



L.A. NOIRE

Cena brutto	35,00 zł
Cena netto	35,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	X360-GU0383
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

L.A. Noire to gra obserwowana z perspektywy trzeciej osoby, będąca debiutanckim projektem australijskiego studia Team Bondi. Produkt powstał przy wsparciu grupy Rockstar Games, a nad jego produkcją czuwał m.in. Brendan McNamara, scenarzysta konsolowego *The Getaway*. Całość stanowi połączenie dość klasycznej detektywistycznej przygodówki oraz gry akcji.

Dziecko deweloperów z Sydney cofa nas w czasie do roku 1947, a konkretnie do targanego korupcją i handlem narkotykowym Los Angeles. Głównym bohaterem opisywanej produkcji jest weteran II wojny światowej Cole Phelps, który po zakończeniu wojny powraca do Stanów Zjednoczonych i wstępuje do szeregów policji. Co ciekawe, gra pozwala nam na dokładne prześledzenie najważniejszych momentów kariery Cole'a. Zabawę rozpoczynamy w drogówce, biorąc udział w zadaniach o stosunkowo małym znaczeniu. Dokonania Phelps'a z czasem zostają jednak zauważone przez przełożonych, w rezultacie czego awansujemy do innych wydziałów, jak chociażby morderstw czy narkotykowego. Godne odnotowania jest to, że niektóre spośród głównych śledztw są ze sobą mocno powiązane, na przykład postacią seryjnego mordercy, którego staramy się wytropić. W tle przewija się również motyw wydarzeń, które miały miejsce podczas wojny i są związane są z innymi marines z oddziału głównego bohatera.

Właściwa rozgrywka dzieli się na dwie zasadnicze grupy. Do pierwszej kategorii możemy zaliczyć przede wszystkim eksplorację miejsc zbrodni, polegającą na żmudnym przeczesywaniu okolicy w poszukiwaniu obiektów ważnych dla danego śledztwa. Cole musi również umiejętnie przepytwać świadków zdarzeń oraz podejrzanych o popełnianie niecznych czynów. Odbywanie rozmów jest dość złożonym procesem, albowiem przesłuchiwanej osobie możemy uwierzyć, poddać w wątpliwość jej wersję wydarzeń, czy wręcz zarzucić kłamstwo, przedstawiając stosowne dowody na potwierdzenie swoich zarzutów. Godne odnotowania jest to, że każde śledztwo może przebiec nieco inaczej w zależności od tego czy pozyskaliśmy wszystkie dowody rzeczowe i czy właściwie zareagowaliśmy podczas przesłuchań.

W grze nie brakuje również elementów typowych dla tytułów akcji. Główny bohater nierzadko bierze udział w pościgach (pieszych i samochodowych), bójkach na pięści czy efektownych strzelaninach (w grze dostępne są różne modele pistoletów, strzelb czy karabinów maszynowych). Z myślą o graczach szukających mocniejszych wrażeń przygotowano również kilkadziesiąt misji pobocznych, w których zajmujemy się między innymi likwidacją bandytów zabarykadowanych wewnątrz banku.

Oprawa graficzna *L.A. Noire* wyróżnia się w głównej mierze za sprawą zastosowania niezwykle zaawansowanej technologii motion capture, oferującej bardzo realistyczną mimikę twarzy. Warto dodać, że czynnik ten możemy niekiedy wykorzystać na swoją korzyść, dla przykładu obserwując reakcje przepytywanych osób na zadawane im pytania w celu ustalenia czy mówią prawdę czy kłamią. Do produkcji gry zatrudniono kilkuset aktorów, w tym tak znane nazwiska jak Greg Grunberg czy John Noble. Na potrzeby opisywanego tytułu zbudowano także bardzo rozległą mapę Los Angeles, po której możemy się swobodnie przemieszczać. Warto w tym miejscu wspomnieć o licznych niespodziankach czekających na dociekliwych graczy, takich jak ukryte samochody, taśmy filmowe czy najsłynniejsze zabytki Miasta Aniołów.

W celu nasączenia *L.A. Noire* specyficznym, posępnym klimatem, autorzy obdarzyli swój produkt wypełnioną różnorodnymi utworami ścieżką dźwiękową, w której gatunkiem dominującym jest jazz. Te i inne zabiegi sprawiły, że pozycja ze stajni Team Bondi zbliżyła się atmosferą do kręconych w latach 40 i 50. XX wieku filmów kryminalnych z nurtu noir.

Film: http://www.youtube.com/watch?v=5LfZq_OdU80

Stan: **UŻYWANA**

Wersja językowa: **A**