

SILENT BOMBER

**Virgin Interactive y Studio 3... ¡una combinación explosiva!
El mecanismo de relojería sigue corriendo mientras continúa
la cuenta atrás para el lanzamiento de *Silent Bomber* en mayo
del 2000**

Silent Bomber es una prueba definitiva de que los usuarios de PlayStation lo pueden tener todo. Combinando a la perfección la inmediatez del arcade, con un nivel de detalles hasta ahora no visto en el sistema de Sony, parece destinado a crear un nuevo estándar para los juegos de acción en este formato.

Ambientado en un entorno oscuro y futurista, ***Silent Bomber*** presenta un mundo infestado de androides agresivos. Estos ingenios mecánicos están invadiendo el planeta para luchar por la dominación de sus habitantes humanos. Por el momento, los androides enloquecidos habitan las zonas industriales del planeta, pero su dominio está creciendo. Por esta razón, se han enviado a los mejores equipos de expertos en explosivos para contrarrestar la amenaza.

Como uno de los Silent Bomber del juego, el jugador es enviado a un impresionante mundo en 3D, en el que los oscuros pasillos y sombrías zonas industriales del juego sirven de escondite a multitud de enemigos mortíferos.

El desarrollo del juego está basado en un sistema único explosivo que hace que ***Silent Bomber*** sea un juego realmente innovador. Los jugadores utilizan un sistema de puntería intuitivo para fijar bombas en los androides que se aproximen. En cuanto un robot se pone al alcance, los jugadores pueden tirar bombas directamente sobre el enemigo o dejarlas en lugares estratégicos y retirarse antes de que exploten. Dependiendo del tamaño del adversario, puede que se necesiten varios impactos, lo que crea una verdadera necesidad de juego táctico y de habilidad por parte del bombardero. A medida que avanza la partida, el jugador recibe la habilidad de apuntar a múltiples blancos, ampliando las combinaciones que permite ***Silent Bomber***.

Para facilitar la vida a los jugadores, éstos pueden recoger dispositivos especiales E-Chip, que se utilizan para ampliar el radio de lanzamiento del jugador. Los E-Chips están repartidos por todos los niveles, abandonados allí por bombarderos ahora fallecidos, como testamento del desafío que supone la misión que les espera. Potenciadores adicionales también sirven para facilitar las cosas, especialmente tres dispositivos que han demostrado ser esenciales para la batalla:

La unidad de Gravedad evita que el blanco se mueva, haciendo que la huida del enemigo sea doblemente difícil, mientras que el **Napalm** extiende un muro de llamas mortales y es útil para eliminar grupos de androides avanzando. Hay un **dispositivo eléctrico** que se utiliza para aturdir a los enemigos y causar daños enormes a los androides, haciendo también que sean un blanco fácil. Estos extras también proporcionan un refuerzo para luchar contra los androides más grandes que vigilan la salida de cada sector.

Con un estilo puramente arcade, cada nivel de **Silent Bomber** acaba siempre con una batalla culminante contra un Jefe aun más grande, que requiere múltiples impactos y garantiza que los jugadores se mantengan constantemente alerta.

Silent Bomber es una bocanada de aire fresco para PlayStation, y bien podría demostrar ser el último gran juego original en este formato. Previsto para su lanzamiento en mayo del 2000 gracias a Virgin Interactive, este juego es suficientemente sencillo para jugarlo de forma intuitiva, pero va descubriendo capa tras capa de características para sumergir al jugador. Los bombarderos expertos pueden afinar sus habilidades con el modo de dos jugadores, mientras que una pantalla de evaluación al final de cada nivel hace que se ansíen las puntuaciones 100% perfectas.

Para más información contactar con:

Teresa Núñez

Tfno.: 91 578 13 67

Teresa_Nunez@vie.co.uk