

Link do produktu: <https://www.it7.pl/call-of-duty-vanguard-p-7279.html>

CALL OF DUTY VANGUARD

Cena brutto	100,00 zł
Cena netto	100,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0005
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Call of Duty: Vanguard to już osiemnasta główna część bestsellerowej serii **FPS-ów** pod tytułem **Call of Duty**, częściowo inspirowana prawdziwymi wydarzeniami z okresu II wojny światowej. Za jej produkcję odpowiada studio Sledgehammer Games, w którego portfolio można znaleźć ciepło przyjęte **Call of Duty: WWII**. Omawiany tytuł stanowi powrót do korzeni, bowiem ponownie wprowadza **schemat ukazywania historii z punktu widzenia kilku bohaterów**, którzy mierzą się z wrogiem w zupełnie różnych rejonach świata.

Fabula

Akcja gry ponownie przenosi nas na fronty II wojny światowej, gdzie mamy okazję naprzemiennie wcielać się w czterech różnych bohaterów. Protagonistami tej części są więc Brytyjczyk **Arthur Kingsley**, członek 9. batalionu spadochronowego, wysłanego w ramach operacji Overlord do Normandii; należąca do 138. dywizji karabinowej snajperka **Polina Petrova**, pełniąca służbę w Stalingradzie; amerykański pilot **Wade Jackson** z szóstej eskadry zwiadowczej, uczestniczącej w bitwie o Midway oraz Australijczyk **Lucas Riggs** z 20. batalionu, jeden z tzw. Szczurów Tobruku, walczących w Afryce Północnej. Z czasem ich losy splatają się i wspólnie tworzą pierwszy w historii oddział sił specjalnych, a ich zadaniem jest powstrzymanie tajemniczej operacji „Projekt Feniks”.

Mechanika

Podobnie jak w poprzednich grach z serii, w *CoD: Vanguard* przychodzi nam obserwować rozgrywkę z perspektywy pierwszej osoby (FPP). **W ramach tytułu mamy okazję zaważać w najważniejszych bitwach II wojny światowej**, toczących się zarówno w Europie Wschodniej i Zachodniej, na Pacyfiku oraz w Afryce Północnej, wcielając się na zmianę w czterech różnych bohaterów. Gra skoncentrowana jest na wypełnianiu przydzielanych bohaterom misji i eliminowaniu przeciwników przy użyciu szerokiego wachlarza broni. W czasie rozgrywki mamy możliwość korzystania z opcji skradania, biegania, unikania ataków, zaglądania przez uchylone drzwi do pomieszczeń, a nasze działania (np. strzelanie do ukrywającego się za murem wroga) mogą skutkować destrukcją otoczenia.

Tryby gry

Poza kampanią fabularną osadzoną częściowo podczas drugiej wojny światowej, a częściowo tuż po niej, tytuł umożliwia również wspólną rozgrywkę w ramach **trybu wieloosobowego**. **Na start dostępnych jest aż 20 map**, z których 16 dostosowano do klasycznych potyczek 6 na 6. Na rozgrywkę wpływ ma destrukcja ścian oraz zróżnicowana balistyka amunicji, do multiplayera wprowadzone zostały także **elementy gry taktycznej**.

Tytuł wzbogacono również w **tryb zombie, opracowany przez firmę Treyarch Studios**, który pozwala na przetestowanie swoich sił w odpięciu niekończących się ataków nieumarłych. Obejmuje on wydarzenia poprzedzające te zaprezentowane w **Black Ops – Cold War**.

Gra ta została również zintegrowana z **battle royale Call of Duty: Warzone**.

Alpha-testy

Pierwsze testy Vanguard zostały zaplanowane na okres 27 - 29 sierpnia. Osobami, które jako pierwsze mają okazję przetestować tytuł, są użytkownicy **konsol PlayStation 4 oraz PlayStation 5**. Do gry niewymagany jest abonament PlayStation Plus. Ponadto nie trzeba było składać zamówienia przedpremierowego. Wymagane jest natomiast posiadanie jednej z wymienionych gier: **Call of Duty: Modern Warfare**, **Call of Duty: Warzone** lub **Call of Duty: Black Ops – Cold War**.

W ramach alfy gracze mają możliwość zapoznania się z **nowym wariantem rozgrywki multiplayer – Champion Hill**, w którym mogą mierzyć się ze sobą w 2- lub 3-osobowych drużynach. Każdy rozpoczyna grę z takim samym wyposażeniem, a za pokonanie przeciwnika otrzymuje pieniądze, za które może kupić kolejne bronie.

Wersja alfa jest dostępna do pobrania od 23 sierpnia. Preload wystartował o **godz. 12:00 czasu polskiego**.

Kwestie techniczne

COD: Vanguard posiada realistyczną, trójwymiarową oprawę wizualną, stworzoną w oparciu o [silnik](#), **opracowany m. in. w krakowskim oddziale studia Infinity Ward i po raz pierwszy wykorzystany w *Call of Duty: Modern Warfare***. Zaprezentowane w grze lokacje znane są już fanom z pierwszej i drugiej odsłony cyklu oraz [World at War](#). Twórcy dopracowali nie tylko animacje broni, ale też reakcje otoczenia na toczony w pobliżu walki. Wraz z przedłużającą się bitwą coraz większemu zniszczeniu ulegają znajdujące się na linii ostrzału budynki. Dynamicznej destrukcji towarzyszą także zmiany w oświetleniu.

Całości charakteru nadaje także ścieżka dźwiękowa, opracowana przez znanego **kompozytora Beara McCreary’ego**, odpowiedzialnego za stworzenie muzyki m. in. do takich seriali jak *The Walking Dead* czy *Battlestar Galactica*, czy też ostatniej odsłony [God of War](#).