

sacrifice

TM

Interplay™

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während des Spielens bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

INHALT

ERSTE SCHRITTE	5	DAS MENÜ "OPTIONEN"	30
INSTALLATION VON SACRIFICE	5	BEENDEN	31
INSTALLATION VON DIRECTX 7.0	5	DAS MENÜ EINZELSPIELER	31
DOWNLOAD FREE SACRIFICE MAPS	5	TUTORIALS	31
		TUTORIAL 1-	31
I. DIE GÖTTER	6	TUTORIAL 2-	31
PROLOG	6	TUTORIAL 3-	31
DAS BUCH VON CHARNEL	6	SACRIFICE KAMPAGNE	31
GEISTERBESCHWÖRUNG	7	SZENARIO	31
UNTERGEBENE	8	ABBRECHEN	32
DAS BUCH VON JAMES	11	DAS MENÜ SPIEL LADEN	32
GEOMANTIE	11	FENSTER DATEI SPEICHERN	32
FREIE BAUERN VOM ACKER	12	BESCHREIBUNG	32
DAS BUCH VON PERSEPHONE	15	ABBRECHEN	32
MYSTIZISMUS	16	SPIEL LÖSCHEN	32
DIE GLÄUBIGEN	17	SPIEL LADEN	32
DAS BUCH VON PYRO	20	DAS MULTIPLAYER-MENÜ	32
HEXEREI	21	LOKALES SPIEL	32
NACHKOMMEN VON PYRO	22	LOKALES NETZWERKSPIEL (LAN)	32
DAS BUCH VON STRATOS	25	INTERNET	33
ELEMENTALISMUS	25	ABBRECHEN	33
DIENER DES STRATOS	26	MENÜ OPTIONEN	33
II. MENÜS UND OPTIONEN IN SACRIFICE	30	GRAFIKOPTIONEN	33
A. DAS HAUPTMENÜ	30	SOUNDOPTIONEN	33
EINZELSPIELERKAMPAGNE	30	TASTATUROPTIONEN	33
MULTIPLAYER-SPIEL	30	VERSCHIEDENES	33
SPIEL LADEN	30	SYSTEMINFORMATIONEN	33

B. OPTIONEN	33	HERRSCHAFT	38
GRAFIKOPTIONEN	33	SPIELEINSTELLUNGEN	39
AUFLÖSUNG	33	ZUFALLSALTAR	39
DETAILTEXTUREN VERWENDEN	34	IMMER ZERSTÖREN	39
HELLE KARTEN VERWENDEN	34	ALLIIERTE SEELEN EINSAMMELN	39
MULTITEXTUREN VERWENDEN	34	START-SEELEN	39
DREIFACH-PUFFER	34	MINIMALES LEVEL	39
DETAILS	34	MAXIMALES LEVEL	39
BLUTFLECKEN	34	MÖGLICHKEIT ZUR ZERSTÖRUNG	39
EXPLOSIONSPUREN	34	ERFAHRUNGSRATE	39
NEBEL AUSSCHALTEN	34		
TRIANGLE STRIPS AUSSCHALTEN	34	C. EIN MULTIPLAYER SPIEL ZUSAMMENFÜGEN	
CHARAKTERTEXTUR-AUFLÖSUNG	34	ODER SCHAFFEN	40
MAXIMALE ANZAHL VON KAMPFSPUREN	34	LISTE DER SPIELE	40
FRAME-RATE	34	MITSPIELEN	40
GAMMA-KORREKTUR	35	SPIEL ERSTELLEN	40
TEXTUREN-FILTERMODUS	35	ABBRECHEN	40
TEXTUREN-AUFLÖSUNG	35		
SOUNDOPTIONEN	35	D. DER SPIELBILDSCHIRM	40
AKTUELLER 3D ANBIETER	35	FENSTER EINHEITENAUSWAHL	40
3D ANBIETER WECHSELN	35	SEELENZÄHLER	40
SOUND-LAUTSTÄRKE	35	MANA-ANZEIGE	41
MUSIK-LAUTSTÄRKE	35	GESUNDHEITSANZEIGE	41
TASTATUROPTIONEN	35	MINILANDKARTE	41
STEUERTASTEN	35	ZAUBERREGISTER	42
BEFEHLEZUORDNUNG	35		
NEUE ZUORDNUNG HINZUFÜGEN	35	E. DAS MENÜ PAUSE	42
STANDARDEINSTELLUNGEN		MISSIONSZIELE	42
WIEDERHERSTELLEN	36	GESPRÄCHSVERLAUF	42
OPTION VERSCHIEDENES	36	SPIEL SPEICHERN	43
SYSTEMINFORMATIONEN BILDSCHIRM	36	SPIEL LADEN	43
		OPTIONEN	43
III. DIE SPIEL SACRIFICE	37	AUFGEBEN	43
A. ERSTELLEN EINES SPIELECHARAKTERS	37	SPIEL WIEDER AUFNEHMEN	43
ÜBERSICHT DER SPIELECHARAKTERE	37		
MULTIPLAYER	37	F. OPFERN MUTIGE MECHANIK	43
SINGLE PLAYER	37	EINFACHE BEWEGUNGEN	43
		KAMERASTEUERUNG	44
B. DER EINGANGSBILDSCHIRM UND DAS		DAS HERBEIRUFEN VON KREATUREN	44
MENÜ SPIELEINSTELLUNGEN	37	DAS BEFEHLEN Eurer KREATUREN	44
KARTE AUSWÄHLEN	38	GRUPPENAUSWAHL	45
SPIELTYPEN	38	DAS X-MENÜ	45
KAMPF	38	KAMERA WECHSELN	45
GEMETZEL	38	KREATURFÄHIGKEITEN EINSETZEN	45
SEELENERNTE	38	BEWACHEN	45

