

GAMER GUIDE

PERSONA 5
TACTICA
EDITION



the need to know you didn't know you needed



CO TO JEST?



Persona 5 Tactics (P5T), wydana w listopadzie 2023 roku, to taktyczna gra RPG (role-playing game) opracowana przez P-Studio i opublikowana przez firmę Sega. Gra ta jest spin-offem znanej serii Persona, będącej częścią szerszej serii Megami Tensei. Jest dostępna na różnych platformach, w tym na Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Windows, Xbox One i Xbox Series X/S.



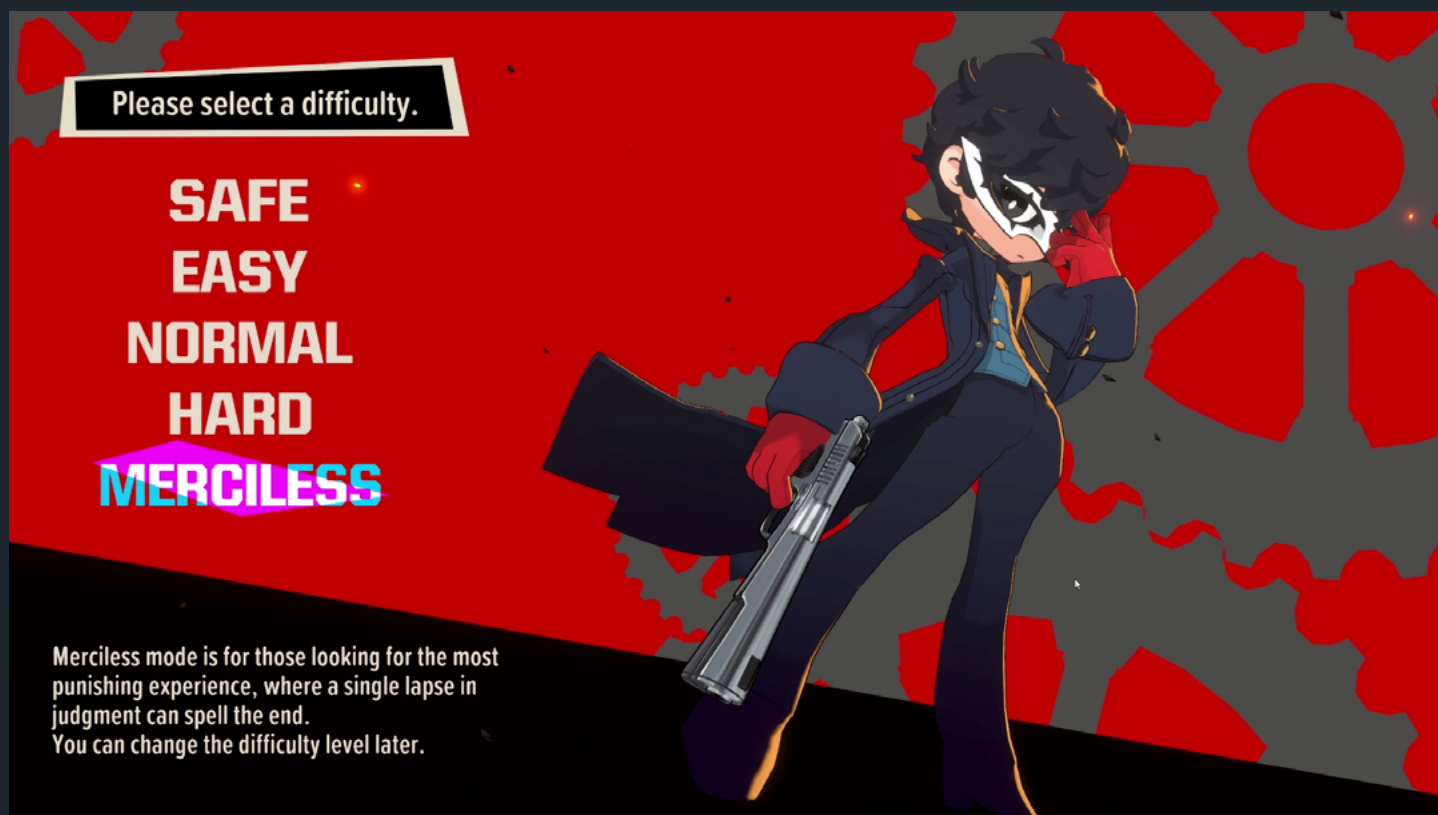
Akcja P5T osadzona jest równolegle z fabułą Persona 5. Decyzja o stworzeniu P5T wynikała z dążenia Atlusa do zagłębienia się w gatunek strategicznych RPG-ów w ramach serii Persona. Na wybór ten wpłynęła wiedza Atlusa w zakresie podobnych stylów gier oraz zgodność gatunku z ugruntowanym światem Persona 5.

