

Ubi Soft Entertainment
Contacto: DIANA GUIU
Telephone: +34 93 544 15 03
Fax: +34 93 589 56 60
E-mail: dguiu@mail.intercom.es

E3 Atlanta, 27 de Mayo 1998.

LO MÁS NUEVO DE UBI SOFT: EL PROYECTO PLAYMOBIL GRANJA DE PLAYMOBIL

Mercado Objetivo:

El proyecto verde está dirigido a niños y niñas de entre 3 y 6 años de edad. También interesa a niños y niñas de entre 7 y 8 años.

Género:

Juego de simulación para niños en el que las principales actividades evolucionan alrededor de la simulación, construcción, exploración, divertidas animaciones y el aprendizaje precoz en el conocido entorno de la granja de PLAYMOBIL

Historia:

Alex es el personaje principal que es controlado por el jugador durante todo el juego. Como corresponde a los niños de esta edad, Alex es un niño curioso deseoso de aprender muchas cosas nuevas. El objetivo del juego es construir tu propia granja, ver como florece la vida, „crear“ vida y ver como crece.

Alex se acaba de mudar con su familia a la granja. En este entorno en 3D, el jugador encontrará un **campo de juego interactivo** en el que el niño o la niña puede explorar la casa y el jardín, pulsar muchas de las divertidas animaciones y combinar elementos para aprender qué es lo que pasa.

Además, Alex puede construir graneros y establos nuevos que aumentan el valor del juego. Después de la fase de construcción, el jugador es libre de jugar en esos entornos nuevos que ha construido, averiguar cosas sobre nuevos animales... - cada casa nueva descubrirá un entorno totalmente nuevo para el niño.

Características Especiales:

- Durante todo el juego el personaje puede pulsar varios elementos como los personajes, animales, etc. (cuando están resaltados) para explorar divertidas y sorprendentes animaciones.
- El jugador puede combinar diferentes objetos en todo el juego para desarrollar habilidades de aprendizaje precoz. Todas las combinaciones posibles estarán acompañadas de trucos, dibujos divertidos y animaciones. Gracias a este aspecto cómico, el niño aprenderá sobre la vida en una granja mientras juega.
- Debido al grupo de edades y a razones de complejidad, Alex siempre irá acompañado de otro personaje que le ayudará durante todo el juego. Por ejemplo, el abuelo ayudará a Alex a encontrar su camino y aprender nuevas cosas sobre los animales y la vida en una granja.
- Gran valor de repetición debido a las muchas combinaciones y variaciones:

Uno de los principales aspectos en los que se centra el juego será la sensación de causa y efecto. El CD-ROM permite que el niño cree mundos vivos y ver qué pasa cuando los modifica.