RÜCKZUG!	45	1. HEBEN UND SENKEN DES GELÄNDES	57
ANGRIFF	45	2. GLÄTTEN UND ABFLACHEN DES GELÄNDES	57
GEHE ZU FORMATIONEN	46	3. ERSTELLEN VON RÄNDER UND INSELN	58
HINZUFÜGEN UND ENTFERNEN VON EINHEITEN IN GRUPPEN	47	4. ERSTELLEN VON LÖCHERN UND RÄNDERN	58
BEFEHLE FÜR DIE MINILANDKARTE	47	5. AUSFÜLLEN VON SPALTEN	58
EINSETZEN VON SPEZIELLEN FÄHIGKEITEN	47	TEXTUREN FESTLEGEN	58
MANA	47	1. KURZE EINFÜHRUNG	58
ALTAR	48	2. ERSTE SCHRITTE BEI DER VERWENDUNG VON TEXTUREN	
MANA-BRUNNEN	48	3. MALEN MIT DER HELLEN KARTE	59
MANALITH	48	PLATZIEREN VON OBJEKTEN UND GEBILDEN IN DER LANDSCHAFT	59
MANAHOAR	48	1. SPUREN	59
SCHREIN	49	2. UMGEBUNGSEINSTELLUNGEN	60
AUSSPRECHEN VON ZAUBERSPRÜCHEN	49	HINZUFÜGEN VON GEBILDEN, OBJEKTEN UND KREATUREN	60
TEMPO	49	1. PLATZIEREN EINES GEBILDES	60
HEILEN	49	2. DREHEN VON GEBILDEN	61
GESUNDHEIT, MANA UND EINHEITENFARBE VON KREATUREN	50	3. PLATZIEREN EINER KREATUR	61
ALLES ÜBER SEELEN	50	4. HINZUFÜGEN VON DETAILS	61
DIE EINWOHNER	51	TASTEN	61
WÄCHTER	51	II. EINRICHTEN VON SZENARIOS	61
ALTÄRE	52	ÜBERBLICK	61
ENTWEIHEN EINES ALTARS	52	1. GRUNDLAGEN	61
TELEPORTATION	53	2. BEDINGUNGEN	62
SCHELLSPEICHERUNG UND SCHNELLADEN	53	3. AKTIONEN	64
IV. TIPPS UND TRICKS	54	4. SAMPLES	68
TIPPS ZU MANAHOARS	54	5. MISSIONSZIELE	68
TAKTIK FÜR DEN EINSATZ VON KREATUREN	54	6. VARIABLEN	69
TIPPS ZU MANA	55	7. SZENARIO-EIGENSCHAFTEN	69
TIPPS ZU GEBILDEN	55	8. SEITENEIGENSCHAFTEN	70
RATSCHLÄGE ZU SEELEN	55	9. ELEMENTE-EIGENSCHAFTEN	70
ALLGEMEINE TIPPS	55	SACRIFICE CREDITS	72
V. SCAPEX - LEVEL-DESIGNINFORMATIONEN	56	PRODUKT-SERVICE	74
I. ERSTE SCHRITTE	56	AUSTAUSCH DEFEKTER CDS/GDS	74
1. SO ERSTELLT IHR EINE EINFACHE LANDSCHAFT	56	INTERPLAYS WEBSITE	75
2. SO BEWEGT IHR EUCH UND ZEIGT DIE LANDSCHAFT AN:	56		
3. DREHEN DER LANDSCHAFT	56		
4. NAVIGIEREN	56		
5. HYPER-SPRUNG	56		
SO BEARBEITET IHR DIE TOPOGRAFIE	56		

ERSTE SCHRITTE

INSTALLATION VON SACRIFICE

Legt die Sacrifice-CD in das CD-ROM-Laufwerk. Wenn auf Eurem Computer die Funktion für die automatische Benachrichtigung beim Wechsel unterstützt wird und aktiviert ist, wird automatisch das Sacrifice-Menü auf dem Bildschirm angezeigt. Wählt die Option "Sacrifice installieren" aus der Liste, um das Installationsprogramm zu starten. Befolgt die Bildschirmanweisungen, um Sacrifice auf Eurem System zu installieren. Nachdem das Spiel erfolgreich installiert wurde, wird im Startmenü eine Verknüpfung mit Sacrifice hinzugefügt.

Wenn die Funktion für die automatische Benachrichtigung beim Wechsel auf Eurem Computer nicht unterstützt wird oder nicht aktiviert ist, müsst Ihr auf dem Desktop auf das Symbol "Arbeitsplatz" klicken und anschließend den Laufwerksbuchstaben Eures CD-ROM-Laufwerks auswählen. Doppelklickt auf das Symbol "Setup" und fahrt wie oben beschrieben fort.

INSTALLATION VON DIRECTX 7.0

Sacrifice benötigt DirectX 7.0 für die fehlerfreie Ausführung. Wenn auf Eurem System DirectX 7.0 nicht vorhanden ist, kann es direkt von der Sacrifice-CD installiert werden. Legt die Sacrifice-CD in das CD-ROM-Laufwerk. Wenn auf Eurem Computer die Funktion für die automatische Benachrichtigung beim Wechsel aktiviert ist, wählt Ihr im automatisch angezeigten Bildschirm die Option "DirectX 7.0 installieren". Wenn die Funktion für die automatische Benachrichtigung beim Wechsel auf Eurem Computer nicht unterstützt wird oder nicht aktiviert ist, müsst Ihr auf dem Desktop auf das Symbol "Arbeitsplatz" klicken und anschließend auf den Laufwerksbuchstaben Eures CD-ROM-Laufwerks. Doppelklickt auf den Ordner mit dem Namen "DirectX7". Anschließend doppelklickt Ihr auf das Symbol für "Dxsetup.Exe". Das Setup-Programm wird ausgeführt.

DOWNLOAD KOSTENLOSER SACRIFICE KARTEN

Interplay und Shiny Entertainment danken Euch für den Kauf von Sacrifice. Wir hoffen, dass Spiel ist für Euch eine Herausforderung und wird Euch viele spannende Stunden beschern.

Für zusätzlichen Spielspaß mit Sacrifice probiert folgende Adresse aus:

<<http://www.sacrifice.interplaygames.com>>.

Dort findet Ihr weitere Karten zum kostenlosen Herunterladen, die von Sacrifice Spielern aus der ganzen Welt zusammenggetragen wurden. Die Registrierung ist kostenlos. Mitglieder dürfen dabei auf beliebig viele Karten zugreifen. Zudem haben alle Mitglieder die Möglichkeit die zur Verfügung gestellten Karten der anderen Spieler zu bewerten, wobei sich die jeweils besten Autoren aufregende Preise verdient haben.