PODSTAWOWE INFORMACJE

P5T obiecuje zupełnie nową fabułę, powrót ulubionych postaci fanów oraz wprowadzenie nowych sojuszników i wrogów, zapewniając ekscytującą podróż wypełnioną ekscytującymi przygodami bojowymi.

Mechanika

W przeciwieństwie do oryginalnych Persona 5 i Persona 5 Royal, które były grami RPG opartymi na poleceniach, P5T oferuje taktyczną grę RPG, wymagającą bardziej przemyślanego podejścia do rozgrywki.



Tryby Trudności

P5T oferuje graczom do wyboru 5 różnych poziomów trudności, które wpływają na starcia bojowe w trakcie głównej historii:

- **Bezpieczny:** Dla tych, którzy pragną wciągającej historii. Jeśli upadniesz, ponawiaj bitwy tak często, jak to konieczne.
- **Łatwy:** Idealny dla zwykłych graczy. Bitwy są zoptymalizowane dla początkujących.
- **Normalny:** Zapewnia równowagę pomiędzy wciągającą historią a ekscytującą rozgrywką.
- **Trudny:** Oferuje wyzwanie na poziomie eksperckim z minimalnym miejscem na błędy w bitwie. Wrogowie mają zwiększony atak i HP, a także włączony jest przyjacielski ogień.
- **Bezlitosny:** Dostosowany dla graczy poszukujących niezwykle brutalnego wyzwania, z włączonym także przyjacielskim ogniem.



Postacie i Persony

WP5T pojawiają się znane postacie z oryginalnej gry i jej spinoffów. Chociaż są one rozpoznawalne, wprowadzono zmiany, aby dopasować je do gatunku gier taktycznych. Unikalne zdolności zostały zmodyfikowane, aby dostosować je do systemu walki opartego na siatce ruchu.

Oto grywalne postacie (i ich nazwy kodowe Phantom Thief) w grze podstawowej:

- Ren Amamiya (Joker)
- Morgana (Mona)
- Ryuji Sakamoto (Skull)
- Ann Takamaki (Panther)
- Yusuke Kitagawa (Fox)
- Makoto Niijima (Queen)
- Futaba Sakura (Oracle/Navi)
- Haru Okumura (Noir)
- Goro Akechi (Crow)
- Kasumi Yoshizawa (Violet)

Persony są imiennikiem serii, a także integralną mechaniką samych gier. Persony symbolizują wewnętrzne ja bohaterów, pojawiając się jako przejawy ich umysłów, pomagające w stawianiu czoła osobistym wyzwaniom. Opisywane jako maski noszone podczas przeciwności losu, te Persony odgrywają kluczową rolę w walce, umożliwiając postaciom wyzwalamie potężnych ataków.

