

UBI Soft S.p.A. – Via Anfiteatro 5 – 20121 Milano

Contattare: Barbara Fruschi

Telefono: 02 – 861.484

Fax: 02 – 805.60.32

E-mail: barbara.fruschi@ubisoft.it

COMUNICATO STAMPA

E3 Atlanta, 27 Maggio 1998

D. JUMP (Working Title)

Tipo di gioco: azione + avventura, un mix al 50/50

Versioni / date di pubblicazione

La versione per PC sarà pronta, al più tardi, alla fine di ottobre, in modo da essere nei negozi per Natale '98.

La versione per Nintendo 64 (un adattamento, che sarà ridotto sul versante dell'avventura) è in esame.

La trama del gioco in poche parole:

Il nostro eroe si sta dirigendo all'anteprima di una mostra sull'Egitto, con l'intenzione di agganciare le ragazze e di scroccare il cibo, quando viene magicamente trasportato in un mondo che assomiglia molto all'Antico Egitto. Si sveglia in una tomba antica e si accorge di essere stato trasformato in un burattino di legno. Per tornare al ventesimo secolo deve capire come funziona questo piccolo mondo, identificare chi è al potere, gli amici e i nemici, far rinvenire il Faraone, combattere un prete-stregone, neutralizzare un altro rinnegato dal 20° secolo, etc.

Deve fare tutto ciò con l'aiuto di due egiziani che gli parlano in sogno, e del suo telefono cellulare, che ha miracolosamente conservato durante il suo "trasferimento".

Il tono del gioco in poche parole:

- Molta azione, ma senza violenza. L'"arma" del protagonista è l'esplosione dei suoi moduli (per sbarazzarsi di sciami di termiti o di zanzare). Egli attacca con una torcia per respingere super-intraprendenti mummie, ma ciò non viene trattato in maniera realistica. E, di tanto in tanto, un bel pugno è il modo migliore per mettere un mostro fuori combattimento: un'idea semplice, a patto che ci si pensi.
- Umore e rilassamento dell'eroe, che non gli impediscono di fare quello che ha da fare...
- Eventi straordinari giocano un ruolo prominente durante tutto il gioco. All'inizio, il protagonista ha a sua disposizione tutte le facoltà di movimento tipicamente "umane", ma con il procedere del gioco, acquisisce dei poteri magici (l'abilità di trasformarsi in un animale, di controllare gli oggetti a distanza, etc.).

Il protagonista del gioco in poche parole:

Un giovane cittadino, alla moda e davvero abile nel superare gli altri in astuzia, pieno di verve e di umorismo. Senza parlare in continuazione (è troppo stancante), ama chiacchierare e venir ammirato per il suo modo elegante e pericoloso di giocare a pallacanestro. Sa apprezzare i piaceri semplici della vita (le ragazze, la musica, etc.) e può cadere vittima del suo lato edonista, che alle volte lo conduce più lontano di quanto sia ragionevole andare.

Il suo distacco permanente gli permette di contemplare il suo trasporto spazio-temporale senza lasciarsi troppo prendere dal panico, ma perde le staffe quando il suo livello di tensione supera la soglia della tolleranza!

E' una specie di Danny Wilde (nella serie TV "I Persuasori"), dieci anni più giovane e senza patrimonio personale.

Alcuni dei punti forti del gioco:

* I sogni

In ogni mappa, il giocatore deve trovare un posto dove potersi sdraiare e dormire; in tali occasioni viene trasportato in una sotto-mappa dove gli viene offerto di giocare in un sogno (o in un incubo): nuotare nell'aria, camminare sull'acqua, compiere movimenti accelerati o, al contrario, muoversi come se fosse immerso nella melassa, con, in ogni caso, uno strano ambiente e un appropriato allestimento scenico. Questi sogni sono anche i momenti in cui il giocatore riceve consigli e rivelazioni, di vitale importanza per lo sviluppo della trama.

* Modalità "Groove" (Danza), modalità "Love" (Amore), modalità "Stress" (Tensione)

Il nostro eroe non riesce a resistere ai suoi impulsi interiori: ciò lo conduce alle volte fuori strada, ma egli deve anche imparare ad impiegare bene i suoi stimoli, dal momento che sono il pretesto per alcune trovate originali nel gioco:

- ⇒ Non appena il protagonista sente la musica, tutte le sue azioni fondamentali sono trasformate in figure di danza, che egli deve collegare correttamente per incantare gli dei.
- ⇒ Quando è vicino alla sua amata, il nostro eroe diviene euforico e sente battere il suo cuore; ciò gli permette, più di una volta, di trovare la sua innamorata quando lei non è in vista.
- ⇒ Una zanzara super-insistente, un bambino irritante, o delle spine sotto i suoi piedi, agitano a tal punto il protagonista da farlo esplodere! Ma, imparando a gestire queste esplosioni, egli può trasformarle in un arma indispensabile nella sua ricerca.

* I poteri magici: trasformazione e psicocinesi

Venendo dal 20° secolo con tutte le sue tecnologie, è con una sensazione molto simile allo stupore che il nostro eroe riceve gradualmente dagli egiziani i poteri di cui ha bisogno, poiché sono poteri magici!

Con la psicocinesi, il giocatore può controllare gli oggetti e farli muovere nello spazio. Così, ad esempio, può liberare un pozzo nel deserto che è sprofondato, o finire di costruire una piramide. Quando si trasforma in un animale, il protagonista cambia il modo di muoversi e il tipo di capacità visiva: quando diventa un serpente, si infila, ondeggiando, nelle crepe dei muri; quando è un gatto, vede di notte; se si trasforma in un'oca, può volare per brevi distanze.

Alla fine del gioco, l'eroe impara a trasformare i suoi nemici in animali.

* Immersione totale

Non ci sono icone artificialmente collocate in alto sullo schermo, non ci sono punti-vita ai bordi del percorso e non ci sono kit di pronto soccorso lasciati casualmente cadere precisamente dove potrebbero tornare utili. Il giocatore è totalmente immerso nell'ambiente del gioco.

Si muove attraverso questo Egitto come se stesse camminando in un modello di mondo costruito secondo le sue dimensioni: per questa ragione i danni che subisce (gli attacchi delle termiti, la rottura del legno dei suoi moduli dovuta alla siccità, etc.) si materializzano visibilmente sul protagonista.