



L.A. NOIRE

Cena brutto	50,00 zł
Cena netto	50,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0174
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

L.A. Noire na platformę XONE to tytuł, w którym akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, będący debiutanckim projektem australijskiego studia Team Bondi. Produkcja powstała przy wsparciu grupy Rockstar Games, a nad jej deweloperiem czuwał m.in. Brendan McNamara, scenarzysta konsolowego *The Getaway*. Program stanowi połączenie dość klasycznej detektywistycznej przygodówki oraz gry akcji. **W przypadku urządzeń ósmej generacji, całość została wzbogacona o wszystkie wydane wcześniej dodatki DLC.**

W odróżnieniu od wersji na konsole siódmej generacji, nowa edycja charakteryzuje się usprawnioną oprawą graficzną w rozdzielczości 1080p, w tym lepszym oświetleniem, teksturami oraz nowymi kątami kamer ukazujących akcję. W przypadku posiadania odpowiedniego wyświetlacza i modelu konsoli Xbox One X, tytuł będzie działał w rozdzielczości 4K.

Fabula

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 konfliktu powraca do Stanów Zjednoczonych i wstępuje w szeregi policji.

Co ciekawe, gra pozwala na dokładne prześledzenie najważniejszych momentów policyjnej 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, między innymi 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.

Mechanika

Właściwa rozgrywka dzieli się na dwie zasadnicze grupy. Do pierwszej kategorii możemy zaliczyć 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 i 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.

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.

Kwestie techniczne

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 przepytanych osób na zadawane im pytania w celu ustalenia czy mówią prawdę czy kłamią. Do produkcji gry zatrudniono wielu aktorów, w tym tak znane nazwiska jak Greg Grunberg czy John Noble.

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.