

Ubi Soft S.p.A.
Andrea Cordara
02/83 312 1, Int. 207
02/83 312 300 (Fax)
acordara@ubisoft.it

UNIAMO UN GIOCO D'AVVENTURA, UN GIOCO DI RUOLO, UN'AMBIENTAZIONE FANTASY.....COSA OTTENIAMO?

ARCATERA, IL PRIMO GIOCO DELLA TEDESCA WESTKA ENTERTAINMENT

LONDRA – (5-7 Settembre 1999) ECTS Stand H200-G360 – Arcatera è un'avventura “punta e clicca” con ambientazione fantasy. Questo gioco è basato su una complessa procedura di investigazione, nella quale l'eroe (che può essere anche rappresentato da un gruppo di 4 persone) ha solo 3 settimane per trovare e scontrarsi con il capo di una setta satanica che sta cercando di rovesciare il Principe della città e massacrare i suoi sudditi.

Arcatera è un'avventura con una storia non lineare, il gioco può prendere varie strade a seconda di quelle che sono le attitudini del giocatore (si possono arrivare fino a 10 diversi finali). Il giocatore non ha soltanto una completa libertà di movimento, ma vivrà in un ambiente realistico, dove tutti gli abitanti avranno un proprio carattere (così li potremmo vedere mangiare, dormire, muoversi nella città secondo le loro esigenze).

Il gioco contiene forti elementi classici dei Giochi di Ruolo: magie, combattimenti (con tattiche di gruppo) e crescita progressiva del proprio personaggio (livello d'esperienza, soldi, equipaggiamento).

Con una grafica immediata, basata su immagini 2D pre-renderizzate, oltre 200 luoghi, 150 personaggi con cui interagire (con 6 differenti linguaggi) ed una storia con un finale aperto che ci permetterà di partecipare a più giochi, Arcatera ha un'atmosfera che lo rifarà giocare più volte. L'obiettivo di questo prodotto?.....Di combinare la bellezza e l'atmosfera di Blade Runner con la profondità di Baldur's Gate.

Caratteristiche Principali:

- Personaggi in 3D realizzati tramite una stupefacente grafica 2D pre-renderizzata
- Mix tra elementi di avventura e di RPG
- Una trama non lineare con diversi modi di risolvere gli enigmi.
- Un gran numero di personaggi non giocanti, ambienti, dialoghi.
- Elevata intelligenza artificiale che rende il comportamento dei personaggi non giocanti estremamente realistico
- Il tempo limitato a disposizione del giocatore aggiunge suspense al gioco