




FINAL FANTASY DISSIDIA NT

cena	58 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	PlayStation 4
odnośnik	robson.pl/produkt,19152,final_fantasy_dissidia_nt.html

Adres ul.Powstańców Śląskich 106D/200 01-466 Warszawa

Nr konta  25 1140 2004 0000 3702 4553 9550

Nr telefonów
tel. 224096600
tel. 224361966

Godziny otwarcia poniedziałek-piątek w godz. 9-17
sobota w godz. 10-15

Adres e-mail
Oferta sklepu : sklep@robson.pl
Pytania techniczne : robson@robson.pl
Serwis : serwis@robson.pl
Zamówienia : zamowienia@robson.pl
Wymiana gier : wymiana@robson.pl



Dissidia Final Fantasy NT na PlayStation 4 to połączenie gry akcji i bijatyki, w której kontrolujemy bohaterów pojawiających się w głównych odsłonach serii Final Fantasy. Produkcja jest reprezentantem cyklu Dissidia Final Fantasy, który doczekał się w sumie dwóch części wydanych na konsoli PSP w 2008 i 2011 roku. Dissidia Final Fantasy NT po raz pierwszy ukazała się w 2015 roku w japońskich salonach arcade (pod tytułem Dissidia Final Fantasy). Konsolowa edycja jest portem oryginału zawierającym poprawki oraz dodatkową zawartość, stopniowo wprowadzaną do gry przez blisko dwa lata jej funkcjonowania na rynku. Warto zaznaczyć, że deweloperem tytułu nie jest Square Enix, które pełni jedynie rolę producenta i wydawcy, ale firma Koei Tecmo i jej studio Team Ninja, świetnie znane dzięki markom Ninja Gaiden oraz Dead or Alive, a także grom, takim jak NiOh, Hyrule Warriors i Fire Emblem Warriors.

Dissidia Final Fantasy NT nie posiada rozbudowanego i samodzielnego trybu fabularnego, podobnego do tego z poprzednich części Dissidii. Nie oznacza to jednak, że gra pozbawiona została jakiegokolwiek historii i kontekstu dla prowadzonych przez graczy pojedynków. Na potrzeby konsolowej wersji deweloperzy przygotowali zupełnie nowe przerywniki filmowe i sceny dialogowe, nieobecne w edycji arcade. Autorem scenariusza jest Kazushige Nojima, wcześniej pracujący nad Final Fantasy XV, Final Fantasy X, Kingdom Hearts oraz Kingdom Hearts II.

Dissidia Final Fantasy NT to trójwymiarowa bijatyka, w której naprzeciw siebie stają dwie drużyny złożone z trzech osób. Walki odbywają się na zamkniętych arenach, a akcję obserwujemy zza pleców kontrolowanej przez nas postaci. Gracze mogą wybierać z ponad dwudziestu bohaterów, należących do jednej z czterech klas, wskazujących na ich umiejętności oraz rolę w trakcie walki (Vanguard, Assassin, Marksman, Specialist). Wśród herosów znaleźli się protagoniści oraz antagoniści głównych odsłon Final Fantasy, tacy jak Noctis (Final Fantasy XV), Cloud Strife (Final Fantasy VII), Lightning (Final Fantasy XIII), Terra Branford (Final Fantasy VI), Sephiroth (Final Fantasy VII).

Gra korzysta z przebudowanego i rozszerzonego systemu walki, który wykorzystany był przez jej poprzedników. Każdy heros opisany jest kilkoma statystykami. Najważniejsze z nich to punkty zdrowia (HP) oraz odwagi (Bravery). Celem graczy jest wyeliminowanie przeciwników poprzez wyzerowanie wskaźnika ich zdrowia. Herosi dysponują szeregiem ataków, każdy z nich przypisany jest jednak do dwóch kategorii. Umiejętności i ruchy z pierwszej kradną odwagę przeciwnika, natomiast zdolności z drugiej wykorzystują pulę dostępnych punktów odwagi do zadawania fizycznych obrażeń. Im więcej punktów odwagi posiadamy tym silniejsze ataki możemy wykonać.

Dodatkową pomocą na polu bitwy są także summonsy, potężne bestie przyzywane przez graczy, które zapewniają różnego rodzaju bonusy. Po wygranej pojedynku otrzymujemy punkty doświadczenia oraz pieniądze, które pozwalają na odblokowanie nowych broni, zdolności oraz skórek dla poszczególnych postaci.

Produkcja posiada rozbudowane możliwości rozgrywek wieloosobowych. Tytuł otrzymał również tryb dla pojedynczego gracza, w którym walczyliśmy z postaciami kontrolowanymi przez AI. To właśnie tutaj, w serii kolejnych pojedynków, gracze mogą zapoznać się w pełni z fabułą tytułu.

Dissidia Final Fantasy NT korzysta z trójwymiarowego silnika, który oferuje wysokiej jakości modele postaci oraz widowiskowe efekty specjalne, a także

obraz wyświetlany ze stałą prędkością sześćdziesięciu klatek na sekundę.