



FINAL FANTASY XV

Cena brutto	70,00 zł
Cena netto	70,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0093
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Final Fantasy XV na PlayStation 4 to kolejna część legendarnego cyklu jRPG, który narodził się w 1987 roku. Jej producentem jest japońskie Square Enix. Tytuł został po raz pierwszy zapowiedziany w 2006 roku jako ekskluzywna produkcja na PlayStation 3. Nosił on wówczas tytuł *Final Fantasy Versus XIII* i był promowany jako część kompilacji *Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII*. Jej reżyserem był Tetsuya Nomura, twórca będący weteranem gatunku, który jako producent kreatywny i projektant postaci pracował nad serią *Kingdom Hearts*, *Final Fantasy* oraz takimi grami jak *Parasite Eve* czy *The World Ends with You*. Przez wiele lat produkcja *Final Fantasy Versus XIII* posuwała się w ślimaczym tempie, a deweloperzy wchodzący w skład niewielkiego zespołu stworzyli jedynie szkielet rozgrywki oraz zarys fabuły. **W 2013 roku gra została ponownie przedstawiona światu jako *Final Fantasy XV* oraz zapowiedziana na konsole PlayStation 4 i Xbox One.** Nowym reżyserem projektu został Hajime Tabata, mający na koncie gry *Final Fantasy Type-0* oraz *Crisis Core: Final Fantasy VII*.

Fabula

Głównym bohaterem tytułu jest młody książę Noctis Lucis Caelum, którego rodzina od pokoleń rządzi małym i wysoko rozwiniętym technologicznie miastem-państwem Lucis. Jako jedyny kraj na świecie dysponuje ono potężnym magicznym kryształem, zapewniającym ochronę i dostatnie życie jego mieszkańcom. Przez wiele lat Lucis izolowało się od świata zewnętrznego, broniąc się przed zakusami sąsiadów dążących do przejęcia kontroli nad źródłem jego bogactwa. Największym z oponentów niewielkiego państwa jest zmilitaryzowane Imperium Niflheim, sprawujące kontrolę nad prawie całym kontynentem. Wzajemną niechęć oraz zimną wojnę pomiędzy dwoma stronami zakończyć miał specjalny traktat podpisany przez ojca Noctisa oraz samego imperatora. Okazuje się, że propozycja umowy była jedynie blefem i w dniu ratyfikacji Lucis niespodziewanie najeżdżają agresywne siły Niflheimu, niszcząc stolicę Insomnię.

Kiedy rodzinne miasto Noctisa jest równane z ziemią, ten wraz z trzema towarzyszami, którymi są Gladiolus Amicitia (osobisty strażnik księcia), Ignis Stupeo Scientia (królewski doradca) oraz Prompto Argentum (przyjaciół Noctisa z dzieciństwa), podróżuje do miasta Altissia, w którym ma spotkać się ze swoją przyszłą żoną Lunafreją „Luną” Nox Fleuret. Małżeństwo z Luną, młodą i wyjątkowo utalentowaną wieszczką potrafiącą komunikować się z bogami, która pochodzi z autonomicznej imperialnej prowincji Tenebrae, miało przypieczętować traktat pomiędzy Niflheimem i Lucis. Kiedy grupa bohaterów dowiadytuje się o losie, jaki spotkał ich ojczyznę, staje przed potężnym dylematem i musi zdecydować, co zrobić dalej, równocześnie ukrywając się przed polującymi na nich żołnierzami Imperium.

Mechanika

Model rozgrywki w wersji na PlayStation 4 przypomina ten z serii *Kingdom Hearts*. Akcję gry obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, a eksploracja dużych oraz otwartych lokacji odbywa się w czasie rzeczywistym. W przeciwieństwie do poprzednich gier z serii, system walki jest nastawiony na akcję, więc w grze nie uświadczymy klasycznych turowych bitew oraz pojedynków na osobnych arenach. Kolejną różnicą w stosunku do poprzednich odsłon *Final Fantasy* jest fakt, że **gracze mogą kontrolować jedynie postać głównego bohatera**. W ciągu przygody towarzyszy mu stale trójka jego przyjaciół, a od czasu do czasu do drużyny gościnnie dołączają dodatkowe postacie.

Noctis może posługiwać się magią, specjalnymi umiejętnościami, a także jednym z jego wielu magicznych mieczy, które służą mu w razie potrzeby za tarczę. Bohater potrafi również błyskawicznie teleportować się na krótkich dystansach, zaskakując przeciwników i docierając do normalnie niedostępnych miejsc. Przez sporą część rozgrywki możemy korzystać z pomocy towarzyszy, z którymi wykonamy łączone ataki oraz combosy. Walkę uatrakcyjnia **możliwość kontrolowania pojazdów, mechów czy różnego rodzaju działek**. Wraz z rozwojem fabuły tytułu otrzymujemy również pomoc ze strony kolejnych Archaeanów, potężnych istot pełniących rolę klasycznych summonów znanych z innych *Final Fantasy*. Po spełnieniu konkretnych wymagań przyzywamy je w widowiskowy sposób na pole bitwy.

Wyjątkowo ważną rolę w grze pełni eksploracja świata. **Po mapie podróżujemy w samochodzie**, automatycznie przemieszczającym się po wyznaczonych drogach. W każdej chwili możemy jednak wysiąść z pojazdu i zejść z utartej ścieżki,

wypełniając dodatkowe zadania i questy lub poszukując różnych sekretów. W produkcji zaimplementowano cykl dnia i nocy, który wpływa na zachowanie dzikich bestii. Drużyna graczy musi od czasu do czasu rozbijać obóz w dziczy - tylko w czasie odpoczynku postacie mogą awansować na kolejne poziomy doświadczenia. Siły regenerujemy dzięki przygotowywanym posiłkom, a w zależności od wykorzystanych składników bohaterowie mogą otrzymać również dodatkowe bonusy do obrony lub ataku, które okażą się ważne zwłaszcza w walce z najsilniejszymi przeciwnikami.

Kwestie techniczne

Oprawa graficzna na platformie PlayStation 4 wykorzystuje możliwości jakie dają biblioteki DirectX 11 i powstała przy użyciu technologii Luminous Studio. Jeżeli chodzi o projekty świata oraz postaci, twórcy inspirowali się zarówno klasyczną ikonografią fantasy, jak i współczesnymi krajobrazami Tokio, Wenecji, Stanów Zjednoczonych czy Karaibów. Za ścieżkę dźwiękową gry odpowiada utytułowana kompozytorka Yoko Shimomura, znana między innymi dzięki muzyce z serii *Kingdom Hearts*.