

Götterdämmerung

Sacrifice

Mit Magiern, Göttern und Seelenopfern lockt Shiny auch Atheisten vor den PC.



Auf Demo-CD:
exklusives
Video-Special

Dem Shiny-Boss Dave Perry scheinen es religiös angehauchte Themen angetan zu haben. Nachdem Sie in **Messiah** als Engel Bob die Erde vor dem Satan retten sollten, bekommen Sie es in **Sacrifice** gleich mit mehreren Göttern zu tun. Hervorragende Grafik und ein ungewöhnliches Spielkonzept könnten ein zauberhaftes Echtzeit-Strategiespiel erschaffen.

So weit das Auge reicht

Eine wunderschön gezeichnete Landschaft erstreckt sich ohne sichtbeschränkende Nebel bis zum Horizont. Grüne Hügel und sanfte Täler bilden die Kulisse, vor der sich gerade zwei Monsterhorden bekämpfen. Nur mit der Maus bewaffnet, steuern Sie den Herrn der Monster und aktivieren kurzerhand einen Vulkanzauber. Binnen Sekunden bebt die Erde, und der Vulkan erhebt sich aus der grünen Ebene. Lange bevor er seine volle Größe erreicht hat,

bricht schon die glühende Lava aus dem Innern hervor.

Möglich macht diese weitgehend ruckfreie Grafikpracht die sogenannte RT-

gen. Meist umfasst das die Vernichtung eines feindlichen Magiers, indem Sie einen willigen Untertan am gegnerischen Altar opfern.

Wenn Sie die Seelen der besiegten Gegner am eigenen Altar opfern, spendiert Ihnen Ihr Schutzgott neue Sprüche. Diese Beschwörungen kosten



Die **Sichtweite** ist wirklich phänomenal. Alle Orte, die zu sehen sind, können Sie auch zu Fuß erreichen.

DAT-Technologie, die teilweise schon bei **Messiah** zum Einsatz kam. Je nach Rechner-Performance und Monsterquantum reduziert die Engine automatisch die Zahl der Polygone und passt so das Spiel optimal an Ihren PC an.

Anders Spielen

Die Prachtgrafik bildet den Rahmen für eins der ungewöhnlichsten Strategiespiele der letzten Zeit. Als Zauberer sollen Sie für insgesamt fünf Gottheiten Aufträge erledigen.

Doch der ist gut bewacht, weshalb Sie Kreaturen erschaffen, die gegnerische Streitkräfte attackieren. Unterstützt greifen Sie mit spektakulären Zaubern ein.

Mana, das aus Quellen sprudelt, von wo aus es Kreaturen zu Ihrem Altar bringen.

Laut Perry soll sein erstes Echtzeitspiel bereits im Herbst erscheinen. **MIC**



Eine Horde **Flugdämonen** setzt sich in Bewegung.

Sacrifice

Genre: Strategiespiel Hersteller: Shiny
Termin: 4. Quartal 2000 Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Shiny ist immer für eine Überraschung gut. Das Spielkonzept erinnert mich dezent an eine Mischung aus Peter Molyneux' Populous und Black & White. Schon beim Zugucken hatte ich große Lust, selbst einzugreifen – für mich immer ein gutes Zeichen.«