

WINGS OF DESTINY

Psygnosis se embarca en la categoría de los simuladores de vuelo con el asombroso juego de combate aéreo de la II Guerra Mundial para varios jugadores, *Wings of Destiny*

E3, Atlanta – Psygnosis se suma a la categoría del simulador de vuelo con un fantástico título de combate aéreo de la II Guerra Mundial para PC, titulado *Wings of Destiny*TM. Incluyendo modelos aéreos de gran exactitud y realistas batallas aéreas de la II Guerra Mundial, *Wings of Destiny* recupera el terror y el triunfo de las luchas por el poder del Eje y los Aliados durante la guerra. Está previsto que el juego se lance al mercado el cuarto trimestre de 1998 en PC CD-ROM.

Los jugadores reviven la guerra bien como pilotos americanos o alemanes en cuatro campañas que incluyen 50 misiones aeronáuticas históricamente fieles, desarrolladas en más de siete países europeos. Las misiones se experimentan como auténticas, aventuras consecutivas que se llevan a cabo empleando una forma narrativa similar a la de los comics de los años 40. Además, empleando un guión que añade realismo a la experiencia de la II Guerra Mundial, la narrativa ofrece a los jugadores resultados e información relativa a sus misiones, ofreciendo información oportuna sin el típico tiempo de espera con corte de escenas o secuencias de vídeo con movimiento total.

Desarrollado por General Simulations Incorporated, Ltd., un equipo de experimentados entusiastas de los simuladores de combate (y veteranos en el desarrollo de simuladores de vuelo, DID), *Wings of Destiny* aporta nuevos elementos a la categoría, incluyendo gráficos en 32 bits, combates aéreos con docenas de aviones implicados y modelos de aviones tan detallados que se puede ver a los pilotos en la cabina. Misiones tierra-aire y mar-tierra aportan gran variedad al juego.

«Como ávidos entusiastas del género, sabemos que los jugadores de simuladores de combate quieren experimentar una sensación de vuelo realista, así que hemos hecho todo lo posible para incluir algo semejante en el juego,» comenta Gary Moore, productor de Psygnosis que colabora con General Simulations. «Lo que ofrecemos a los jugadores, además de la apasionante experiencia de la II Guerra Mundial, es pura aventura mezclada con acción de combate aéreo real. Los jugadores no sólo deben poner a punto sus habilidades como pilotos, sino que también deben recordar que hay historias que desvelar a medida que se enfrentan al enemigo a lo largo de misiones históricas clave.»

Los escenarios gráficos en 3D en tiempo real de *Wings of Destiny* incluyen cuatro mapas detallados en relieve mediante métodos digitales que se pueden observar en 32 bits para obtener una imagen ultrarrealista del terreno. Cada mapa abarca aproximadamente un área de 200 x 200 millas cuadradas que representan zonas de batalla claves de la guerra. Las áreas del mapa incluyen Francia/Inglaterra, Italia/Sicilia/Malta, Bélgica/Alemania y el hermoso, aunque peligrosamente helado, territorio de Noruega.

Hay cuatro aviones diferentes con los que volar: el Supermarine Spitfire, el P51D Mustang, y dos aviones de la Luftwaffe: el Messerschmitt 109 y el Messerschmitt 262. Hay, por lo menos, otros 20 aviones sin jugador (pueden aparecer en la pantalla en cualquier momento) y que aportan una imagen de simulador de vuelo muy realista. La modalidad de vuelo de cada avión aparece detallada con exactitud en los controles de cabina, y la dinámica de vuelo es tan real que los aviones siguen la dirección de la hélice a menos que se corrija adecuadamente con el timón. Ello implica que el entrenamiento y la práctica son imprescindibles para llegar a ser un auténtico as del aire. No obstante, incluso los mejores pilotos pueden ser finalmente retados y recompensados cuando la dispersión de partes del avión y daños localizados aparecen con detalle.

Las opciones de *Wings of Destiny* para varios jugadores incluyen: ocho jugadores LAN (IPX), conexión en serie (jugador contra jugador), y conexión TCP/IP con varios jugadores (estilo combate a muerte), y escuadrón contra escuadrón (mediante TCP/IP). El juego en red se ha diseñado con movimientos inusualmente rápidos y suaves sin pérdida de velocidad ni detalle. El juego está mejorado para ordenadores con aceleración en 3D mediante Microsoft® Direct 3D además de soportar directamente una variedad de API. Especificaciones mínimas del ordenador: Pentium® 133.

Información General

Formato: PC CD-ROM

Fecha De Lanzamiento: 4º Trimestre 1998

Género: Simulación de vuelo

Número De Jugadores: 1-8 a través de LAN, puerto serie o módem

Programación: General Simulations Incorporated Ltd.

Características Principales

- 4 aviones para pilotar: el caza alemán Messerschmidt 109, el caza americano P51 Mustang, el caza alemán Messerschmidt 262 y el Supermarine Spitfire británico
- Modelos exactos de vuelo para cada nave, proporcionados por expertos militares de los EE.UU.
- Todos los aviones pilotados por el jugador disponen de cabinas virtuales con detalles reproducidos minuciosamente
- Mapas de ascenso digital permiten que la simulación se lleve a cabo en terreno real
- Soporte para colores de 32 bits color permiten lograr paisajes de extraordinario realismo en tiempo real en 3D
- 50 misiones diferentes, basadas en campañas realizadas durante la II Guerra Mundial
- Avanzados aviones con inteligencia artificial para combatir
- Movimientos naturales y rápidos para jugar a través de la red hasta con 8 jugadores
- Combate aéreo hasta con 20 aviones en un enfrentamiento jamás visto

Actividades de marketing

- Campaña publicitaria en prensa especializada
- Demostraciones del producto en diferentes formatos presentadas en exposiciones de aviones de la II Guerra Mundial o en acontecimientos organizados por aficionados a los simuladores de vuelo
- Mailing a los aficionados a los simuladores de vuelo
- Acuerdos de marketing con fabricantes de periféricos y de hardware en general
- Actividades de marketing con los principales minoristas
- Amplia campaña de relaciones públicas