



Nota de prensa

Los artistas de 3ds max de Discreet han creado los juegos más potentes de estas fiestas

Los desarrolladores están reforzando la posición de 3ds max eligiendo este software para crear títulos entre los que se incluyen *Halo 2*, *Prince of Persia: Warrior Within*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Warhammer 40,000: Dawn of War* y muchos más.

Madrid, 21 de diciembre de 2004 —Discreet, una división of Autodesk Inc., ha anunciado que su software de animación 3D, **3ds max** ha sido utilizado para crear alguno de los videojuegos más impactantes de la temporada. **3dsmax** tiene la base instalada más importante de la industria de los juegos, y continúa siendo la herramienta definitiva para los desarrolladores líderes en un mercado que en 2003 supuso más de 23 mil millones de dólares¹.

Los lanzamientos, muchos de los cuales se convertirán en grandes éxitos de ventas, incluyen:

- **EverQuest II** – De Sony Online Entertainment
- **GoldenEye: Agente Corrupto** y **Need for Speed Underground 2** – De EA Games
- **Halo 2** – De Bungie Studios y publicado por Microsoft Games
- **Myst IV: Revelation** – De Ubisoft
- **Prince of Persia** – De Ubisoft
- **Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords** – Desarrollado por BioWare y publicado por LucasArts
- **Ghost Recon 2** – De los desarrolladores Red Storm Entertainment y publicado por Ubisoft
- **Warhammer 40.000: Dawn of War** – De Relic Entertainment y publicado por THQ

¹ Fuente: DFC Intelligence. Cifra estimada de ventas de la industria del videojuego en 2003

- **World of Warcraft** – De Blizzard Entertainment

*"La mayoría de los juegos más importantes se han realizado con el software **3ds max** porque los mejores desarrolladores exigen herramientas fiables que les permitan garantizar que tendrán el trabajo listo para la temporada crítica que supone estas fiestas", comenta Michael Kripalani, Director de la Industria de Juegos en Discreet, "El software **3ds max** continúa siendo el paquete de diseño 3D más ampliamente usado en esta área porque sigue siendo la herramienta 3D más productiva entre las de cualquier precio".*

*"Para nosotros, ningún software de 3D se acerca a los niveles que ofrece **3ds max** en cuando a retorno de la inversión", comenta Jonathan Dowdeswell, Productor de Relic. "A diferencia del resto de paquetes de diseño 3D, es muy fácil de usar y está mejorando continuamente. *Warhammer 40.000: Dawn of War* es nuestro segundo proyecto utilizando **3ds max** y nos permite concentrar nuestro tiempo en la creación y animación de los mejores juegos".*

Acerca de Discreet

Discreet permite a los profesionales de la creación audiovisual plasmar sus ideas y hacer realidad sus visiones más evocativas y ambiciosas. Las galardonadas soluciones de Discreet han sido diseñadas para llevar a cabo la creación, la gestión y la distribución de material audiovisual en formatos digitales en todas sus disciplinas, desde los más sofisticados efectos visuales para el cine y la televisión, el ajuste de la calidad de color y la edición de animaciones hasta el desarrollo de juegos y la visualización de modelos de diseño. Discreet tiene su sede en Montreal, Québec, y es una división de Autodesk, Inc, la compañía líder de creación, gestión y distribución de medios digitales. Puede encontrarse más información sobre la compañía y sus productos en www.discreet.com.

###

Discreet is una division de Autodesk, Inc. Discreet, **3ds max** es una marca registrada de Autodesk, Inc. /Autodesk Canada Inc. en USA y/o otros países. Oscar o Premio de la Academia es marca registrada de la Academy of Motion Picture Arts & Sciences. *El resto de los nombres y marcas de empresas y productos, son propiedad registrada de sus respectivos dueños.*

© Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados.
©Copyright 2004, Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados.