

Himmlische 3D-Action



Messiah

Shiny läßt Sie engelsgleich über irdische Gefilde schweben, in sündhafte Menschein schlüpfen und den Satan bekriegen.

Shiny hat mit dem Actionspiel **Messiah** bereits lange vor Veröffentlichung für ordentlichen Wirbel gesorgt. Ein Spiel mit biblischem Titel, in dem Sie als Engel gemeinsam mit einem Callgirl kämpfen – amerika-

Armageddon in 3D

In der Hintergrundgeschichte greift Messiah unbekümmert die biblische Apokalypse auf. Demzufolge steht demnächst die große Auseinandersetzung zwischen Himmel und Hölle auf dem Plan. Der Teufel möchte sich taktische Vorteile erschleichen und schickt früher als vereinbart einen Vertreter auf die Erde. Doch auch in jenseitigen Gefilden wird getratscht, die Herren im Himmel kriegen den diabolischen Plan spitz. Prompt entsenden sie als Gegenmaßnahme einen dicklichen Putten-Engel namens Bob, den Sie in Messiah steuern. Shiny überlegt derzeit, ob Bob Pfeil und Bogen in den Wurstfingern trägt, aber voraussichtlich muß er mit mentalen Waffen auskommen. Er kann in andere Personen – darunter be-



Im Spiel taucht Bob als detailliertes 3D-Polygon-Engelchen auf.

nische Christen reagierten empört, und konservative Handelsketten haben bereits gedroht, das Spiel nicht in ihre Regale zu stellen.



Auf düsteren Straßen begegnet Bob vielen zwielichtigen Gestalten.



Engel Bob versucht, einen futuristischen Soldaten zu übernehmen.

sagtes Straßenmädchen – schlüpfen und deren Fähigkeiten zweckentfremden. Sobald eine der rund 25 Figuren »beseelt« ist, soll **Messiah** ein reinrassiges Actionspiel sein. Sie sehen die jeweiligen Personen ähnlich wie in MDK von hinten und liefern sich heiße Gefechte mit Beelzebubs Truppen. Die 20 Levels spielen unter anderem in zwei riesigen Städten, in einem imposanten Raumschiff und auf der dunklen Seite des Mondes.

Künstliche Knochen

Eine Technik namens RT-DAT (Real-time Deformation

and Tessellation) soll mit detaillierten Texturen über einem künstlichen Polygon-Skelett absolut realistische Bewegungen ermöglichen. Normalerweise bestehen Figuren in Computerspielen aus 600 bis 1.500 Polygonen, Shiny will nach eigenen Angaben bis zu 120.000 schaffen – sogar in der Version ohne Hardware-Beschleunigung! Übrigens hat Shiny die Technik patentieren lassen und sich damit den Zorn anderer Firmen wie id Software zugezogen, die für ihr nächstes Projekt Trinity an einer vergleichbaren Engine werkeln. **PS**

Messiah

Genre: 3D-Action

Hersteller: Shiny

Termin: 1. Quartal 98

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Shiny treibt es wieder wilder als alle anderen. Messiah hat die Zutaten für knallige 3D-Action – vielleicht sogar für bibelfeste Zeitgenossen.«