I. DIE GÖTTER

PROLOG

„Auszug aus dem Buch des Fyllids“

Am Anfang war der Schöpfer. Als es nichts gab außer der kalten Leere, gab der Schöpfer von seinem Fleisch, und alle Materie ward geboren. Als alles dunkel war, breitete der Schöpfer seine Arme aus und gab Licht, und so wurden die Sterne, der Mond und die Sonne geschaffen. Als es nichts gab außer Stille und Einsamkeit, verschüttete der Schöpfer sein Blut, und das Leben ward entstanden.

Dieses Leben manifestierte sich in einer Vielzahl von Formen, von den ertümelichen Riesenwesen von Thryhring bis hin zu unserem eigenen Volk, den Fyllid. In jenen Zeiten waren wir das vom Schöpfer auserwählte Volk, die Hüter der niederen Tiere und die Verteidiger aller Reiche. In unserer Rolle als seine wichtigsten Diener hat uns der Schöpfer mit besonderer Macht ausgestattet. Die Macht, die Welt zu formen, die Bäume, das Land, die Tiere, sogar das unberührbare Wesen der Elemente wurde uns gewährt. Unser Volk wurde überheblich, und einige wendeten Ihren Blick vom Schöpfer ab. Die Macht wurde missbraucht und für verbotene Experimente und böse Zwecke eingesetzt.

Dies war die Zeit, in der der Gefallene, dessen Name nicht ausgesprochen werden darf, die Erde auseinanderriß. Im Land Golgotha öffnete der Gefallene ein permanentes Tor von dieser Welt zu den dämonischen Reichen der Hölle und entweichte damit die vom Schöpfer bestimmten Naturgesetze. Die Anstrengung bei der Öffnung dieses unnatürlichen Tors forderte ihren Preis von der Welt, und die Erde bebte. Die Fyllid und der Rest der Schöpfung beobachteten mit gelähmten Schweißen den Kampf des gütigen Schöpfers gegen die Dämonen der Hölle. Doch die Kräfte der Hölle waren selbst für ihn zu stark. Ein Aufschrei von unsäglich Qual durchbrach die Stille und hallte in den Köpfen seiner Kinder wider, als der Schöpfer für immer aus dieser Existenz verbannt wurde. Keines seiner Kinder vernahm den Schrei so laut wie das Volk der Fyllid, da es einer der ihren war, der unseren Herrn für immer verraten und zerstört hatte. Die meisten verfielen dem Wahnsinn und stürzten sich selbst von einem der neu entstandenen schwimmenden Inseln oder kauerten nutzlos, schnatternd und stöhnend.

Lange Zeit wanderte das Volk der Fyllid in diesen neuen Reichen auf der Suche nach Zeichen unseres früheren Herrn. Was sie entdeckten, kam Alpträumen gleich. Die Kreaturen des Landes begannen, sich zu verbiegen und zu verdrehen, das Land selbst änderte sich. Das Heimatreich der Fyllid, bekannt als Elysium, wuchs in üppigem Grün. Es schien uns willkommen zu heißen nach dem fürchterlichen Verrat am Schöpfer. Doch wie auch die anderen Länder, begannen sich die hohen Weiten von Empyreä zu verändern, wurden kalt und trostlos. In den einst üppigen und heißen Ländern von Helios brach flüssiges glühendes Magma hervor, während der trockene Acker noch felsiger und unfruchtbarer wurde. Am schlimmsten betroffen war jedoch das Land von Dys nahe Golgotha. Diese Länder wurden von Pestseuchen überzogen, und selbst die Erde begann zu verrotten.

Fünf neue Götter traten an die Stelle des Schöpfers. Von diesen fünf war es unsere Lady Persephone, die sich unserer annahm. Wir waren so dankbar, dass uns noch einmal ein Gott in seinen Schoß aufnahm, dass wir unserer Lady seither treu gedient haben. Wir waren wachsam gegenüber den Feinden unserer Lady. Wir waren schon immer wachsam, weil wir Fyllid den Preis des Versagens nur zu gut kennen.

-Athelas

DAS BUCH VON CHARNEL

Ich bin Charnel, Gott der Zwietracht, Lord des Schlachtens, Herr des Todes. Wo es Schmerz gibt, bin auch ich. Wo es Leid gibt, gedeihe ich. Wo es Freude gibt... nun, man kann nur schwerlich Freude haben, ohne dass ein anderer leidet, oder?

Ich werde Verbrecher genannt, doch befolge ich nur die Gesetze der unausgesprochenen Wahrheit hinter allen anderen Philosophien. Erkennt diese Wahrheit, meine Kinder: Zwietracht ist das wichtigste Element aller Sinnggebung und Existenz. Ohne Konflikt, ohne Kampf könnte die Schöpfung genauso gut nur aus unbeweglichen, gefühllosen Steinen bestehen. Ohne den Hass auf mich, wer würde noch einen Grund haben, sich heilig oder gerecht zu nennen?

Oh, nur ein Narr würde Zufriedenheit in Frieden und Ruhe suchen. Kommt her, seht! Ich beherrsche die Länder von Stygia, die sich in schlangenartiger Eleganz ausbreiten, um den Besitz meiner Feinde zu verschlingen. Widerlicher und verwester Boden, aus dem Fleisch der Toten geformt, durchzogen von Flüssen aus Blut, geplagt von schwärmendem Ungeziefer - Ah, ich bekomme jedes Mal eine Gänsehaut, wenn ich daran denke.

Hier findest du Tore aus schwarz glänzendem Lavagestein zu den dämonischen Reichen, eine besondere Überraschung für unwissende Gäste. Ergötze Dich auch an den grausamen Gefängnissen, in denen jene seltenen Seelen meiner Feinde, die solcher Aufmerksamkeit wert sind, gefoltert werden. Vielleicht sitzen in diesen Gefängnissen auch zufällig Ausgewählte, um die Zellen auszulasten. Oh, verpasst nicht die verachtenswerten Dörfer, die von geistlosen Zombies bevölkert werden. Ihr solltet ihre Naivität wirklich zu schätzen wissen, denn ihr größter Ehrgeiz besteht darin, sich in meinem Dienst zu Tode zu schuften. Nun, diejenigen ohne Ehrgeiz verdienen, was sie bekommen, oder?

