej można wiele zarzucić pod względem mechaniki rozgrywki. Pierwszych kilkadziesiąt minut imprezy to nic innego jak świetnie wyreżyserowany i skończony w najniższych szczegółach prolog, w którym nie mamy żadnej swobody. Tę dochodzimy dopiero później, ale szybko składa się, że gra jest częsta.

W sztuce nie możemy od razu przystąpić do zabójstwo głowy rodziny mafijnej, bo to nic pomoże, więc zmieniamy tę organizację przestępczą z najmniejszego szczebla, ale niestety według jednego schematu. Pod tym powodem recenzowana produkcja budzi skojarzenia z ważną odśłoną cyklu Assassin's Creed, gdzie musieliśmy wykonać szereg podobnych czynności, aby odblokować możliwość rozprawienia się z kluczowym przeciwnikiem. Tutaj zaliczamy mniejsze zadania, aby wyrządzić obrazy w poszczególnej dzielnicy na daną liczbę, co pozwoli nam na konfrontację z bossem. Po zabiciu go jedyni decydujemy, jaki z własnych przyjaciół przejmie kontrolę nad danym terenem (Vito, Cassandra czy Burke) – w relacji od podjętej decyzji otrzymujemy rozmaite przywileje (np.

zwiększony pasek zdrowia albo i sporo znaczenia w magazynku). Misje polegają między innymi na przesłuchaniu świadków, zabójstwie podopiecznych danego gangstera lub i zniszczeniu należących do niego problemów. Wydawać żeby się mogło, iż w niniejszej spraw otrzymujemy całkiem sporo możliwości, bo sami wybieramy w jaki twórz dojdziemy do końca, ale nieliniowość jest tutaj tylko pozorna - autorzy biorą w zanadru zaledwie kilka planów oraz żonglują nimi przez ważniejszą grupę kampanii.

W kontrakcie z powyższym działając w trzecią Mafię nieustannie mamy wrażenie, że jeszcze zwracamy się dawaniem tych tychże czynności. Problem jest zawsze większy, bo twórcy pozwolą sobie na recycling lokacji. Czasem musimy odwiedzić podstawę danego bossa więcej niż raz (najpierw aby wyrządzić szkody, i potem aby zabić kluczowego przeciwnika), natomiast to inwestuje się logiczne. Zastrzeżenia budzi jednak fakt, że część niektórych (różnych!) zadań przesuwają się w identycznych miejscówkach (w wczesnych godzinach zabawy jest wówczas rzeźnia). Wydaje nam się, że przecież wcześniej już tutaj byliśmy, ale wystarczy rzut oka na listę zadań, żeby zauważyć, że natomiast jesteśmy w tymże jednym miejscu, zatem jest ono położone zupełnie gdzie indziej.

System czucia w Mafii III zrealizowano niemal perfekcyjnie. Pokonywanie kolejnych wrogów za pomocą różnych typów broni (z zwykłych pistoletów, przez karabiny maszynowe, strzelby po karabiny snajperskie) czy produktów wybuchowych (granaty lub koktajle Mołotowa) sprawia wielką frajdę. Szkoda tylko, że poza dynamicznymi wymianami ognia działa jest kilku dużo do zaoferowania. Również mamy do tworzenia z misjami innego rodzaju, które często i zmuszają nas do wyciągnięcia spluwy. Nie powinno zatem dziwić, bowiem motywem przewodnim atrakcji jest zemsta i siła rozprawienia się z kolejnymi członkami mafii, przecież w sukcesie, kiedy na wykonanie samych zadań fabularnych potrzeba blisko 30 godzin, zabawa z czasem staje się monotonna. Nieco bardzo różnorodności pojawia się w pracach pobocznych, gdzie bierzemy się między innymi kradzieżą samochodów bądź same dostawą towarów. Jeśli zechcemy, możemy przeznaczyć i trochę czasu na szukanie znajdziek - poza archiwalnymi numerami Playboya zajmiemy się między innymi kolekcjonowaniem obrazów Vargasa. I raczej "szukanie", bo odblokowując kolejne obszary za pomocą specjalnych materiałów również korzystając nieco w charakteru trybu detektywa podświetlamy wszystkie interaktywne punkty na poszczególnym terenie.

Warto dodać, że Mafia III nie musi jednak czerpania z stoi palnej, bo gra oferuje możliwość likwidowania wrogów bez wzbudzania jakichkolwiek podejrzeń ze karty innych przeciwników. Dopóki jest zatem możliwe warto mówić się ze strażnikami przy zachowaniu gołych pięści lub noża również zaoszczędzić amunicję (można nosić przy sobie jedynie dwa sposoby broni), by nie zwrócić uwagi wartowników, jacy potrafią wezwać posiłki, a ogromniejsza ilość przeciwników oznacza więcej kłopotów i większe dotarcie do punkcie misji. W sukcesu skradania się ogromne zastrzeżenia można liczyć do sztucznej inteligencji komputerowych oponentów, którzy zachowują się tak, prawie nie zależeli nas zauważyć. Wisienką na torcie przejawia się jednak zachowanie wspomnianego już wartownika, któremu sprowadza się wzywać pomoc wychylając głowę przez okno. W takiej spraw nie pozostaje nam nic nowego, jak zabić go przed zdąży wypowiedzieć magiczną formułkę do słuchawki.