W P5T wymiana person nie jest już dostępna wyłącznie dla głównego bohatera. Teraz każdy posiadacz Persony posiada zarówno główną Personę, jak i Pod-Personę, przy czym ta ostatnia oferuje dodatkowe wzmocnienia statystyki i umiejętności. Dokładne rozważenie wyboru podoboty jest niezbędne do optymalizacji konstrukcji postaci. Persony zdobywa się wykonując misje, początkowo pojawiając się jako tajemnicze trybiki, które później ujawniają się w Aksamitnym Pokoju. Chociaż pojemność Persony rośnie wraz z historią, zawsze istnieje ograniczenie, co powoduje potrzebę strategicznej fuzji w celu skutecznego zarządzania kolekcją.



Umiejętności

Każda grywalna postać ma konfigurowalne drzewo umiejętności wzmacnione punktami wzrostu (GP). Gałęzie drzewa umiejętności oferują różnorodne korzyści, od ulepszeń statystyk po ulepszone umiejętności żywiołów i efekty pomocnicze dla technik walki. Punkty Wzrostu można zdobyć poprzez zdobywanie kolejnych poziomów w walce, uczestnictwo w wydarzeniach dyskusyjnych i wykonywanie Zadań.

Drzewo umiejętności dowolnej odblokowanej postaci można zresetować, umożliwiając graczom modyfikowanie zestawów umiejętności i eksperymentowanie z różnymi strategiami walki. Zdolność do adaptacji jest kluczowa, ponieważ w każdym królestwie pojawiają się nowi wrogowie o unikalnych mocnych i słabych stronach. Dodatkowo drzewo umiejętności wprowadza Unikalne Umiejętności, ekskluzywne zdolności, z których mogą korzystać tylko określone postacie. Kiedy wskaźnik napięcia postaci jest pełny, te unikalne umiejętności stają się dostępne, dodając warstwę strategicznej głębi na polu bitwy.



Pokój Aksamitny

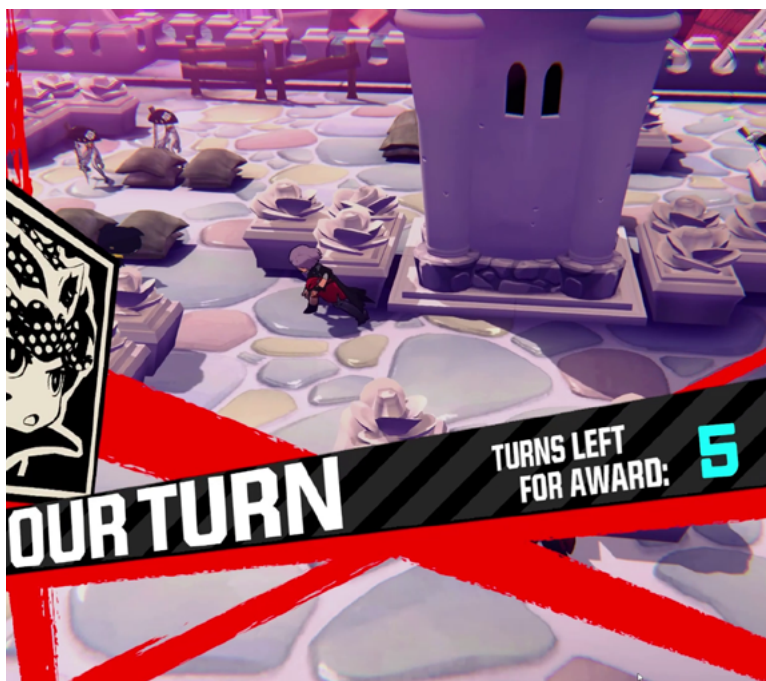
Pokój Aksamitny to kraina istniejąca pomiędzy snem a rzeczywistością, umysłem i substancją. Służy jako przestrzeń, w której bohater zarządza i łączy Persony. Najważniejsze cechy i usługi Velvet Room obejmują:

