

Link do produktu: <https://www.it7.pl/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain-p-6621.html>

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Cena brutto	30,00 zł
Cena netto	30,00 zł
Numer katalogowy	X360-GU0715
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain to kolejna odsłona popularnej japońskiej serii skradankowych gier akcji, stworzonej przez firmę Konami. Za jej produkcję odpowiada studio Kojima Productions. Początki cyklu, którego pomysłodawcą oraz reżyserem jest Hideo Kojima, sięgają 1987 roku. W jego skład wchodzi kilka głównych części oraz wiele tytułów pobocznych. Fabuła wszystkich z nich łączy się ze sobą i przedstawia z różnych perspektyw wydarzenia rozgrywające się na przestrzeni kilkudziesięciu lat.

Tytuł w wersji na konsolę Xbox 360 różni się od pozostałych edycji na PlayStation 4, Xbox One i komputery PC przede wszystkim słabszą oprawą graficzną, z gorszymi teksturami i mniejszą liczbą efektów. Ponadto w multiplayerze może uczestniczyć tylko 12 osób, podczas gdy na nowszych platformach sprzętowych bawi się 16 graczy.

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 X360 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 X360. **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, szpiegowie 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 X360 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.