

**Ubi Soft Entertainment GmbH**  
Kontakt: Thorsten Kapp  
Telefon: +49 / 2 11 / 3 38 00 76  
Fax: +49 / 211 / 3 38 00 51  
E-mail: thorsten.kapp@ubisoft.de

E3 Atlanta, 27.Mai 1998

## ZUR SOFORTIGEN VERÖFFENTLICHUNG

# **Kampfroter bitten zum Tanz** ***Shadow Gunner*** ***The Robot Wars***

**Ubi Soft präsentiert das action orientierte Shooting Game**

Kampfroter sind in der Futureworld von Shadow Gunner das neueste militärische Highlight. Der Spieler führt eine der mächtigen Kriegsmaschinen ins Gefecht gegen ebenso stark aufgerüstete Gegner. Eine besonders ausgeklügelte Taktik ist der einzige Weg zum Sieg...

Shadow Gunner beinhaltet neben viel Action auch strategische Elemente, die dem Spiel noch mehr Tiefe verleihen und den Spielspaß weiter steigern. Jeder Roboter besitzt Intelligenz und ein eigenes Verhaltensmuster, das sich durch Erfahrung verändert und neuen Herausforderungen anpaßt. Spieler aber auch Gegner lernen aus Fehlern und arbeiten sich von Ebene zu Ebene vor. Verteidigung ist ebenso wichtig wie Angriff.

Shadow Gunner ist unterteilt in 3 Ebenen mit verschiedenen Kampfarenen. Um in den einzelnen Arenen zu bestehen müssen bestimmte Zielvorgaben erfüllt werden. Einfaches Zerstören der feindlichen Roboter reicht noch nicht aus um weiterzukommen. Ein besonderes Augenmerk sollten Sie auf die feindlichen Einrichtungsgegenstände wie z.B. Radarschirme, Kraftwerke, Versorgungsgebäude etc. legen.

In Shadow Gunner können ganze Schlachten geschlagen werden: Dabei ist die Dauer des Gefechts je nach verfügbarer Spielzeit -von kurz- über mittel- bis langandauernd – einstellbar. Stellen Sie also Shadow Gunner auf Ihr persönliches Timing ein.

Special-Effects und besonderes coole Soundeffekte sind zusätzliche Highlights in diesem Action-Spektakel. Die Außenperspektive bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihren eigenen Roboter zu betrachten und ist oft im Kampfgetümmel sehr hilfreich. Roboter und Robotgegner bewegen sich hyper-realistisch. Genießen Sie die besonders abgefahrenen Bewegungsabläufe der Kampfroter. Beim Schießen mit Schulterwaffen „fühlt“ der Spieler den Rückstoß. Aber nicht nur der Kampf aus der Distanz ist interessant, auch im Nahkampf wird kräftig zugeschlagen. Stampfen Sie Ihre Gegner unangespitzt in den Boden!