

## TELLURIAN DEFENCE

### **El nuevo y ambicioso título de Psygnosis hace desaparecer la frontera entre juegos de combate y estrategia.**

Con nuevos niveles gráficos y de juego, *Tellurian Defence*<sup>TM</sup> te ofrece la emoción de un intenso combate aéreo combinado con el reto que supone la guerra estratégica mientras defiendes la Tierra de ataques alienígenas.

El juego está ambientado a comienzos del siglo XXI mientras la Tierra se recupera de un apocalipsis medioambiental provocado por un cinturón de asteroides y su lluvia de meteoritos sobre la superficie del planeta. Esta nueva Tierra, en la que los niveles de agua han aumentado, los tornados y las tormentas eléctricas causan estragos a diario y las ciudades han desaparecido, aparece en escenarios en 3D muy elaborados gráficamente. Los paisajes de cada nivel abarcan unos 16.000 km<sup>2</sup>, aún así, hay referencias detalladas del desastre post-ambiental por las que podrás pilotar tu nave. Se incluyen escenarios 'vivientes' con detallados efectos cinemáticos en tiempo real. ¡Sobrevuela el nuevo paisaje o lleva tu nave a la 5ª Avenida!

¡La reconstrucción del planeta está casi completa cuando repentinamente te atacan de nuevo! *Tellurian Defence* comienza cuando la Organización para la Defensa de la Tierra descubre que está luchando contra una raza alienígena que satura la estratosfera. Ya ha destruido la mayoría de los satélites de comunicaciones restantes y las bases militares y está comenzando a secuestrar a civiles. Eres reclutado como miembro de un pequeño escuadrón de cazas cuya fuerza, agilidad y capacidad táctica serán claves para salvar la Tierra.

*Tellurian Defence* ofrece más de treinta misiones que tienen lugar en diferentes escenarios de la Tierra, así como una estructura flexible que implica que el jugador siempre va a disponer de más de una forma de alcanzar un objetivo. Elementos estratégicos tales como la gestión y distribución de recursos y la ingeniería genética posibilitan un control sofisticado de la fabricación de armas, mejoras de las naves y genética de hombres alados. El guión de las misiones es de Morgan Gendel, reconocido autor de 'Star Trek: The Next Generation' y 'Deep Space Nine' y va desde el combate puro hasta las tareas de reconocimiento encubierto.

*Tellurian Defence* incluye una gran variedad de opciones para varios jugadores, permitiendo hasta 16 jugadores dentro de una LAN, módem a módem e Internet, y será lanzado al mercado en formato PC CD ROM el tercer trimestre de 1998.

### **Información General**

Formato: PC CD-ROM

Lanzamiento: 4º Trimestre de 1998

Género: Combate / Estrategia

Número De Jugadores: Un jugador / Hasta 16 jugadores a través de una LAN e Internet

Programación: Psygnosis Liverpool

### **Características Principales**

- Elaborado gráficamente y con impresionantes paisajes en 3D con reconocibles referencias históricas después del desastre
- Ofrece entornos 'vivientes' con detallados efectos cinematográficos
- Sofisticados vuelos y métodos de control satisfacen tanto a los adictos de simuladores en PC como a jugadores informales que disfrutaban de la acción trepidante de los juegos arcade
- Incluye elementos de gestión y estrategia. Los jugadores pueden controlar las actualizaciones de naves, fabricación de armas y la ingeniería genética
- Gran variedad de misiones que permiten al jugador adaptarse a una estructura de juego flexible
- Opciones para varios jugadores a través de una LAN, módem a módem e Internet
- El guión de las misiones es de Morgan Gendel, autor de 'Star Trek: Next Generation'<sup>TM</sup>

### **Actividades de marketing**

- Campaña publicitaria en prensa especializada
- Acuerdos de marketing con otros productos de ciencia ficción
- Demostraciones del producto en diferentes formatos
- Campaña de relaciones públicas