



GHOST OF TSUSHIMA

Cena brutto	55,00 zł
Cena netto	55,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0284
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Ghost of Tsushima jest grą przeznaczoną wyłącznie na konsolę PlayStation 4. Za jej stworzenie odpowiada amerykańskie studio Sucker Punch Productions, znane graczom chociażby z serii [inFamous](#) oraz [Sly Cooper](#). Ich najnowszy projekt przez trzy i pół roku był utrzymywany w tajemnicy. Pierwszy raz [zaprezentowano](#) go podczas Paris Games Week 2017.

Najświeższe informacje i ciekawostki na temat *Ghost of Tsushima* znajdziecie w naszym artykule [Wszystko o Ghost of Tsushima](#). Tekst jest na bieżąco uaktualniany zarówno przed, jak i po premierze gry.

Fabula

Rok 1274. Na kontynencie azjatyckim praktycznie niepodzielnie rządzi imperium mongolskie. Jego władcy łakomym okiem spoglądają na bogactwa feudalnej Japonii. Chan Kubilaj decyduje się w końcu na dokonanie inwazji. Jej pierwszym celem jest położona dokładnie pośrodku Cieśniny Koreańskiej wyspa Cuszima. **Podczas ataku wojska mongolskie masakrują większość samurajów mieszkających na wyspie. Głównemu bohaterowi gry - Jinowi - cudem udaje się przetrwać tragiczną w skutkach bitwę.** Od tego momentu głównym celem protagonisty staje się powstrzymanie Mongołów. Jednak aby tego dokonać, będzie musiał zapomnieć o samurajskich tradycjach.

Mechanika

Podobnie jak produkcje sygnowane marką inFamous, Ghost of Tsushima jest trzecioosobową grą akcji z otwartym światem, który można przemierzać zarówno pieszo, jak i konno. Twórcy duży nacisk położyli na system skradania. Siły wroga są przeważające, więc bezpośrednia konfrontacja z przeciwnikami nie zawsze jest najrozsądniejszym pomysłem.

Warto odnotować, że w skradaniu liczy się nie tylko spryt. Do dyspozycji gracza oddano mnóstwo gadżetów służących zarówno do odwracania uwagi oponentów (np. bomby dymne, dzwoneczki czy petardy), jak i eliminowania ich w sposób bezpośredni (bomby, noże do rzucania, a także płonące i wybuchowe strzały).

Poza skradaniem się możemy też walczyć bezpośrednio – z wykorzystaniem katany lub łuku. System przypomina trochę to, co znamy np. z [Wiedźmina 3: Dzikiemu Gonu](#) – duże znaczenie ma tutaj wyczucie tempa przy parowaniu i unikach. **Gracz ma do dyspozycji cztery odmienne style walki – każdy z nich sprawdza się najlepiej przeciwko innemu typowi wroga** (lista rodzajów przeciwników jest dość obszerna, ale można ich z grubsza podzielić na kilka wariantów (np. szermierze, łucznicy, włócznicy czy tarczownicy).

Na uwagę zasługuje też system prowokacji – **pozwala on rozpocząć starcie od rzucenia wyzwania, a następnie wyeliminować od jednego do kilku wrogów pojedynczymi, efektownymi ciosami** (pod warunkiem, że uda nam się zadać je w odpowiednim momencie – porażka oznacza utratę sporej części paska życia).

W Ghost of Tsushima twórcy zrezygnowali z klasycznego systemu znaczników prowadzących gracza do celów misji. Zamiast tego tę funkcję pełnią elementy otoczenia – ślady, widoczny na horyzoncie dym, charakterystyczne punkty nawigacyjne, a nawet zwierzęta. Możemy też skorzystać z tzw. wiatru przewodniego – ustawiamy cel na mapie i od tego czasu wiatr wieje w jego kierunku. Wszystkie te sztuczki i pomysły mają zachęcić graczy do uważniejszej eksploracji świata.

Tryby gry

W *Ghost of Tsushima* **możemy grać wyłącznie samotnie.** Podstawą rozgrywki jest rozbudowana kampania fabularna.

Kwestie techniczne

Ghost of Tsushima rozgrywa się na tytułowej wyspie, która w całości jest otwarta do eksploracji. **Otoczenie jest bardzo różnorodne - od bambusowych lasów, przez niewielkie wioski po buddyjskie świątynie.** Twórcy zadbali o to, by lokacje były bardzo klimatyczne - mamy tu sporo malowniczych krajobrazów i przeróżnych detali kojarzonych z feudalną Japonią (pola ryżowe, płatki drzew wiśniowych). Świat gry ma sporo głębi i jest jednym z głównych bohaterów historii.