

UBI SOFT ENTERTAINMENT E SUCKER PUNCH PRODUCTIONS FIRMANO UN ACCORDO DI LICENZA

Leggi della fisica rivoluzionate, gameplay divertente e grafica ricca presentano un nuovo
gioco platform 3D per piattaforma Nintendo 64

SAN FRANCISCO - (16 luglio 1999) -- Ubi Soft Entertainment® e Sucker Punch Productions© hanno annunciato oggi il loro accordo di licenza per la pubblicazione di *Sprocket* per Nintendo® 64. Con un lancio previsto per l'autunno '99, il gioco 3D di azione/avventura con protagonista Sprocket, un robot su monociclo, coinvolgerà i giocatori in mondi immaginari ed in un gameplay unico.

Il rivoluzionario motore di gioco "fisica del divertimento" di *Sprocket* implementa sorprendenti simulazioni fisiche in tempo reale. Gli oggetti crollano, ruzzolano, traballano creando un feeling realistico che raramente si vede nei videogiochi.. Con un gameplay innovativo e divertente, Sprocket interagisce con gli oggetti mediante il suo raggio trattore ed esplora le diverse locazioni con un assortimento di veicoli, per scoprire le aree nascoste. Menzionato ad E3 per la sua originalità e humour, *Sprocket* offre sette mondi pieni di sorprese, che si scoprono con i tentativi del nostro eroe di salvare Whoopie World, il parco dei divertimenti intergalattico.

«Sprocket consente un alto livello d'interazione e giocabilità all'interno di un ambiente 3D, per un'esperienza di gioco unica e divertente» afferma Yves Guillemot, CEO, Ubi Soft Entertainment.

«Siamo molto soddisfatti di aver creato una partnership con una software house all'avanguardia, immettendo sul mercato del videogame titoli unici e stimolanti.»

«Sprocket è semplicemente uno tra i giochi per Nintendo 64 dotati di maggior originalità» dice Bruce Oberg, Partner, Sucker Punch Productions. «Siamo davvero entusiasti della nostra relationship con Ubi Soft - insieme introdurremo un livello di divertimento completamente nuovo nel gioco platform 3D.»

Sucker Punch Productions è una compagnia che produce software d'intrattenimento e si trova a Bellevue, WA. E' stata fondata nell'ottobre del 1997 con uno scopo - produrre grandi giochi. Gli sviluppatori, artisti e designer di Sucker Punch contano insieme più di ottanta anni di esperienza nell'industria del software consumer e videogame. Per maggiori informazioni visitate il loro sito web <http://www.suckerpunch.com>.

PER INFORMAZIONI:

Micaela Tempesta (mtempesta@ubisoft.it)
Comunicazione Ubi Soft

Floriana Picece (fpicece@ubisoft.it)
Comunicazione Ubi Studios

Ubi Soft - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - Tel 02-83 312 1