

BOLETÍN DE ÚLTIMA HORA

Septiembre 1999

INTERPLAY ANUNCIA MDK2 PARA SEGA DREAMCAST (BioWare Desarrolla la Segunda Parte para 'La Máquina de Juegos Definitiva')

5 de septiembre. Interplay Entertainment Corp. (NASDAQ:IPLY) hoy anunció que su primer título para Sega Dreamcast, **MDK2**, disfrutará de su presentación en el European Computer Trade Show (ECTS) en Londres, el 5 de Septiembre. La segunda parte del premiado juego de terror y ciencia-ficción, **MDK2** contiene una gran variedad de características y tecnología de juego nuevas. El primero de los muchos títulos que Interplay prepara para Dreamcast, **MDK2** se aprovechará los gráficos de alto rendimiento, el sonido y la tecnología de CPU del nuevo sistema de Sega, ofreciendo a los jugadores un estándar de calidad que redefine la experiencia de los juegos para consolas. Se espera que el título salga al mercado para PC y Dreamcast simultáneamente en enero del 2000.

MDK2 está siendo desarrollado por BioWare Corp., el equipo que te ofreció el "Mejor Juego de Rol del Año" de 1998, Baldur's Gate. **MDK2** amplía la herencia de acción, intriga y humor dejada por su predecesor, MDK. Los jugadores volverán al extraño, oscuro y ecléctico mundo habitado por Kurt Hectic, Max el perro robot y el excéntrico Dr. Hawkins. El resultado será un jugueteo surrealista y cinematográfico por nueve niveles de enormes entornos en 3D y argumentos cautivadores. **MDK2** promete un detalle de gráficos superlativos, efectos visuales asombrosos y desarrollo dramático del juego.

"BioWare pretender crear la experiencia definitiva de un solo jugador con **MDK2**," declara Greg Zeschuk, Presidente y Director General conjunto del desarrollador canadiense BioWare. "Estamos creando con todo cuidado un mundo estricto pero cómico, habitado por las criaturas más aterrorizadoras y divertidas que se haya visto nunca en un juego en 3D. La tecnología sólida y el argumento trabajado hará que los jugadores no quieran parar hasta terminar el juego. ¡**MDK2** es el tipo de juego que no quieres dejar de jugar!"

MDK2 utiliza el motor "Omen", un verdadero motor de juegos multiplataforma desarrollado internamente por el equipo de BioWare. Aunque tanto el motor como el juego, se están desarrollando para PC y Dreamcast, BioWare está teniendo un cuidado extremo en proporcionar la máxima calidad para las dos plataformas. Quizás las características más potentes y singulares del motor Omen sean un motor de iluminación realista que proporciona luces difuminadas y de espejo y un sistema de desarrollo movido por la animación que permite que segmentos del mundo del juego sean dinámicamente modificados en tiempo real.

Las características adicionales incluyen física realista de los objetos y guiones complejos de IA que proporcionan a los habitantes interacción y gestos inteligentes. El argumento de **MDK2** comienza al final del primer juego, con los malvados alienígenas jinetes de Corrientes, en posición para volver a invadir la tierra. El juego, esta vez, permite a los jugadores controlar no sólo a Kurt, sino también a Max y al Dr. Hawkins, en un esfuerzo por repeler el ataque alienígena. Cada jugador tiene su propio conjunto de poderes y armas. Kurt otra vez puede utilizar su modo francotirador de sus trajes de bobina y el potente paracaídas de lazo, mientras Max y el Dr. Hawkins tienen sus propio arsenal nuevo. **MDK2** mantendrá a los jugadores pegados a sus asientos mientras están al mando del trío en una misión por librar a la tierra de sus invasores alienígenas de una vez por todas.

Para más información, por favor, póngase en contacto con:

Allison Grant, Virgin Interactive
Tel: +44 (0) 171 551 0000
Email: Allison_Grant@vie.co.uk
Fax: +44 (0) 171 551 0001