



MDK 2

La suite du célèbre jeu d'action développé par Shiny

Dreamcast et PC

MDK2 est la suite de *MDK*, un thriller associant action et science-fiction, sorti l'année dernière et récompensé par de nombreux prix. *MDK2* regorge de nouvelles fonctions et d'innovations technologiques. Il tire pleinement parti des performances graphiques, audio et vidéo de la Dreamcast pour offrir au joueur une expérience qui redéfinit les standards de qualité des jeux sur console.

MDK2 est développé par BioWare Corp., qui vous a offert en 1998 le « meilleur jeu de rôle de l'année, *Baldurs Gate* ». *MDK2* reprend les principes d'action, d'intrigue et d'humour de son prédécesseur et les améliore. Les joueurs vont retrouver le monde étrange, sombre et éclectique de Kurt Hectic, de Max le chien robot et de l'excentrique Dr Hawkins. Ils seront propulsés dans un monde irréel digne du grand écran, sur neuf niveaux gigantesques en 3D, le tout ficelé par un scénario passionnant. *MDK2* promet des graphismes d'une finesse époustouflante, des effets hallucinants et un gameplay passionnant.

« Avec *MDK2*, BioWare veut créer le top du jeu mono-joueur » explique Greg Zeschuk, président et directeur général adjoint de la société de développement canadienne BioWare. « Nous nous attachons à créer un monde drôle, habité par les créatures les plus effrayantes et les plus divertissantes jamais réalisées dans un jeu en 3D. Grâce à une technologie solide et à un scénario puissant, le joueur ne pourra pas quitter son fauteuil et sera irrésistiblement poussé à finir le jeu. *MDK2* est vraiment le genre de jeu que vous ne voulez pas lâcher ! »

MDK2 utilise le moteur « Omen », un moteur de jeu véritablement multi-plates-formes développé en interne par l'équipe de BioWare. Développé pour PC et Dreamcast, BioWare s'efforce de tirer le meilleur parti des deux plates-formes. Les fonctions les plus exceptionnelles et les plus puissantes du moteur d'Omen résident peut-être dans son système d'éclairage réaliste qui fournit des effets lumineux diffus et réfléchissants et dans son système de développement basé sur les animations qui permettent à des segments entiers du jeu d'être modifiés dynamiquement et en temps réel.

Parmi les autres caractéristiques marquantes, il faut souligner le réalisme de la physique des objets et un système d'intelligence artificielle complexe dotant les habitants de capacités de réaction et d'interaction réalistes. Le scénario de

MDK2 démarre à la fin du premier épisode, alors que les aliens s'apprêtent à envahir à nouveau la Terre. Cette fois, le joueur peut non seulement contrôler Kurt, mais aussi Max et le Dr Hawkins, tous unis pour repousser les aliens. Chaque joueur dispose d'un éventail unique de pouvoirs et d'armes. Kurt retrouve dans ce nouvel épisode toute sa panoplie d'accessoires tandis que Max et le Dr Hawkins pourront compter sur de nouvelles armes. *MDK2* scotchera les joueurs à leur écran, aux commandes d'un trio cherchant à débarrasser la planète des aliens qui l'infestent. Une bonne fois pour toutes.

Avec *MDK2* Interplay Entertainment lance son premier titre sur Dreamcast.

Développeur : Bioware
Editeur : Interplay Productions
Distributeur : Virgin Interactive

Pour plus d'informations, veuillez contacter :
Anne-Karine Denoble / Julie Borzakian
Tel : 00 33 (0)1 53 68 10 10 / 77
Fax : 00 33 (0)1 53 68 10 01
Email: annekarine_denoble@vie.co.uk / jborzaki@virgininteractive.com