Aber ich glaube, Ihr wisst, wovon ich rede, denn das hat Euch zu mir geführt. Wenn Ihr den Durst und den Mut habt, es zu umarmen, erweist Ihr Euch möglicherweise sogar der Großartigkeit wert, die ich Euch erweise. Und wenn nicht, sich anzustrengen und doch zu versagen... Hinab gestoßen zu werden in die ewige Verdammnis, die Eurem Versagen wert ist. Ah, fast beneide ich Eure Sterblichkeit. Denkt an den Erfolg. Denkt nur an den Erfolg. Eine verdrießliche Einstellung steht einem Diener des Todes äußerst schlecht. Nun dann, erlaubt mir, Euch mit den Kräften bekannt zu machen, die Euch zu Befehl sein werden, angenommen, Ihr verdient Euch einen Platz in meiner Hierarchie, und Acheron oder einen meiner anderen Diener erschlägt Euch nicht aus Eifersucht oder Grausamkeit.

GEISTERBESCHWÖRUNG

Unter meiner Führung werdet Ihr die Gelegenheit erhalten, die schwarze Kunst der Geisterbeschwörung zu erlernen. Seid jedoch gewarnt, die Magie der Geisterbeschwörung ist keine einfache Aufgabe. Mein Weg ist nicht der Weg blinder, plumper Gewalt. Ihr müsst die Macht der offenen Zerstörungskraft mit subtileren Möglichkeiten kombinieren. Vor allem, mein Diener, müsst Ihr lernen, dass alles einen Preis hat. Diese Kosten abwägen zu lernen, Euren Schmerz als Waffe zu verwenden, ist das Herz der Geisterbeschwörung.

Insektenschwarm



Zuerst jedoch lernt Ihr, Schmerz zuzufügen. Es nicht besonders schwer, einen beutehungrigen Insektenschwarm herbeizurufen, Eure Feinde zu plündern und zu verwunden. Der von diesem Schwarm verursachte Schaden heilt Euch gleichzeitig.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Lässt Schwärme von blutsaugenden Insekten auf einen Feind los.

Schutzschwarm



Mit dem fortschreitendem Wissen der Kontrolle über niedere Kreaturen, werdet Ihr lernen, einen Schutzschwarm herbeizurufen, der für Euch bestimmten Schaden absorbiert und der außerdem Feinde verletzt, die töricht genug sind, in dessen Reichweite zu kommen. Auch dieser Schaden heilt Euch.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Ein Schutzschild von schwärmenden Insekten, der bei Feinden Schaden verursacht, die töricht genug sind, damit in Kontakt zu kommen.

Schleim



Eure nächste Lektion ist einfach und unbestreitbar. Dominanz, in der Zauberei wie auch im Leben, rührt von einem überlegenem Willen. Mit Hilfe von Schleim kann die Kraft Eures Willens die Sicht und Reaktion eines Gegner beeinträchtigen. Euer Opfer wird langsamer, anfälliger für Schaden und weniger dazu fähig sein, Euch Schaden zuzufügen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Ein Ball aus einer klebrigen Substanz, der einen Gegner von Kopf bis Fuß einhüllt und dadurch dessen Bewegungen zu einem Kriechen reduziert und seine allgemeine Kampfstärke senkt.

Klagemauer



Anschließend lernt Ihr, die Geister der Verdammten zu erwecken, die eine Barriere des Elends und der Trauer bilden. Jeder, der diese Klagemauer passiert, wird verlangsamt und seiner Energie beraubt. Bogenschützen können nicht angreifen, Nahkämpfer werden Euch kaum erreichen, bevor sie sterben.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Eine Wand aus pulsierenden, gequälten Seelen, die Gegnern Lebensenergie und Mana entzieht, wenn Sie durch sie hindurchgehen.

Dämonischer Spalt



Die nächste Barriere, die Ihr überwinden müsst, trennt unsere Welt vom Reich der Dämonen. Selbst ein kleiner dämonischer Spalt kann ein großes Blutbad verursachen. Es ist der perfekte Zauberspruch, um Eure Kreaturen in einem Nahkampf zu unterstützen. Die losgelassenen Dämonen greifen nur Eure Feinde an.

***Zusammenfassung des Zauberspruchs** - Reißt ein Loch in der Erde, durch das böse Geister aufsteigen und Euren Angriff unterstützen.*

Tote beleben



Eure Hingabe an Geisterbeschwörung gewährt Euch die Fähigkeit, Leichen auf dem Schlachtfeld zu beleben, so dass sich Eure Untergebenen erheben, selbst wenn sie von Euren Feinden niedergestreckt wurden.

***Zusammenfassung des Zauberspruchs** - Wiederbelebt Eure toten Einheiten durch die Verwendung ihrer Seelen.*

Pest



Zusammen mit dieser neuen Macht über Dämonen und die Toten, erhaltet Ihr eine größere Beherrschung über die Kräfte der Krankheit. Mit der Zeit werdet Ihr lernen, eine schreckliche und tödliche Seuche über einen weiten Bereich des Landes loszulassen.

***Zusammenfassung des Zauberspruchs** - Eine dunkle Wolke lässt giftige Fleischklumpen über einem Teil des Landes regnen.*

Natürlich werdet Ihr eines Tages weitaus mächtiger sein, aber Ihr müsst Geduld haben. Mit der Zeit werden sich Euch diese Geheimnisse enthüllen. Zunächst tötet Ihr gut daran, einiges über die Kreaturen zu lernen, die Ihr befehligt. So verlockend wie das Aussprechen von Zaubersprüchen auch sein mag, ein Geisterbeschwörer muss genauso fähig sein, eine Armee in den Kampf zu führen.

UNTERGEBENE

Meine Untergebenen stammen aus Myriaden von Quellen: die Ansteckenden, die Korrupten, die Toten und die Dämonischen. Nun, das ist vielleicht keine so abwechslungsreiche Mischung wie die Kreaturen anderer Götter, aber sie genügt. Ihr müsst wissen, dass sich normalerweise keine meiner Kreaturen selbst heilen. Sie können jedoch alle ihre Gesundheit dadurch regenerieren, dass sie anderen Schaden zufügen. Ihr Vergnügen ist der Schmerz der anderen. Wie Ihr seht, beruht meine Hingabe für solche Prinzipien nicht nur auf Worten. Beachtet auch die Charakterübersicht unter meinen Beschreibungen. Passive Fähigkeiten werden automatisch angewendet, wenn die Kreatur angreift oder sich bewegt. Spezielle Fähigkeiten benötigen jedoch Mana und müssen für den Einsatz von Euch aktiviert werden! Nicht alle meiner Untergebenen besitzen spezielle Fähigkeiten. Letztlich sollte ich Euch darauf hinweisen, dass Einheiten mit Fernangriff Mana benötigen, um einen ihrer Angriffe durchführen zu können.

