



Ubi Soft Entertainment und Creative Edge präsentieren ***Solar*** **Auf in die Zukunft!**

Hier zählt nur die richtige Strategie: In der Fantasiewelt des Echtzeit-Strategiespieles *Solar* muß ein Stamm von seinen primitiven Anfängen zu einer mächtigen modernen Gesellschaft entwickelt werden. Durch das Sammeln von Baumaterial, Essen und wertvollem Erz entsteht aus einem einfachen Dorf eine Stadt, in der das Leben pulsiert.

Dabei spielen – wie im richtigen Leben - sowohl Männer als auch Frauen eine wichtige Rolle! Wenn der Stamm überleben will, müssen die besonderen Charakteristiken beider Geschlechter sinnvoll eingesetzt werden. Und es ist nicht alles friedlich in *Solar*: die Feinde lauern, um den Stamm zu vernichten. Brillante Taktik, Mut und Tapferkeit sowie eingeübte Angriffsformationen sind zum Überleben unerlässlich. Während anfangs noch einfache Schwerter und Schilde ausreichen, müssen bald bessere Waffen entwickelt werden, um die Gegner zu bezwingen.

Vertrauen und Glaube sind jedoch die allerwichtigsten Waffen, denn nur durch Opfer und Verehrung ist es möglich, die unglaubliche Technologie der Solar-Götter zu verwandeln. Dazu müssen die Seelen der Feinde gefangen werden. Der Spieler erhält Zugang zu vernichtenden Zaubersprüche, die jede Gegenwehr unmöglich machen.

Mit 360-Grad-Kamera-Drehungen, dynamischen Echtzeit-Lichteffekten und tollen Spezialeffekten bei Explosionen liefert *Solar* auch optisch Spitzenklasse – mit 16-Bit-Grafik und Voodoo 2-Unterstützung. In der deformierbaren interaktiven Landschaft mit Echtzeit-3D-Morphing-Effekten stürzen Gebäude ein, Landstriche werden überflutet und gewaltige Geröllmassen lösen sich von den Bergen.

Plattform, Verfügbarkeit

Solar erscheint im 1. Quartal 1999 für PCCD-ROM.