

Link do produktu: <https://www.it7.pl/metal-gear-solid-the-phantom-pain-p-5939.html>

METAL GEAR SOLID THE PHANTOM PAIN

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0026
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Japońskie Konami istnieje od 1969 roku i jest to jedna z najbardziej zasłużonych firm związanych z grami wideo. Wśród najważniejszych serii wydawanych przez ten koncern można wymienić [Castlevanie](#), [Silent Hill](#), [Pro Evolution Soccer](#) oraz oczywiście [Metal Gear](#), której ostatnia część, [Metal Gear Solid V: Ground Zeroes](#), ukazała się w 2014 roku, ale była tylko przedsmakiem tego, co nadeszło 1 września 2015 roku – *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* na konsolę Xbox One. Produkcja zadebiutowała na rynku w normalnej wersji oraz jako [edycja kolekcjonerska](#), zawierającą m.in. replikę ramienia bionicznego Snake'a w skali 1:2, steelbook, mapę i kilka innych gadżetów. Za tytuł odpowiedzialne jest studio Kojima Productions, dowodzone przez słynnego dewelopera Hideo Kojimę – „ojca” serii *Metal Gear* i *Zone of the Enders*.

Xboksowe *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* to skradanka, której akcja rozgrywa się w dużych, otwartych lokacjach. **Edycja na konsolę firmy Microsoft oferuje multiplayer (*Metal Gear Online*) dla 16 osób, zamiast 12 w przypadku past-genowych wydań, oraz wysokiej jakości oprawę graficzną**. Gameplayowo jest to jednak ta sama gra, co w przypadku pozostałych wersji na PlayStation 4, PC-ty oraz konsole starszej generacji (Xbox 360 i PlayStation 3).

Fabula

Głównym bohaterem *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* jest Punished Snake (aka Big Boss) – jedna z kluczowych postaci w uniwersum [Metal Gear](#), która jest świetnie znana weteranom serii, między innymi dzięki [Metal Gear Solid: Peace Walker](#). Budzi się on po dziewięciu latach śpiączki, będącej efektem odniesionych ran, w tym stratą lewej ręki. Wydarzenia, które doprowadziły go do tego stanu, zostały przedstawione w prologu gry, zatytułowanym [Metal Gear Solid V: Ground Zeroes](#). Niedługo po odzyskaniu przytomności, szpital w którym przebywa Snake zostaje zaatakowany przez uzbrojonych napastników i bohater musi ratować się ucieczką. Pomaga mu w tym tajemniczy pacjent z zasłoniętą twarzą, przedstawiający się jako Ishmael. Punished Snake w późniejszym czasie staje na czele armii Diamond Dogs i zaczyna podążać tropem organizacji terrorystycznej, odpowiedzialnej za swoje problemy i śmierć towarzyszy, tarfając m.in. do Afganistanu i Afryki.

Mechanika

W *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* na platformę Xbox One twórcy wprowadzili sporo istotnych zmian do systemu rozgrywki znanego z części poprzednich cyklu. **Jedną z największych nowości jest otwarty świat. Gracze otrzymali pełną swobodę działania, umożliwiającą wykonywanie poszczególnych misji na wiele sposobów**. Równie dobrze można zaatakować bazę przeciwnika w stylu Rambo, wykorzystać karabin snajperski do zdejmowania celów z daleka, albo na spokojnie zbadać najpierw teren, a później przekraść się niezauważonym, nikogo nie atakując. Dodatkowo nic nie stoi na przeszkodzie, by poczekać na nadejście nocy (upływ czasu da się przyspieszyć dzięki specjalnemu e-papierosowi).

Otwarte lokacje to jednak nie wszystko, co ma do zaoferowania *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* na platformę Xbox One. **Samo wykonywanie kolejnych zadań to jedno, ale równie ważnym elementem rozgrywki jest rozwijanie ośrodka dyspozycyjnego (Mother Base) do którego trafiamy przed każdą misją**. Na początku jest to dość puste miejsce, ale z biegiem czasu rozbudowujemy je o kolejne elementy, zatrudniamy pracowników (lekarze, inżynierowie, szpiegów itd.), dzięki czemu zyskujemy dostęp np. do większej ilości informacji o wrogu, nowych gadżetów, pomocników podczas wykonywania zadania i nie tylko. Co ciekawe, pozyskiwanie nowych żołnierzy odbywa się nie tylko poprzez czynienie postępów w kampanii fabularnej, ale przede wszystkim przez system Fulton, transportowanie z pola walki balonem nieprzytomnych przeciwników do naszej bazy. Tam decydują oni czy przyłączają się do nas, czy też nie.

Rozgrywka w *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* jest więc połączeniem znanych już mechanizmów z różnymi nowinkami.

Tryby gry

Oprócz kampanii dla jednego gracza, w *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* na platformie Xbox One znajduje się

także komponent multiplayer nazwany [Metal Gear Online](#). Dzięki niemu gracze mogą walczyć ze sobą wcielając się w mniej i bardziej znane postacie, np. w samego Snake'a. Dodatkowo twórcy przewidzieli możliwość modyfikowania wyglądu bohaterów. Natomiast rozgrywka w multiplayerze opiera się na podobnych mechanizmach, co w singlu, z tym wyjątkiem, że lokacje są dużo mniejsze, a zabawa jest nastawiona przede wszystkim na współpracy pomiędzy członkami ekipy.

Kwestie techniczne

***Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* napędza technologia FOX Engine**, znana z *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* czy też z gry sportowej [Pro Evolution Soccer 2016](#). Silnik został przygotowany przez inżynierów i programistów z Kojima Productions, a jego zaletą jest możliwość generowania realistycznej oprawy graficznej oraz zaawansowane możliwości odwzorowania fizyki.

Inne

Jedną z kontrowersji związanych z produkcją *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* okazał się konflikt „ojca” serii Hideo Kojimy z firmą Konami. Ostatecznie [doszło do rozwiązania](#) zespołu Kojima Productions i usunięcia informacji o deweloperze z materiałów promocyjnych gry. Należy jednak pamiętać, że gra została dokończona przez słynnego twórcę i jego podopiecznych.

Film: <https://www.youtube.com/watch?v=A9JV0EvCkMI>

Stan: **UŻYWANA**

Ilość Graczy: **1**

Wersja Językowa: **A**

Multiplayer: **1-2**