- **Persona Compendium:** Śledź i rejestruj nabyte lub połączone Persony w Persona Compendium. Za opłatą możesz przywołać dowolną zarejestrowaną Personę, kiedy tylko zajdzie taka potrzeba. Służy jako cenne narzędzie do zarządzania kolekcją Persona.
- **Persona Fusion:** Połącz dwie lub więcej Person, aby stworzyć nową z połączonymi umiejętnościami i statystykami. System Fusion Alarm, na wzór Persony 5 Royal, wprowadza nieprzewidywalne konsekwencje, takie jak zwiększone statystyki czy dziedziczenie umiejętności. Persona Fusion to podstawowy sposób na zdobycie potężnych Person.
- **Podosoby:** Wyposaż podosoby obok głównych person dla swoich jednostek. Zapewniają one członkom drużyny odziedziczone umiejętności pasywne i aktywne. Zdobywaj podosoby, pokonując wrogów lub realizując cele. Zarejestruj je w Velvet Room, aby móc przywoływać je w przyszłości za opłatą.
- **Fuzja Broni:** Zamień nadmiar Person w broń dla Widmowych Złodziei. Korzystając z usługi wytwarzania broni, Joker może poprosić Lavenzę o stworzenie unikalnej broni z określonymi umiejętnościami pasywnymi i aktywnymi w oparciu o cechy przekonwertowanej Persony. To praktyczny sposób na zdobycie nowej broni i usunięcie niechcianych Person w trakcie głównego wątku fabularnego. Broń można również rozmontować w celu wprowadzenia zmian lub ulepszeń.



Bronie

P5T oferuje bardziej ograniczony wybór wyposażenia dla Phantom Thieves, skupiając się wyłącznie na broni. W miarę postępów graczy sklep wprowadza nowe bronie do kupienia. Gracze będą również mogli łączyć Persony, aby stworzyć potężną broń z dodatkowymi powinowactwami żywiołów, przewyższającymi opcje kupowane w sklepie. Chociaż te kute bronie często przewyższają swoje odpowiedniki ze sklepu pod względem obrażeń i oferują dodatkowe efekty żywiołów, proces ten zużywa dwie Persony o określonym powinowactwie i poziomie. Pomimo kosztów, kucie okazuje się opłacalne ze względu na znaczny wzrost obrażeń broni i dodatkowe korzyści wynikające z żywiołów.





Walka

Walka P5T obejmuje strategiczne bitwy rozgrywane przez drużynę złożoną z 3 postaci. Postacie mogą poruszać się swobodnie, dopóki nie zainicjują ataku. Jeśli wróg znajduje się za osłoną, gracze mogą podejść i wykonać ataki wręcz lub użyć ataków dalekiego zasięgu, aby wykorzystać słabe punkty.

Gracze mogą swobodnie przełączać się między 3 członkami drużyny przed podjęciem działań. Pozwala to na dostosowanie się do słabości wroga lub strategiczne rozmieszczenie postaci, dążąc do uzyskania przewagi w postaci Potrójnego Zagrożenia. Twoja tura kończy się po wykonaniu ataku. Dodatkowo istnieje możliwość zakończenia tury bez podejmowania jakiegokolwiek akcji. Rezygnacja z działania aktywuje efekt „Szarży”, wzmacniający działania w następnej turze.

W grze występują 3 rodzaje ataków:

- Atak Dystansowy: Umożliwia ataki dystansowe. Obrażenia zadawane wrogom w stanie ochronnym są zmniejszone.
- Atak Wręcz: Odrzuca wrogów. Skuteczny w usuwaniu wrogów z wysokich miejsc.
- Skuteczny przeciwko chronionym wrogom, stwarzający okazję do ich powalenia.
- Ataki Umiejętności z Personami: Silniejsze niż normalne ataki. Może wywołać dodatkowe efekty.

Walka polega na znalezieniu równowagi pomiędzy atakami dystansowymi i wręcz. Uderzenia dalekiego zasięgu zapewniają bezpieczeństwo z dystansu, podczas gdy ataki w zwarcu zapewniają znaczne obrażenia i przewagę strategiczną poprzez wypieranie wrogów. Warto pamiętać o kilku dodatkowych mechanizmach.