Senser



Der knochige Senser, ausgerüstet mit messerscharfen Klingen auf dem Kopf, ist ein Meisterwerk der Zerstörung. Diese schnell wirbelnde totengesichtige Horrorgestalt reißt das Fleisch ihrer Opfer erbarmungslos und mit Genuss herunter. Nun, das unaufhörliche Geschnatter aus boshafter Freude ist kaum überraschend. Sensen ernähren sich von den Kreaturen, die sie schlachten, um ihre Gesundheit mit jedem Angriff zu regenerieren.

***Einheitentyp:** Nahkampf*

***Passive Fähigkeiten:** Regeneriert Gesundheit beim Angriff.*

***Spezielle Fähigkeiten:** Keine*

Gefallener



Die Gefallenen sind - wie sagt man - korruptierte Versionen von Kreaturen, die von diesem Einfaltspinsel James geschaffen wurden. Sie bestehen nur aus einem skelettartigem Gerüst und verwesendem Fleisch. Dieses jedoch zieht Schwärme von Insekten an, die sie dann auf ihre Feinde hetzen können. Wunderbar durchdachte Effizienz, wenn Ihr mich fragt. Weiterhin können Gefallene die Form einer Leiche annehmen, und in dieser Gestalt verlorene Gesundheit regenerieren. Wunderbar durchdachte Ironie, findet Ihr nicht?

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Regeneriert Gesundheit beim Angriff.

Spezielle Fähigkeiten: Tot stellen - Während sie sich tot stellen, können Gefallene Lebensenergie schneller regenerieren. (Die einzige Einheit von Charnel, die sich auf natürliche Weise heilt, ohne eine feindliche Kreatur verletzen zu müssen).

Heuschrecke

Die Heuschrecke war die erste meiner Kreationen. Eine aufgeblasene und weit heimtückischere Version der einst im Sumpfland von Abaddon beheimateten geflügelten Bedrohung. Und obwohl Äonen vergangen sind und das Sumpfland lange nicht mehr existiert, lebt die Heuschrecke weiter, erbarmungslos den Lebenssaft und das Mana ihrer Opfer herausaugend. Von meinen Untergebenen ist die Heuschrecke diejenige Kreatur, die aus dem Schaden, den sie anrichtet, die meiste Kraft bezieht.

Einheitentyp: Luft

Passive Fähigkeiten: Entzieht den Gegnern beim Angriff Lebensenergie und Mana und regeneriert damit die eigenen Werte.

Spezielle Fähigkeiten: Keine



Necry



Wenn er nicht so groß wäre, würdet Ihr ihn wohl unter einem Stein verkrochen vermuten. Er ist ölig-schleimig, schuppig und mit vielen Beinen versehen - kurz, er ist einfach widerlich, aber lasst Euch nicht täuschen. Seine abstoßende Erscheinung ist nur ein Bonus. Sein wahrer Wert liegt in der Fähigkeit, Krankheiten zu verbreiten. Mehrere Drüsen und Blasen unter seinem ekelhaften kleinen Rüssel ermöglichen ihm, einen Strahl infizierter Galle zu versprühen und dadurch eine höchst ansteckende und zerstörerische Krankheit zu übertragen.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Regeneriert Gesundheit beim Angriff. Eine Pestwolke vergiftet das Ziel und hindert es daran, seine Gesundheit bzw. sein Mana aufzufüllen. Diese Pestwolke macht das Opfer außerdem anfälliger für Schaden. Seid gewarnt, denn eine angesteckte Kreatur überträgt die Krankheit auf alle Kreaturen, mit denen sie in Kontakt kommt. Eure Truppen eingeschlossen!

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Dornenkrahe

Aasfresser und insbesondere die Dornenkrahe hatten schon immer einen speziellen Platz in meinem Herzen. Ihre zerfetzten kleinen Flügel und zahlreichen offenen Wunden zeugen davon, wie unempfindlich dieses fliegende Sinnbild von parasitärem Elend gegenüber Schmerzen und Not ist. In ihren Kiefern und ihrem Bauch trägt sie eine tödliche Pracht von Brandmilben... Tausende von kleinen Parasiten, die sich von ihrem Fleisch und dem ihrer Opfer ernähren. Es gibt nur wenige Anblicke, die befriedigender sind, als Brandmilben dabei zu beobachten, wie sie auf Druiden oder andere solcher Kreaturen herunterregnen, die sie nicht angreifen können, solange sie sich in der Luft befinden.

Einheitentyp: Luft

Passive Fähigkeiten: Regeneriert Gesundheit beim Angriff.

Spezielle Fähigkeiten: Brandmilben - Verlangsamen gegnerische Einheiten durch parasitäre Infektionen.



Styx



Der Styx, oh, der Styx. Es gibt nicht viel zu sehen. Ihr mögt Euch fragen, was dieses Horrorwesen sein soll... zusammengeworfen aus verschiedenen Kreaturen, aber ohne Kopf und ohne Haut, um die nackten Muskeln, Sehnen und Knochen zu bedecken... ein großes Vieh vielleicht? Ein gedankenloser Golem? Nein, nein, nein. Es ist nicht so einfach. Der Styx ist die untote Pein vieler Seelen, die in einem einzigen kopflosen Körper gefangen sind. Wie sie sich bekriegen! Wie sie es in ihrer Böswilligkeit verstehen, andere an ihrem Leid teilhaben zu lassen! Ihr solltet den Styx dabei beobachten, wie er das Fleisch mehrerer Opfer gleichzeitig versengt, die dunklen Ranken seiner Wut mit mörderischer Hingabe ausgestreckt. Dann werdet auch Ihr seine Schönheit und Pein schätzen lernen.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Regeneriert Gesundheit beim Angriff.

