

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

HYPE – THE TIME QUEST

Género: Juego de acción y aventura en 3D verdadero.

Mercado Objetivo: Todo el mundo al que le guste jugar juegos de ordenador complejos y desafiantes. Grupo de edades: desde 8 años en adelante con un atractivo especial para aquellos que hayan jugado con juguetes de Playmobil en su juventud.

Referencias: Una mezcla de Mario para N64, Tomb Raider y Final Fantasy VII

Mundos utilizados Fuerte y mundos y personajes de la Edad Media de Playmobil auténticos

Historia Básica: El personaje principal del juego es Hype. Hype es un valiente caballero que es enviado hacia atrás en el tiempo y convertido en estatua por su peor enemigo, el malvado Caballero Negro. El brujo Gogood le encuentra y le libera del hechizo. Ahora Hype puede luchar para vengarse.

Hype tendrá que viajar en el tiempo. A través de su viaje el jugador tendrá que abrirse camino por los siempre cambiantes mundos del juego, resolver muchos acertijos y luchar contra adversarios.

Características: 10 mundos de aventura que explorar,
32 espacios de juegos diferentes
Más de 50 personajes diferentes que garantizan una ejecución del juego viva

Aventura: Buscar y recoger/combinar objetos específicos
Role Playing
Rompecabezas
+ Viajes en el tiempo
Gráficos sorprendentes
Recogida de información durante todo el juego

Acción: Libertad de movimientos en un entorno en 3D:
andando, corriendo, saltando, volando sobre dragones,
combatiendo cuerpo a cuerpo con enemigos y conjurando
muchos hechizos mágicos que producen sorprendentes
efectos visuales.

+

Singularidad: El auténtico mundo de Playmobil garantiza una experiencia de juego única y un entorno inconfundible.

Formato PC para el cuarto trimestre de 1998 y Nintendo 64 para el primer trimestre de 1999

Lanzamiento: Otoño 98

Requisitos:

Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, tarjetas en 3D compatibles con DirectX 3D (3Dfx, Power VR, ...)