Mafia III nie jest rzeczywiście drugim Grand Theft Auto natomiast nie ma nim stanowić - wówczas nie ten budżet, nie ta liga i nie ten rozmach, a ponadto sami twórcy ewidentnie pokazują, że chcieliby odciąć się od porównań z popularną serią Rockstara. Dlatego oraz z czasem odblokowujemy możliwość dostawy pojazdu we oznaczone miejsce (można tak ukraść pojazd z parkingu, i nawet "wysadzić" kierowcę na światłach, natomiast toż wyjątkowo delikatna opcja). Wyrażamy chęć otrzymania wozu, a po chwili obecny pozostaje nam dany przez pewnego ze partnerów Lincolna. Clay może także wziąć z usług handlarza broni, którego furgonetka pojawi się tuż przy niego wyłącznie w parę sekund. Wezwać można również osobę angażującą się deponowaniem gotówki, bowiem w razie śmierci bohater straci większość pieniędzy otrzymujących się w portfelu. Musi je to mieć w skrytce, co nie ma żadnego prawa również wyłącznie wydłuża czas gry. Na wesele jednak chcąc wykonać szybkie zakupy (np. nabyć amunicję do broni) nie musimy brać gotówki z banku, lecz trzyma ona automatycznie wzięta ze skrytki. [Mafia III za Darmo](#)

Policja w środowisku miasta szybko reaguje na nasze przewinienia, oraz na przedmieściach funkcjonariusze raczej odliczają godziny do tyłu prace niż próbują ścigać przestępców - to pełen plus, ale szkoda, że psy w Mafii III są po prostu bezwzględni. W okresie złamania jakichkolwiek przepisów nasz bohater nie zostanie złapany i nie będzie mógł przekupić stróżów prawa, kiedy w ubiegłych częściach. Kiedy Lincoln zostanie złapany, panowie w mundurach zaczną do niego strzelać bez ostrzeżenia. Co ciekawe, policja może przystąpić za nim pościg nie dopiero wtedy, jeżeli będzie świadkiem przestępstwa - wykroczenia Claya mogą stać zgłoszone telefonicznie przez ludzi. W takiej formy wystarczy jednak już oddalić się z miejsca zdarzenia. Kiedy wyjdziemy za okrąg dostępny na niewielkie mapie, funkcjonariusze po chwili przestaną nas ścigać (nawet jeśli po drodze minimy kolejny radiowóz). Warto również dodać, że twórcy zwolnili z potrzeby przestrzegania dozwolonej prędkości - w trzeciej Mafii nie możemy założyć blokady na licznik w samochodzie, aby przesuwac się po mieście zgodnie z przepisami.

Ciężko być zarzuty do dużych gier, jakie oferują zróżnicowaną i angażującą rozgrywkę. Mafia III do takich nie należy również zapracowała na szerszą ocenę, gdyby autorzy zdecydowali się skrócić walkę o co najmniej kilka godzin. Dawno nie musielibyśmy spełniać aż tylu takich samych zadań, które początkowo sprawiały całkiem sporo frajdy, ale z czasem zaczynały po prostu nużyć. Nie polepsza to jednak faktu, że zarówno wprowadzenie, kiedy oraz finałowe misje w działaniu studia Hangar 13 zrealizowano wyśmienicie, a osadzenie fabuły w Dzisiejszym Bordeaux w 1968 roku oraz ofertę zajęcia się w czarnoskórego bohatera wykazałoby się strzałem w dziesiątkę. Podobnie zresztą, jak środek na opisanie sprawy z możliwości opowieści ludzi, którzy mówią dokonania Lincolna Claya.

Z powyższych akapitów wyłania się obraz bardzo nierównej gry, którą ale o poznać choćby ze powodu na fabułę. Powinien mieć ale na uwadze, że rozgrywka może łatwo znużyć, tylko dzięki dobrej historii będziemy w okresie wykonywać zbliżone do siebie misje, by poznawać kolejne losy Lincolna Claya. Z bieżącego powodu Mafia III objawia się być produkcją bardzo poważną do oceny, ale pamiętam, że nota na stanie 7 oczek w 10-punktowej skali idealnie obrazuje jakość produktu.



Ocena użytkownika: 7/10

Wymagania sprzętowe Mafia III

Minimalne: Intel Core i5-2500K 3.3 GHz / AMD FX 8120 3.1 GHz 6 GB RAM karta grafiki 2 GB GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870 lub lepsza 50 GB HDD Windows 7 64-bit

Rekomendowane: Intel Core i7-3770 3.4 GHz / AMD FX 8350 4.0 GHz 8 GB RAM karta grafiki 4 GB GeForce GTX 1060 / Radeon R9 290X lub lepsza 50 GB HDD Windows 7 64-bit