Spezielle Fähigkeiten: Geist zerreißen - Diese Fähigkeit erlaubt dem Styx, eine blaue Seele auf dem Schlachtfeld anzuvisieren und sie explodieren zu lassen, um dadurch über ein weites Gebiet verstreute Gegner zu beschädigen. (Ihr müsst wissen, dass eine Seele für immer verloren ist, wenn Ihr sie explodieren lasst.)

Totenaugen

Seit Persephone jene verdammten Gnome mit ihrem im Allgemeinen aufdringlichen Veranlagung und der Angewohnheit, unaufhörlich herumzubasteln, in diese Welt gebracht hat, wusste ich, dass sie nur den richtigen Ansporn benötigen, um perfekte Diener des Schlachtens und des Chaos zu werden. Vor kurzem erst wurden meine diesbezüglichen Bemühungen mit der Schaffung des Totenauges von Erfolg gekrönt. Wie ihre feigen, lebenden Vettern bevorzugen Totenaugen den Fernangriff. Zu diesem Zweck haben sie eine äußerst genaue Waffe entwickelt, die eine hochgiftige tödliche Nadel abfeuern kann, und die ihre Opfer nicht nur verletzt, sondern auch schwächt. Diese Waffen sind zwar langsam und kein Ersatz für die vielen Gefallenen, doch kann sich der Einsatz einiger dieser Einheiten als höchst wirkungsvoll erweisen.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Regeneriert Gesundheit beim Angriff. Vergiftet seine Opfer und reduziert deren Genauigkeit beim Angriff. Verhindert außerdem, dass das Opfer Gesundheit oder Mana regeneriert.

Spezielle Fähigkeiten: Keine



Abscheuling



Nicht einmal ich weiß, woher die Abscheulinge ursprünglich kommen, aber sie sind eindeutig das Ergebnis einer perversen Laune der Natur, das keiner Verbesserung mehr bedarf. Groß und grausig greift der Abscheuling in seinen eigenen Körper und zieht eine zitternde Masse bestehend aus ätzendem Blut und Eingeweiden (glaube ich zumindest) heraus, um damit seine Gegner über große Reichweiten zu bombardieren. Kein Wunder, dass sie nicht besonders akkurat sind, aber das spielt kaum eine Rolle. Ihre Geschosse zerplatzen beim Aufschlag und verwüsten einen großen Bereich. Während sie sich in der Luft befinden, ziehen Sie eine tödliche Spur ätzenden Bluts nach sich. Ein wahrlich poetischer Anblick, das könnt Ihr mir glauben.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Regeneriert Gesundheit beim Angriff. Das Geschoss aus Blut und Eingeweiden beschädigt alle Feinde zwischen dem Abscheuling und dem zugewiesenen Ziel. Wenn die geworfenen Inneren das eigentliche Ziel treffen, nehmen alle feindlichen Einheiten im umliegenden Bereich Schaden.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Es gibt weitaus größere Wunder, die ich Euch noch nicht offenbart habe, da Ihr dafür noch nicht bereit seid. Ich bin nicht überrascht, Euch abgestoßen und zugleich angezogen zu sehen. Doch welcher dieser Impulse ist stärker? Trefft Eure Entscheidung mit Bedacht. Ein mit Charnel geschlossener Handel gilt auf ewig, und selbst der Tod bietet kein Entkommen.

DAS BUCH VON JAMES

Ich bin James, Gott der Erde. Ihr wisst schon, Steine, Erde und dieses Zeug. Einige nette Edelsteine auch. Es ist nicht alles braun und grau. Nur eben... das meiste.

Ich würde nie behaupten, der aufregendste der Götter zu sein, aber ich bin ja auch nicht hier, um die Leute zu unterhalten. Ich bin hier, um sie zu beschützen und zu führen. Ich sage es gerade heraus; wenn Ihr Frieden und Ruhe sucht, bin ich Euer Gott. Warum sollten die Leute nach irgend etwas suchen? Oder auf Schwierigkeiten aus sein? Oder ihre Nasen in die Angelegenheiten anderer Leute stecken? Oder ständig darüber lamentieren, die Welt zu ändern? Das ist die Welt. Fühlt Sie fest unter Euren Füßen. Ich finde nicht, dass es viel Bedarf für Veränderungen gibt. Das ist die Meinung des Volkes hier auf dem Acker. Sie kümmern sich um sich selbst, und nicht um die Dinge anderer Leute. Der Bauernhof eines Mannes ist sein Schloss, wenn Ihr wisst, was ich meine. Es ist ein Ort der Ruhe und des Wohlstandes. Ich Sorge für beides, und die Leute sind dafür dankbar. Nun, versteht mich nicht falsch: Ich will damit nicht sagen, dass es auf dem Acker keinen Platz für Leute gibt, die sich durch große und wundersame Taten aus der Masse herausheben. Was ich meine ist, dass Euch niemand erzählen wird, wie toll er ist. Das müsst Ihr für Euch selbst entscheiden. Ich für meinen Teil glaube, dass diese Einstellung am ehesten dazu geeignet ist, das beste in den Leuten hervorzukehren... Auf jeden Fall bereitet sie viel weniger Kopfzerbrechen. Mit einem anderen Gott werdet Ihr nie so sicher sein, wie hier auf dem Acker, wo die Erde Euch beschützt und für all Eure Bedürfnisse sorgt. Mit anderen Worten: Wenn Ihr große Höhen erreichen wollt, scheint mir mein Granit die besten Grundlage dafür zu sein. Es spielt keine Rolle, was Ihr mitbringt oder wohin Ihr wollt. Ich habe genug Platz hier, und ich werde mein Bestes dafür geben, damit Ihr alles erhaltet, was Euch zusteht. Das ist ein einfaches Versprechen von einem einfachen Gott. Es wird sogar in Stein geschrieben, wenn Ihr darauf besteht.

GEOMANTIE

Wenn Ihr mir unter die Arme greifen wollt, solltet Ihr als erstes ein paar Dinge über Geomantie erfahren. Das ist nur ein ausgefallener Name für erdverbundene Magie, was genau mein Ding ist. Sobald Ihr mehr darüber erfährt, wird es Euch wohl auch gefallen.

Felsen



Was könnte einfacher sein? Nehmt einen großen Stein und werft ihn auf etwas, das Ihr niederschlagen oder zerschmettern wollt. Ich kenne Leute, die das auf die altmodische Art betreiben. Denen wünsche ich Kraft. Aber ein Geomancer kann mit viel größeren und besseren Steinen umgehen, auch wenn sie unhandliche sind. Außerdem riskiert er nicht ständig, seinen Rücken zu überanstrengen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Wirft einen riesigen Stein durch die Luft, um das ausgewählte Ziel niederschmettern.

