

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, ...)