

UBI Soft Entertainment
Contacto: DAVID DARNÉS
Telephone: +34 93 544 16 40
Fax: +34 93 589 56 60
E-mail: ddarnes@mail.intercom.es

E3 Atlanta, 27 de Mayo 1998

UBI SOFT PREPARA EL NUEVO PROYECTO DENOMINADO “D. JUMP” (Working Title)

Tipo de juego: acción + aventura, al 50%. En la parte de acción, el punto de referencia es Tomb Raider (con más cosas, y mejor reguladas) y Rayman II: agilidad, rapidez, precisión, con varias posiciones de cámaras. La vista de cámara que sigue al personaje por detrás es la usada con más frecuencia, pero a lo largo de todo el juego podremos cambiar a muchos puntos de vista diferentes (cámara subjetiva, cámara fija, una toma de seguimiento desde un ángulo alto o filmado desde debajo, etc). Entre los tipos de acción originales están: 'soles' alrededor de barras fijas y la explosión y recombinación de los módulos del héroe.

En el lado de la aventura: como en juegos clásicos de aventura, para salir del curioso Egipto en el que se encuentra, el héroe tiene que encontrarse con personajes y obtener información y objetos. Hay un marco de escenario que seguir, ilustrado por las normales engines cinemáticas.

En cada encuentro, el jugador tiene que escoger una y sólo una actitud (preocupado, cortés, burlón, cómplice, etc.) de los que un diálogo o acción específica proporciona, y los que también producen una reacción específica de la persona con la que está hablando: de esta forma el jugador experimenta 'bucles del escenario' en los que la sorpresa es una característica permanente.

Las maniobras del jugador se desarrollan en aproximadamente veinte mapas diferentes, con distintas atmósferas: espacios abiertos (el desierto) o sitios bajo tierra; vegetación natural (oasis, las orillas del Nilo) o construcciones realizadas por el hombre (palacios, pueblos), etc. Los personajes que encontrará van de aldeanos 'realistas' similares a los humanos, a los monstruos más improbables.

La trama se desarrolla en forma de un escenario lineal, pero dentro de cada mapa hay siempre varias formas posibles de actuar o varios órdenes diferentes de hacer las cosas. Y una vez que un mapa está abierto, se podrá volver a él para realizar nuevas acciones, rompiendo de ésta forma la sensación de linealidad.

Está lejos de ser una aventura cultural o educativa. Nos hemos tomado muchas libertades con la realidad de Egipto que no es más que una fuente de inspiración que nos sirve como nos interesa.

La mezcla de acción/aventura, el humor y la naturaleza del personaje, facilidad de manejo y la diversión instantánea de la parte acción, son características que nos llevan a pensar que el juego podría gustar tanto a un público femenino como masculino.