

Link do produktu: <https://www.it7.pl/tom-clancys-ghost-recon-breakpoint-p-6894.html>

TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT

Cena brutto	20,00 zł
Cena netto	20,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0172
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint to **trzecioosobowa strzelanka w otwartym świecie**, reprezentująca kultową serię zapoczątkowaną w 2001 roku. Tytuł został opracowany i wydany przez sprawującą pieczę nad marką firmę Ubisoft.

Fabula

Akcja gry *Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint* rozgrywa się w uniwersum, do którego zabrała nas poprzednia odsłona cyklu – *Wildlands*. Nie mamy jednak do czynienia z bezpośrednią kontynuacją, gdyż tytuł opowiada odrębną historię.

W trakcie zabawy **trafiamy na znajdującą się na Pacyfiku fikcyjną wyspę Auroa**, by zbadać zagadkową kwestię nagłej utraty kontaktu z nią. Po dotarciu na miejsce Nomad, czyli będący głównym bohaterem (lub bohaterką, bo twórcy pozwalają nam wybrać płeć kontrolowanej postaci) członek tytułowego oddziału Duchów, odkrywa, że **ów skrawek lądu został opanowany przez składającą się z byłych komandosów armię najemników pod dowództwem niejakiego Walkera** (w tej roli Jon Bernthal znany między innymi z głównej roli w serialu *Punisher* Netflixa). **Sprawa jest poważna, gdyż znajduje się tu siedziba korporacji Skell, opracowującej zaawansowane technologie dla wojska**. Zadaniem protagonisty jest opanowanie sytuacji oraz dowiedzenie się, dlaczego najemnicy przejęli wyspę.

Mechanika

W *Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint* akcję ukazano zza pleców bohatera (TPP) oraz z perspektywy pierwszoosobowej (FPP) przy strzelaniu z celowaniem. **Autorzy oddają nam do dyspozycji otwarty świat**, po którym możemy poruszać się na piechotę bądź przy użyciu około trzydziestu różnych pojazdów. Tym, co wyróżnia ten tytuł na tle poprzednich części serii, jest fakt, że **jeśli zdecydujemy się na zabawę w pojedynkę, głównemu bohaterowi nie towarzyszą już komandosi sterowani przez sztuczną inteligencję**.

Na ukończenie czeka tu szereg misji popychających do przodu fabułę; **chcąc jednak poczynić postępy, musimy uważnie rozglądać się po okolicy i zdobywać dane wywiadowcze** (głównie poprzez rozmowy z **postaciami neutralnymi**, przesłuchiwanie nieprzyjaciół, a także kolekcjonowanie materiałów wywiadowczych). Wszystko zaplanowano tak, by grę można było przechodzić w specjalnym trybie bez znaczników misji na mapie. Poza tym możemy zająć się różnymi zadaniami i aktywnościami pobocznymi. Nowością w tej odsłonie są elementy looter shootera. Sprzęt i uzbrojenie, jakie znajdujemy w trakcie gry, mają swój poziom, a niektórzy przeciwnicy będą wymagać odpowiedniego levelu wyposażenia, by nawiązać z nimi równorzędną walkę.

Pomimo że walka odgrywa tu ważną rolę (otrzymujemy nawet nowe narzędzia mordy, na czele z wyrzutniami rakiet, a ich dopełnieniem są liczne gadżety, choćby w postaci palnika pozwalającego na wycinanie dziur w płotach), **autorzy postanowili pogłębić rozgrywkę, implementując w swoim dziele nowe mechaniki** nawiązujące do gier survivalowych. Zastosowano choćby **system ran i kontuzji, które wpływają na potencjał bojowy naszego bohatera**. Wszystkie te niedogodności można wyleczyć, korzystając z rozmaitych środków.

Istotną nowinką jest również możliwość skorzystania z naturalnego kamuflażu; protagonista może oblepić się błotem, by wtopić się w otoczenie i przygotować zasadzkę na wrogów. Poza tym **podczas wybranych przerywników filmowych możemy teraz wybierać kwestie wypowiediane przez naszego żołnierza**. W *Breakpoint* pojawiła się także możliwość wyboru **specjalizacji** bohatera w trybie fabularnym (rozwijamy go w miarę postępów).

Tryby gry

Oprócz kampanii dla pojedynczego gracza, w *Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint* pojawiają się dwa [multiplayerowe](#) warianty rozgrywki, czyli przechodzenie kampanii fabularnej w [trybie współpracy](#) (otrzymujemy tam możliwość dzielenia się z towarzyszami ekipunkiem w specjalnych obozach, a także przenoszenia rannych sojuszników w bezpieczne miejsce) oraz moduł Ghost Wars oparty na zasadach [PvP](#). Warto odnotować, że **rozwój postaci jest tutaj współdzielony we wszystkich trybach gry.**

Kwestie techniczne

Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint posiada [trójwymiarową grafikę](#) wysokiej jakości. Otoczenie jest szczegółowe, a sylwetki postaci i modele broni mogą się pochwalić wysoką liczbą detali. Dopełnieniem tego wszystkiego jest realistyczne oświetlenie.

Warto odnotować, że **nad procesem produkcji i scenariuszem czuwał doradca militarny - Emil Daubon - który od 2005 roku służył w amerykańskich Zielonych Beretach.**