Steinhaut



Ich denke, Ihr werdet Euch schützen müssen, und es gibt keinen besseren Schutz als eine Haut aus Stein. Es gibt nicht allzu viele Dinge, die Euch dann noch verletzen können. Dieser Zauber macht Euch nicht einmal langsamer und behindert Euch auch nicht beim Aussprechen von Zaubersprüchen. Vielleicht fragt Ihr Euch, wie jemand mit einer Steinhaut noch beweglich genug sein kann, all diese komplizierten Handbewegungen auszuführen. Nun, was soll ich sagen. It's Magic.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Schließt Euch in eine Schutzschicht aus Stein ein.

Seelenmaulwurf



Sollte es Anlass für einen Aufruhr geben, seid Ihr nicht alleine dort draußen auf dem Schlachtfeld. (Oder im Leben, aber ich will Euch keine Predigt halten.) Wenn Ihr ein ehrenhafter Charakter seid, werden sich die Bauern vom Acker darum schlagen, an Eurer Seite zu kämpfen. Hier kommt der Seelenmaulwurf zum Einsatz. Sollte einer Eurer Getreuen ins Gras beißen, könnt Ihr dessen Seele mit dem Maulwurf aus der Entfernung einsammeln. Auf diese Weise kommt Ihr nicht damit in Berührung, was Euren Getreuen ins Grab gebracht hat.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Ruft eine Gänge grabende Kreatur herbei, die die blauen Seelen auf dem Schlachtfeld für Euch einsammelt, so dass Ihr sie nicht selber zurückholen müsst. (Sie kommen zu Euch!) Ein Seelenmaulwurf überrennt außerdem alle Einheiten auf seinem Weg und betäubt sie vorübergehend. Sobald eine Seele von einem Maulwurf zurückgeholt wurde, ist sie für alle blau! Hütet Euch vor anderen Zaubern, die Euch die Seele des Maulwurfs vor Eurer Nase wegstehlen.

Ausbruch



Manchmal ist der direkte Weg nicht unbedingt der beste, um einen Kampf zu gewinnen. Wenn sich das Glück gegen Euch wendet, kann ein gut platziertes Erdbeben genau das richtige sein, um die Dinge wieder gerade zu rücken. Dieser Zauberspruch baut unter dem Boden Druck auf und gibt ihn in einem plötzlichen Stoß frei. Dadurch werden große Schockwellen freigesetzt, die sich kreisförmig ausbreiten. Wenn Ihr eine Ansammlung von gegnerischen Truppen verstümmeln, betäuben, umversetzen oder sonst irgendwie durcheinander bringen wollt, ist dies nicht die schlechteste Art. Um nicht zu sagen, es ist eher die beste.

***Zusammenfassung des Zauberspruchs** - Der Boden hebt sich und fällt anschließend zurück. Die daraus entstehenden Schockwellen betäuben Feinde vorübergehend.*

Erdleuchten



So viele Steine, so wenig Zeit. Eine andere Möglichkeit, mit einer großen Anzahl unfreundlicher Kreaturen umzugehen, ist, sie in ein Erdleuchten einzuhüllen. Dies ist nicht ein Ring aus vielen kleinen Steinchen, sondern ein großer Ring aus riesigen Felsbrocken. Ihr lasst den Ring einfach über Euch rotieren, bis ein entsprechendes Ziel in die Nähe kommt, auf das er dann losfliegt. Kombiniert dies mit einigen der bereits besprochenen Fähigkeiten, und niemand möchte Euch mehr auf der falschen Seite begegnen.

***Zusammenfassung des Zauberspruchs** - Ein Schwarm aus Steinen, der über Euch schwebt und automatisch angreift, wenn eine gegnerische Einheit in Reichweite kommt.*

Dornenmauer



Es wird der Zeitpunkt kommen, an dem sich Eure Gegner nur noch fürchten. Eine Wand von Dornen ist eine wunderbare Möglichkeit, sie davon abzuhalten, in die falsche Richtung zu gehen. Was ich meine ist, dass diese Dinger richtig weh tun, wenn sie jemanden erwischen, und dass die Wand verdammt lang ist. Ich will strategisch nicht allzusehr in die Tiefe gehen, aber es könnte auch vorkommen, dass Ihr Euch noch nicht bereit fühlt, dem Feind entgegentreten. Und wieder die Dornenmauer.

***Zusammenfassung des Zauberspruchs** - Eine Wand aus Tropfsteinen, die aus der Erde wachsen und Eure Gegner blockieren und durchlöchern. Alle Gegner, die versuchen die Mauer zu passieren, werden verlangsamt und nehmen Schaden.*

Bombardierung



Trotz der Macht meiner Geomancer gibt es immer noch Leute, die den Acker nicht in Frieden lassen können. Nun, wenn Ihr einer solch sturen Kreatur begegnet, sind Steine, Steine und noch mehr Steine das beste Heilmittel. Das ist es, was ich mit Bombardierung meine. Gleich aus dem Boden neben Euch, hoch in die Luft und dann wieder runter auf die Köpfe, die meist nur ein wenig durchgeschüttelt werden müssen. Wenn sie es danach immer noch nicht verstanden haben, nun, dann könnt Ihr es gerne noch einmal versuchen.

***Zusammenfassung des Zauberspruchs** - Mörserfeuer, das Steine in die Luft schießt, um sie über einem weiten Gebiet herunterregnen zu lassen. Durch ihre enorme Gewalt deformiert die Bombardierung sogar die Landschaft!*

Natürlich war das nicht alles, was es über die Geomantie zu erzählen gibt, aber es sollte ausreichen, Euch einen Einblick zu geben. Nun, denke ich, ist es an der Zeit, Euch etwas über die Kreaturen wissen zu lassen, die Euch dabei helfen werden, den Acker zu schützen.

