

Sniper: Ghost Warrior

2010-08-26 14:04:24



Sniper Ghost Warrior

Sinopsis:

En el Punto de Mira Sniper: Ghost Warrior se ambienta en una república sudamericana que ve cómo un despiadado dictador se hace cargo de ella y siembra el caos y el desorden en todo el país. Los gobiernos del resto del mundo, conscientes de la gravedad de la situación, toman cartas en el asunto y envían un equipo de operaciones especiales con la intención de acabar con su terrorífico yugo.

Aquí es precisamente donde entramos nosotros, que tomaremos el mando de dos personajes simultáneamente en un acercamiento que unirá de la mano la sesuda planificación del francotirador, con la acción directa y sin tapujos del soldado. La mezcla no se produce directamente dentro de las misiones o por intercesión del jugador, sino más bien dividiendo el grupo de capítulos que componen su campaña individual entre las de uno y otro.

Los niveles en los que Sniper es un shooter más tradicional tienen una mecánica más que obvia, con lo cual no tiene mucho sentido hablar de ellas en el Primer Contacto. Lo que sí resulta más interesante es acercarse a todo lo que tiene que ver con el francotirador, es ahí donde Ghost Warrior introduce sus elementos más interesantes.

El medidor de visibilidad será uno de los más importantes en nuestro interfaz, puesto que como es obvio marcará muy claramente si estamos expuestos a los ojos de los enemigos. Esta parte es fundamental porque el sigilo y el ser ilocalizable resulta primordial en el trabajo de todo francotirador que se precie. En el momento en que la barra se llene significará que estamos visibles, las alarmas sonarán y el enemigo nos apuntará y disparará.

Plataforma: PC

Género: Acción, Shooter, Acción táctica

Temática: Moderno

Desarrollado por: City Interactive

Distribuido por: City Interactive / Steam

También disponible en: X360