



# SNIPER GHOST WARRIOR 3

|                  |                   |
|------------------|-------------------|
| Cena             | <b>40,00 zł</b>   |
| Czas wysyłki     | <b>24 godziny</b> |
| Numer katalogowy | <b>PS4-GU0193</b> |
| Producent        | <b>Brak</b>       |

## Opis produktu

Seria [Sniper: Ghost Warrior](#) to jedna z najbardziej znanych polskich marek wśród gier wideo. Cykl został zapoczątkowany w 2010 roku produkcją o tym samym tytule. Projekt odniósł spory sukces, znajdując [ponad 3,5 miliona nabywców](#). Firma CI Games postanowiła więc pójść za ciosem i w 2013 roku wypuściła na konsolach PlayStation 3, Xbox 360 i komputerach osobistych kontynuację, zatytułowaną [Sniper: Ghost Warrior 2](#). Gra zebrała mieszane opinie i sprzedała się gorzej niż jedynka (rozeszło się około 2 miliony egzemplarzy), co jednak nie zniechęciło to polskiego producenta i wydawcy do kolejnej inwestycji.

Pod koniec 2014 roku [zapowiedziano](#) grę *Sniper: Ghost Warrior 3* na konsolę PlayStation 4, która tym razem powstała we współpracy z zewnętrznym, około 60-osobowym studiem deweloperskim. Tytuł otrzymał także największy budżet w historii cyklu (razem z kosztami marketingowymi wyszło [około 60 milionów złotych](#)). **Trójka pojawiła się także na PC-tach i Xbokse One, ale różnice pomiędzy poszczególnymi wersjami sprowadzają się jedynie do oprawy graficznej**, gdyż sama zawartość jest taka sama na wszystkich urządzeniach.

## Fabula

Fabula *Sniper: Ghost Warrior 3* osadzona została w realiach lokalnego konfliktu. Wspierani przez Kreml separatysty dostali rozkaz zdestabilizowania odległego regionu Gruzji, wcześniej uważanego za teren bez strategicznego znaczenia. W grze wcielamy się w postać snajpera piechoty morskiej – Jonathana Northa, którego misją jest nie tylko sprawna i możliwie cicha eliminacja kluczowych celów, ale i osobista sprawa związana z zaginionym w tym rejonie młodszym bratem. Bohater działający samotnie za linią wroga musi wesprzeć lokalny ruch oporu oraz stawić czoła własnym problemom.

## Mechanika

**W przeciwieństwie do poprzednich części serii, w *Sniper: Ghost Warrior 3* na PS4 postawiono na znacznie większą swobodę działania.** W świecie gry, oprócz głównego wątku fabularnego, czeka nas bowiem cała masa zadań pobocznych, a o ich znaczeniu oraz kolejności wykonywania musimy zdecydować samodzielnie. Podczas rozgrywki przemierzamy rozległe, dzikie tereny, eliminując kolejne kluczowe dla losów konfliktu cele. W grze korzystamy tradycyjnie z szerokiego arsenału karabinów snajperskich oraz najnowszych zdobyczy techniki wojskowej, takich jak popularne drony, których możemy użyć nie tylko do zwiadu, ale także rozbrajania min czy hakowania kamer monitoringu. Jednocześnie zabawa kryje w sobie trochę elementów survivalowych – dzięki zebranych surowcom możemy np. skonstruować **specjalną amunicję, korzystając z systemu craftingu.**

Spory zakres możliwości działania pozwala na eliminację przeciwników na wiele różnych sposobów. Gra skupia się na trzech ścieżkach rozwoju postaci, odpowiednio premiując każdą z nich – możemy więc działać jak snajper, likwidując cele z daleka, skradać się po cichu z wytłumioną bronią lub przeprowadzać frontalne ataki z pomocą karabinów szturmowych. **Jednym z ważniejszych elementów gry jest, podobnie jak w dwóch poprzednich odsłonach serii, uproszczona balistyka lotu pocisku.** Sukces każdego oddanego strzału zależy może od takich czynników, jak dystans do celu czy siła wiatru. Duże mapy, na których toczy się rozgrywka, pozwalają również na prowadzenie pojazdów w celu szybkiego przemieszczania się.

## Kwestie techniczne

Od strony technicznej *Sniper: Ghost Warrior 3* na PS4 wykorzystuje potencjał zaawansowanego silnika CryEngine, co przełożyło się na wyraźny skok jakościowy pod względem oferowanej grafiki w porównaniu do poprzednich części.

## Inne

Dyrektorem kreatywnym gry *Sniper: Ghost Warrior 3* na PS4 jest Paul B. Robinson – weteran wojenny i deweloper gier wideo,

---

mający przeszło 20-letnie doświadczenie w branży. Z kolei za scenariusz w głównej mierze odpowiada Jess Lebow, który pracował wcześniej przy takich hitach jak [League of Legends](#), [Guild Wars](#) i [Far Cry](#).