

UBI Soft Entertainment
Contacto: DAVID DARNÉS
Telephone: +34 93 544 16 40
Fax: +34 93 589 56 60
E-mail: ddarnes@mail.intercom.es

E3 Atlanta, 27 de Mayo 1998

“SHADOW GUNNER” THE ROBOT WARS

Un juego de disparos de robots en 3D de estilo Heavy Metal

Shadow Gunner es un juego de acción y disparos de robots en 3D de estilo “ Heavy Metal ” ambientado en un mundo diferente. Para sobrevivir las feroces luchas de este mundo, el jugador debe recoger todos los extras que le sea posible para reforzar su Coraza de Combate con la esperanza de sobrevivir lo más posible.

Las misiones tendrán lugar en el Cañón Nevado, los Muelles y la Ciudad. En cada uno de estos 3 mundos futurísticos, la Coraza de Combate tendrá varios objetivos que cumplir, como por ejemplo neutralizar las comunicaciones del enemigo, interrumpir la línea de provisiones enemigas o destruir el cuartel general del enemigo, lo que determinará el acceso a los siguientes niveles.

Características del producto son: 15 campos de batalla divididos en 3 niveles diferentes. 10 armas diferentes disponibles. 17 tipos diferentes de enemigos (robots y vehículos), cada uno con un conjunto de animaciones específicas. Impresionantes efectos especiales de explosiones y disparos. Pura acción, diversión verdadera y longevidad, un juego fácil de aprender pero difícil de dominar.

Otras características son: Punto de vista de tercera persona (la mayoría del resto de los juegos de disparos de robots tiene un punto de vista de primera persona. Shadow Gunner ofrece un punto de vista de tercera persona que permite al jugador ver su propio robot y apreciar su animación). Animación de gran calidad (Cada tipo de enemigo tiene un conjunto de animaciones únicas e hiperrealísticas. También hay una gran variedad de animaciones que dan vida y personalidad a la Coraza de Combate (es decir, el robot del personaje). La animación incluye correr hacia delante, disparos de armas de hombro, retroceso del arma, derribar, dar traspies y dar bofetones por parte del robot). Dimensión estratégica (Shadow Gunner tiene elementos estratégicos que aumentan la diversión y la profundidad del juego. Cada robot tiene su propio comportamiento y ruta de movimiento. La ruta de movimiento es ajustable y a medida que el jugador avanza por el juego, los enemigos son más inteligentes. Por tanto, el jugador debe considerar varias estrategias para la siguiente fase o campo de batalla y aprender de sus errores anteriores mientras pueda. Además, el jugador tiene que utilizar las diferentes animaciones de la coraza de combate para asegurarse de que evita los disparos de los enemigos esquivando las balas). Distancia de Batalla (la coraza de combate está equipada con diferentes tipos de armas que permiten devolver los disparos a cualquier distancia posible: armas de mano para disparos de alcance medio, armas de hombro para acción de larga distancia y sus puños para derribar a los adversarios). Visualización de zona de impacto, radar: Estas son características especiales del juego que añaden una dimensión extra a la ejecución del juego. Cuando se está acercando un misil, el ordenador muestra en la pantalla el centro y la extensión de la explosión y el tiempo que queda hasta el impacto. El radar muestra en la pantalla la posición de los enemigos que se acercan. Efectos Especiales. Tendencias Destructivas. Tarjeta de Memoria Disponible