Jeszcze Jedno:

Ta znana mechanika z serii Persona pozwala postaciom ponownie działać po dobrze wykonanym ataku. Wywoływana przez trafienie bezbronnego wroga, np. tych znajdujących się za osłoną, dotkniętych dolegliwościami lub wcześniej zaatakowanych przez sojusznika, ikona celowania „Zdobądź ich” sygnalizuje możliwość wykonania tury „Jeszcze raz”.



Dolegliwości:

Dolegliwości to negatywne efekty statusu zadawane przez ataki Persona. Należą do nich Rozpacz, Zamiatanie, Szok, Oparzenie, Zamrożenie, Wir, Hipnoza, Zawroty głowy i Sen.

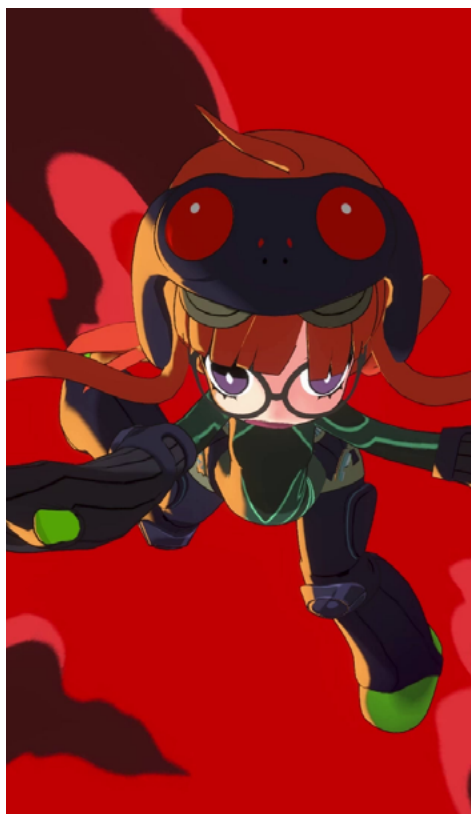
Potrójne Zagrożenie (Atak Totalny):

Ta potężna technika zadaje znaczne obrażenia wielu wrogom jednocześnie. Aby wykonać Potrójne Zagrożenie, wróg musi zostać powalony i wymagana jest postać z turą „Jeszcze raz”.

Elementy Sceny:

Etapy bitwy wypełnione są elementami, które można wykorzystać na korzyść gracza.

- Kamera Monitorująca: Na niektórych etapach znajdują się kamery monitorujące, a gracze muszą unikać wykrzyka. Jeśli wejdiesz w kolorowy zasięg, uruchomi się ostrzeżenie, przywołując dodatkowych wrogów.
- Wybuchowe Beczki: Wybuchowe beczki można zdetonować za pomocą broni dystansowej postaci. Powstała eksplozja zadaje obrażenia pobliskim wrogom.
- Dash Squares: Przesuń swoją postać na Dash Squares, umożliwiając członkom drużyny przeskakiwanie z jednej wzniesionej pozycji na drugą.
- Drabiny: Drabiny są widoczne pod platformami i pozwalają postaciom wspiąć się na wyższy poziom, docierając do wrogów znajdujących się na podwyższonych poziomach.
- Drzwi: Drzwi przesuwne na niektórych etapach wymagają interakcji z przełącznikiem, aby je otworzyć lub zamknąć. Zapewniają dostęp do różnych pomieszczeń.
- Windy: Windy, jako element sceny, pełnią funkcję platform podnoszących. Postacie mogą aktywować przełącznik, aby poruszać się w górę lub w dół, umożliwiając dostęp do wyższych lokalizacji.



