



Review Ghost of Tsushima

Sucker Punch Productions

Ghost of Tsushima to trzecioosobowa gra akcji prezentowana przez Sucker Punch wy?cznie na PlayStation 4. Akcja osadzona jest w staro?ytnej feudalnej Japonii i przedstawia wci?gaj?c? i pe?n? akcji histori?. Najwa?niejsze s? grafika i jej oprawa

Zbli?amy si? do ko?ca 2020 roku i cyklu PlayStation 4. Sony wydaje si? szuka? wielkiego po?egnania ze swoj? konsol? wypuszczon? w listopadzie 2013 r. Przed pojawieniem si? PlayStation 5, aw tym roku zaskoczy?o dwiema dostawami, które doprowadz? do ekstremum. Twojego urz?dzenia. Odnosimy si? do The Last of Us Part II i **Ghost of Tsushima**, pi?knej gry od Sucker Punch Productions, o której dzisiaj porozmawiamy.

Sucker Punch Productions to firma z siedzib? w Stanach Zjednoczonych, która od 2011 roku jest wy?czn? w?asno?ci? firmy Sony. W?ród jej najbardziej znanych tytu?ów znajduje si? seria Infamous, ze s?ynnymi cz??ciami Infamous 2 i Infamous: Second Son.

Ghost of Tsushima to jedna z najwybitniejszych propozycji we wspó?czesnym uniwersum **gier i aplikacji**. Jego g?ównym punktem, na który nale?y zwróci? uwag? i który wyróż?nia si? spo?ród innych propozycji, jest sekcja wizualna i graficzna. Gra podejmuje ryzyko odtworzenia czasów feudalnej Japonii podczas bitwy tocz?cej si? na wyspie Tsushima w 1274 roku. W tej walce wojska mongolskie zmierzy?y si? z okupuj?cymi to miejsce samurajami. Odtwarzanie i wra?enia graficzne gry Sucker Punch s? po prostu doskona?e. Ka?dy szczegół? jest dopracowany do perfekcji, aby przenie?? nas do tamtego ?wiata i tamtego czasu. Flora i fauna tego miejsca, szczegół?y o?wietlenia, wschody i zachody s?o?ca, wiatr i warunki pogodowe. Bardzo wysokiej jako?ci do?wiadczenie w towarzystwie pi?knego zespo?u muzycznego, w sk?ad którego wchodzi? Ilan Eshkeri i Shigeru Umebayashi.

G?ówna historia postawi nas w sytuacji Jin Sakai, który prze?y? atak Mongo?ów i szuka zemsty. Jin znajdzie si? w po?owie drogi mi?dzy poszanowaniem swoich tradycji jako samuraja a u?ywaniem technik ataku, które wykraczaj? poza jego zwyk?y kod. W ten sposób b?dziemy porusza? si? pomi?dzy bezpo?rednimi atakami, mieczami i walkami jako wojownik lub jako duch z technikami skradania si?.

G?ówna historia trwa mniej wi?cej od 30 do 35 godzin, a je?li wykonamy rozsiane po mapie zadania poboczne, dojdziemy do 60 godzin. Tytu? podzielony jest na trzy cz??ci.

Chocia? propozycj? **podczas gry w Ghost of Tsushima** jest wej?cie do ?wiata typu sandbox lub otwartego ?rodowiska, nale?y powiedzie?, ?e metody eksploracji i post?p podczas odkrywania ró?nych zak?tków mapy mog?y by? nieco Top. To nie jest najwy?szy punkt w produkcji Sony. Misje towarzyszy?ce g?ównej fabule s? dobre, ale w pewnym momencie to, co musimy zrobi? w ka?dej z nich, staje si? nieco powtarzalne, dodatkowo niektóre postacie poboczne nie osi?gaj? pe?nego rozwoju swoich w?tków, historii czy motywacji.

Jednak cho? czasami s? one do siebie podobne, misje, które wykonujemy, prowadz? nas do odkrycia spektakularnego ?wiata i szeregu bardzo zabawnych mechanik rozgrywki.

Jedn? z **zalet Ghost of Tsushima** s? sekwencje ataku. Je?li zdecydujemy si? na konfrontacj? w zwarciu, b?dziemy cieszy? si? bardzo osza?amiaj?cymi scenami akcji z efektownymi ruchami i dopracowanymi z du?? szczegółowo?ci?. Przewodnikiem zawsze jest ?wiat japo?skich wojowników. Mamy do ulepszenia du?? liczb? ruchów, mieczy, zbroi i umiej?tno?ci. Z drugiej strony, je?li lepiej staramy si? nie da? si? wykry?, mo?emy pochyli? si? nad zbli?aniem si? do wrogów w trybie skradania si? i ducha. B?dziemy mieli specjaln? wizj?, która pozwoli nam lepiej przygotowa? si? do cichego eliminowania wrogów.

W?ród innych przygód, które s? nam prezentowane podczas misji, znajdziemy si? w momentach, w których

będziemy musieli przemieszczać się między dużymi wysokościami za pomocą ruchów skokowych i wspinaczkowych, które równie przyjemnie zaskakują cię produktem Sucker Punch.

Dla miłośników dobrej jakości gier, a zwłaszcza dla fanów uniwersum ożnierzy ze wschodniego kraju, **pobranie Ghost of Tsushima** jest niemal obowiązkowym przystankiem, aby stać się jednym z najlepszych tytułów ostatnich czasów. Jakikolwiek niedopasowanie, które może przedstawić dostawa, jest przyćmione dużą liczbą punktów na korzyść, które można znaleźć w ciągu dużej liczby dostępnych godzin gry.

Pros	Cons
- Znakomita grafika - Bardzo zgrabna sceneria z minionej epoki - Znakomita mechanika walki - Łącząca dźwiękowa - Sekwencje wspinaczkowe i skoki przez spektakularne lokacje	- Misje poboczne mogą się powtarzać - Historia mogłaby mieć solidniejszy rozwój - Dostępne tylko na PlayStation 4 - Postępy między misjami a eksploracją mapy nie są nowe

Links Facebook:

Twitter: <https://twitter.com/suckerpunchprod?lang=es>

Instagram: <https://www.instagram.com/ghostoftsushimathegame/>

Web: <https://www.suckerpunch.com/category/ghost-of-tsushima/>

Play Store:

Apple Store: