

## Virgin Interactive y Qube Software presentan “Force of One”

**Una aventura realmente innovadora de última generación desarrollada por uno de los equipos más experimentados y más creativos de Europa.**

Virgin Interactive y Qube (los creadores de D3D) tienen la satisfacción de anunciar el lanzamiento de **Force of One**, el hit para PC y PlayStation 2, para las Navidades del año 2000. **Force of One** va a hacer añicos y a redefinir el género de acción / aventura llevando al límite la tecnología hardware de última generación.

**Force of One** es el primer proyecto de desarrollo de Qube y se sitúa en un mundo conocido como Calcaphon, un entorno comparable a los oscuros paisajes cibernéticos de William Gibson, que se caracteriza por una combinación de alta tecnología y misticismo arcano.

La historia recuerda a la de “*The Matrix*”, el éxito de taquilla del año pasado protagonizado por Keanu Reeves. En **Force of One** tienes que seguir a “Farlight”, un Technomancer sin experiencia al que se le ha encomendado la misión de capturar a un hombre que podría cambiar la existencia misma del mundo de Calcaphon.

Pronto descubrirás que el mundo que te rodea no es lo que parece. El engaño y la traición acechan en cada esquina. Sólo cuando te des cuenta de cual es tu verdadero lugar en este mundo podrás conquistar los demonios que amenazan con destruirlo.

Combatiendo contra la maldad y, en ocasiones, contra las mismas ideas y creencias por las que riges tu vida, te encontrarás con una serie de misteriosos compañeros cuyo talento debe ser también utilizado para que Farlight sea capaz de completar su épica hazaña. Tus emociones serán puestas a prueba hasta el límite más absoluto, ya que descubrirás engaños, traiciones, intrigas y también lealtad.

Esta épica historia, que hará que desees ardientemente llegar al capítulo siguiente, se complementa con efectos visuales de impresionante nivel de detalle y de gran belleza. El juego está repleto de acción, pero será necesario el uso del combate táctico en equipo para poder burlar y lograr atrapar a los enemigos. ¡Y hay muchos enemigos!. Más de 16 emocionantes niveles llenos de estimulantes enigmas y extravagantes criaturas tan astutas que casi parecen humanas.

Con las cargas de adrenalina del éxito de Hollywood, más la mayor cantidad de acción e inteligencia nunca vistas en el género, es seguro que **Force of One** se convertirá en el mejor regalo de Navidad para los verdaderos fans del entretenimiento interactivo. **Force of One** será lanzado para PlayStation 2 y para PC en el mes de noviembre del año 2000.

## Información sobre Qube

*Qube Software Ltd* se especializa en la creación de medios de entretenimiento fascinantes e innovadores, así como en el suministro de herramientas y motores gráficos para el desarrollo y reproducción de esos medios. El personal de Qube es seleccionado cuidadosamente teniendo en cuenta sus conocimientos y su experiencia en la industria de los juegos. Dos de los directores de Qube fundaron **RenderMorphics**, compañía que se especializaba en motores gráficos 3D para videojuegos. Microsoft adquirió **RenderMorphics** y el mismo equipo creó Direct3D para DirectX de Microsoft. Los miembros de este equipo han trabajado juntos y han lanzado numerosos productos durante los últimos 12 años, desde los juegos de aventuras Magnetic Scrolls a las tecnologías de Reality Lab y DirectX .

El estilo de los programas desarrollados por Qube son aventuras situadas en mundos creíbles como Final Fantasy VII y Riven. En lugar de utilizar fondos estáticos o pre-renderizados, se utiliza la tridimensionalidad en tiempo real en primera o tercera persona, permitiendo así un mayor realismo de inmersión. También se enfatizan los entornos, con el objetivo de apoyar a una serie de títulos con cada uno. Al compartir los entornos se facilita al contenido del juego un fondo mucho más elaborado, que incluye personalidades, historia, leyendas y bandas rivales. Compartiendo los entornos también se prepara el terreno para lanzar nuevas partidas a través de Internet con estos títulos.

La tecnología de Qube cuenta con dos divisiones: el grupo de contenidos y el grupo de tecnología. Los propósitos por los que existen estos dos grupos independientes son los siguientes:

1. Se garantiza una tecnología estable con la que trabaja el grupo de contenido, de manera que el desarrollo no se vea afectado por una tecnología nueva.
2. Los motores gráficos utilizados no quedarán atrás en la vanguardia de los juegos.

Durante el año pasado el grupo de tecnología ha estado desarrollando un conjunto de herramientas y un motor gráfico para todos los formatos que actualmente se conoce como Q. El objetivo de Q es facilitar la rápida creación de contenidos 3D de calidad. El autor del entorno se conecta a una base de datos y los artistas y diseñadores de juegos pueden recorrer el entorno en tiempo real, modificándolo a lo largo del juego. No hay tiempo intermedio entre la creación de un entorno y el testeo del juego que éste encierra, una característica esencial para la creación de interacción convincente y eficaz.

Para más información contactar con:

Teresa Núñez, PR Manager

Tel.: (91) 578.13.67

E-Mail: [Teresa\\_Nunez@vie.co.uk](mailto:Teresa_Nunez@vie.co.uk)