W P5T Królestwa reprezentują sfery poznawcze w Metaverse, rządzone przez Legionistów. Te krainy odzwierciedlają okresy historyczne lub ustawienia z prawdziwego świata. Aby osiągnąć postęp w głównej historii, Widmowi Złodzieje muszą poruszać się i pokonywać wyzwania w każdym królestwie. Każde królestwo jest wyjątkowe, ma własnego władcę, temat i zestaw wrogów.



Królestwa

Królestwo Marie: Wejdź do tętniącego życiem i różowego królestwa, ale nie lekceważ stojących przed nim wyzwań. Główny boss, Marie, czeka na ciebie w 22. misji. Z 22 głównymi misjami i 5 zadaniami, to Królestwo oferuje również możliwość odblokowania Persony.

Królestwo Yoshiki: Zanurz się w królestwie odzwierciedlającym japońską architekturę i design. Yoshiki, główny boss, czeka na ciebie w 33. misji. To Królestwo składa się z 11 głównych misji, 4 zadań i szansy na odblokowanie 2 Person.

Królestwo Nakabachi: Wkrocz do mrocznego królestwa zdominowanego przez czerwień i czerń. Spotkaj dwóch głównych bossów, Nakabachiego i Shadow Self, odpowiednio w 39. i 42. misji. Z 9 głównymi misjami i 3 zadaniami, to Królestwo oferuje także możliwość odblokowania 2 Person.

Królestwo Salmael: Przygotuj się na wymagające królestwo, ostatnie w grze głównej lub czwarte z 5 z DLC. Rozważ zmianę ustawień trudności przed zmierzeniem się z Salmaelem, głównym bossem w 52. i ostatnim zadaniu. Z 10 głównymi misjami, 3 misjami i szansą na odblokowanie 2 Person, to Królestwo wymaga umiejętności strategicznych.

PORADY & TRIKI



Odpoczynek jest najlepszy

Tworząc drużynę bojową, sprawdź, czy wokół portretów postaci na ekranie wyboru drużyny widoczna jest słaba jasnoniebieska poświata. Ta poświata wskazuje, że członek drużyny znajduje się w Szczytowej Kondycji, czyli stanie osiąganym, gdy postacie są wykluczone z walki, oszczędzając energię na wzmocnienie w następnej bitwie. Stan Szczytowy zwiększa ich HP i SP na nadchodzącą walkę, z wyłączeniem Zadań wykonywanych pomiędzy bitwami w głównym wątku fabularnym.

Sprawdź swoje cele

Każda walka ma dodatkowe cele wykraczające poza cel główny. Obejmują one takie warunki, jak oczyszczenie planszy w określonej liczbie tur, utrzymanie bezbłędnej drużyny bez nokautów lub pokonanie wszystkich wrogów, gdy głównym celem jest ruch. Chociaż te dodatkowe cele nie są obowiązkowe, zapewniają doskonałą okazję do zdobycia dodatkowej gotówki i punktów doświadczenia poza tym, co jest naturalnie zdobywane za osiągnięcie głównego celu bitwy.

Bądź rozmowny

Wyrób sobie nawyk angażowania się w rozmowy ze swoimi sojusznikami, gdy tylko nadarzy się okazja. Jeśli zauważysz znacznik „Nowy” na ikonie rozmowy, postać ma coś do przekazania. Nawet jeśli zdecydujesz się na szybkie przewijanie dyskusji, te rozmowy nagradzają każdego członka drużyny 2 GP.



WNIOSEK

Persona 5 Tactics doskonale sprawdza się jako spin-off serii Persona 5. Oferuje przystępny, ale rozbudowany system walki, co czyni go wspaniałym dodatkiem zarówno dla nowicjuszy, jak i weteranów gatunku. Choć może nie odpowiadać intensywności narracji oryginału, Tactics wzbogaca podstawowe motywy Persona 5 i wyróżnia się imponującą rozgrywką taktyczną. Pomimo pewnych obaw związanych z pisaniem, pozostaje przyjemnym rozszerzeniem uniwersum Persona 5.