AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 8

INCLUYE CD-ROM

595 PTAS

MICROmanía

Sólo para adictos

SUPLEMENTO 16 PÁGINAS

PREVIEW

Fifa 96

E.A. Sports prepara la gran goleada

REPORTAJE

Ocean

Los proyectos secretos de una compañía pionera

Playstation

entra en acción

INFORME

Los mejores joysticks para PC

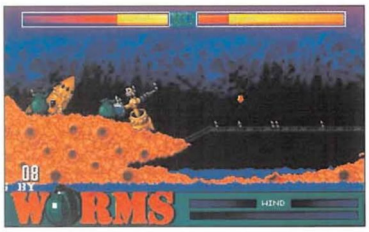
DESTRUCTION DERBY

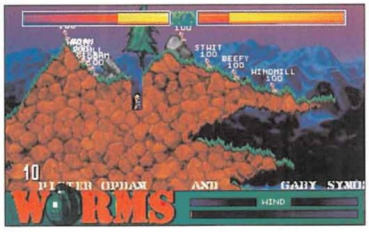
Arrasa con todo

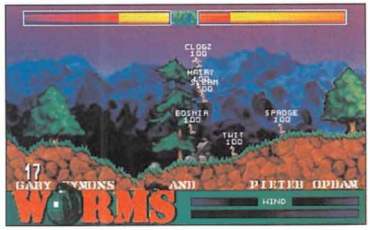
Extraña mezcla... de gusanos

Worms

TEAM 17/OCEAN
En preparación: **PC CD-ROM, PSX, SNES, SATURN, VIRTUAL BOY, MEGA DRIVE, 32 X**
Lanzamiento: **OTOÑO 95**







Ya os hemos hablado en alguna ocasión de este curioso título y qué mejor forma de echarle un primer vistazo que tomar asiento y jugar en las oficinas de Ocean.

El modo más directo de describir «Worms» es comentar que constituye una mezcla de «Lemmings» y «Cannon Fodder», con más elementos de este último. Así, el programa combina estrategia y acción, con ciertas dosis de violencia; por algo en el mundo de los gusanos el lema es matar o morir.

Pueden participar hasta 4 equipos, cada uno compuesto por 4 gusanos, aunque si así se prefiere, se puede elegir la opción de 8 jugadores con dos gusanos cada uno.

El jugador controla su propio ejército frente a los otros tres equipos –generados por la máquina si se desea– por turnos. El objetivo es sobrevivir a todos los peligros, de modo que aquel que conserve el último gusano es el que se alza con la victoria.

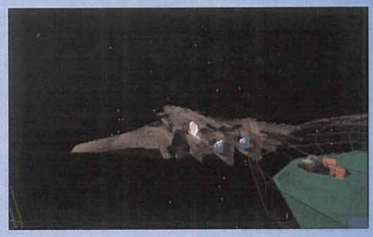
Los personajes podrán utilizar bazucas, misiles con cabeza buscadora, dinamita, granadas y un sinfín de armas mortíferas. Se puede incluso movilizar a un escuadrón especial de gusanos cuando las cosas se ponen feas... Cada uno tiene su propio cupo de puntos a partir de 100, por lo que si nuestro gusano apunta al enemigo y no consigue acertarle puede llegar a perder hasta 40 puntos. En cambio, si echamos mano del bazuca podremos liquidar a toda sabandija que se nos ponga por delante. Tal vez esto suene muy fácil, pero con un campo de batalla sembrado de minas y la posibilidad de recibir una buena dosis de metralla las cosas se ponen bastante más difíciles. Dado que los gusanos pueden girar, es posible incluso cavar un escondite o cubrirlo de andamios para mantenerse a salvo de los disparos enemigos.

El planteamiento general de éste es muy parecido al de «Cannon Fodder»: se usan 2 cursores para alinear el disparo y los otros 2 para situar al gusano en posición de tiro. Es un juego sencillo en apariencia, pero que requieren grandes dosis de astucia.

Los decorados cambian constantemente, por lo que siempre deberemos considerar en qué escenario nos encontramos antes de entrar en acción. Se han incluido bosques, paisajes helados e incluso un mundo de fantasía. Además, a los viscosos gusanitos se les puede dar nombre e incluso hacer que hablen, ¡y vaya si hablan!

Sangre, violencia, estrategia, unos personajes simpáticos y variadas ideas de juego. Además, en la versión de CD-ROM se han incluido secuencias cinematográficas especiales.

¿Qué más se puede pedir?



OCEAN
En preparación: **PC CD-ROM**
Lanzamiento: **OTOÑO 95**

Ocean lleva ya varios meses trabajando en el desarrollo de este «Iron Angel». Un proyecto, que combina acción y simulación, en el que el jugador asume el papel de un piloto de principios del siglo XXI, cuando el mundo está al borde de una nueva gran guerra entre tres bandos, todos ellos equipados con una avanzada, pero diferente, tecnología.

Básicamente, el juego/campaña se desarrolla entre tres facciones distintas que se enfrentan entre sí, con un resultado desigual en cada caso. Cada campaña consta de varias misiones que difieren enormemente entre sí, cada una de las cuales presenta características peculiares y algunas escenas intermedias al más puro estilo «Wing Commander».

El juego contiene una mezcla de diversas operaciones, algunas de las cuales forman parte de una campaña completa mientras que otras son totalmente independientes y se denominan "misiones adicionales", una idea hasta ahora inédita. Estas misiones especiales podrán enfrentarnos a un enemigo en particular, y si no conseguimos llevarlas a cabo podremos encontrarnos con el mismo adversario reforzado más adelante.

Otra de las premisas del juego es que podemos sobrevolar cualquier lugar del mundo e incluso viajar a la luna y visitar sus estaciones espaciales, que en algunos casos tienen una longitud de hasta 1 milla.

Todo el juego se presenta en una espléndida tercera dimensión, con sombreados Gouraud y se ha prestado una gran atención a todos sus aspectos, desde los elementos