FREIE BAUERN VOM ACKER

Die Leute, die auf dem Acker leben, sind zähe, kräftige Typen. Vielleicht habt Ihr ja gehört; dass sie nicht gerade die schnellsten sind. Nun, das ist wohl war, was ihre Geschwindigkeit zu Fuß betrifft, nicht aber, wenn es um ihre Auffassungsgabe geht. Im Gegenteil, schlaue Burschen lernen, sich ihrer Umgebung anzupassen und sie zu ihrem Vorteil auszunutzen, und das ist genau das, was die freien Bauern vom Acker machen. Nun, in diesem Fall haben sie gelernt, einige besondere Dinge mit Steinen zu tun. Beachtet auch die Charakterübersicht unter meinen Beschreibungen. Passive Fähigkeiten werden automatisch angewendet, wenn die Kreatur angreift oder sich bewegt. Spezielle Fähigkeiten benötigen jedoch Mana und müssen für den Einsatz von Euch aktiviert werden! Nicht alle meiner Freisassen besitzen spezielle Fähigkeiten. Letztlich solltet Ihr noch wissen, dass alle Freisassen, die aus der Entfernung angreifen, dafür Mana benötigen. Sollten Sie also nur herumstehen, ohne etwas zu tun, wette ich eins zu zehn, dass sie kein Mana mehr haben!

Trogg



Nun, jeder weiß, dass die Troggs ein einfaches, in Höhlen wohnendes Volk sind. Es ist allgemein bekannt, dass sie nicht sehr gesprächig sind und über keine andere Begabung verfügen, als anderen Leuten auf den Kopf zu schlagen. Das ist einer dieser Fälle, wo das Allgemeinwissen nicht alles erklärt. Es ist wahr, dass die Troggs unterirdisch leben; es stimmt auch, dass sie der allgemeinen Sprache nicht sonderlich viel abgewinnen und lieber ihrem eigenen Geplapper lauschen. Das heißt, die anderen Leute verstehen nicht, worüber sie reden. Das bedeutet jedoch nicht, dass sie nichts Kluges zu sagen hätten. Unter der Erde bauen sie die faszinierendsten Altäre und Götzen und solche Dinge. Sie führen kunstvolle Rituale aus, die einen wichtigen Anteil an ihrer Immunität gegen Zaubersprüche ausmachen. Lasst die andere Leute denken, dass der Grund dafür ist, dass sie zu dumm dafür sind, ihre Verletzungen zu bemerken. Ihr wisst es besser. Sie werden es schon lernen.

Einheitentyp: Nahkampf

Passive Fähigkeiten: Immun gegen magischen Schaden

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Steinling In den alten Tagen sind die Steinlinge aus dem Geist der Erde auferstanden. Felsig, körnig, sandig und weich. Etwas von all dem ging in diese Kreaturen ein, und sie haben es nicht vergessen. Oder wie die Steinlinge sagen: "Du musst wissen, woher du kommst, damit du weißt, wohin du gehst." Sie können die Erde aus dem Boden ziehen, auf dem sie stehen, und sie aus ihren Mündern fliegen lassen. Aber das ist noch nicht alles. Sie können ihren ganzen Körper in einen großen Stein verwandeln und sich somit nahezu unverwundbar machen. Da heißt es, sich seiner Herkunft bewusst zu sein.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Felsenform - Verwandelt einen Steinling in einen großen Felsblock, der gegen Schaden so gut wie unempfindlich ist. Dies gibt ihnen die Zeit, sich nach und nach zu heilen.



Gargoyle



Wenn Ihr jemals einen wirklichen guten Bildhauer gesprochen habt, wird er Euch erzählt haben, dass sich die Statue schon im Stein befindet. Alles was er tut, ist, die Teile abschlagen, die nicht dazu gehören. Ziemlich ähnlich verhält es sich mit den Gargoyles. Manchmal kümmert sich ein Felsen nicht darum, dass er aus Stein gemacht ist: Er fliegt einfach. Naja, wie ich schon sagte, ich bin nicht derjenige, der anderer Leute Träume beurteilt. Sie sollten einfach mehr Macht erhalten. Jedenfalls ist es für einen Stein harte Arbeit, fliegen zu lernen. Wenn Ihr also einem begegnet, lasst Euch nicht überraschen von seiner Griesgrämigkeit, wenn Ihr wisst, was ich meine. Sobald sie es dann geschafft haben und fliegen können, wollen sie am liebsten überhaupt nicht mehr runterkommen. Trotz ihrer gefährlich aussehenden Zähne braucht Ihr also keine Angst zu haben, dass Sie alles und jeden beißen. Nein, sie ziehen es vor, hoch droben zu bleiben und eine Dusche von Steinen hinunterzusprühen. Funktioniert ziemlich gut, könnt Ihr mir glauben.

Einheitentyp: Luft

Passive Fähigkeiten: Steinangriffe aus der Luft richten Bereichsschaden an.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Basilisk

Die Furcht erregenden Legenden, die Ihr über die Basilisken gehört habt, sind mehr als übertrieben. Sie sind Kreaturen mittlerer Größe und besitzen weder besondere physische Attribute noch geistige Fähigkeiten. Aber man kann die Leute nicht dafür verantwortlich machen, dass sie nicht genau hinsehen. Es ist nämlich wahr, dass die Basilisken eine Kreatur mit einem einzigen Blick in Stein verwandeln können. Ihr könntet einwenden, dass die Transformation nur vorübergehend ist, aber das stört den Basilisken nicht. Er kann es ja immer wieder tun.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Angriff verwandelt gegnerische Einheiten in Stein und macht sie vorübergehend bewegungsunfähig und nutzlos. Ein Nebeneffekt ist jedoch, dass die versteinerten gegnerischen Einheiten schwerer zu beschädigen sind.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Felstier

Einige Leute werden Euch erzählen wollen, dass der Felstier ein großer Bulle (oder ein großer Bär) ist, dessen Haut von Steinen bedeckt ist. Andere sagen, dass es nur ein Haufen von Steinen ist, der Laufen gelernt hat. Es spielt eigentlich keine Rolle, wer Recht hat, oder? Fest steht, dass der alte Vierfüßer so zäh wie ein Stein und stark wie ein Bär (oder ein Bulle) ist. Versucht einfach einmal, Euch einem in den Weg zu stellen, wenn Ihr herausfinden wollt, was ich meine.

Einheitentyp: Nahkampf

Passive Fähigkeiten: Wenn der Felstier getroffen wird, steigen seine Verteidigungswerte. Das heißt, je mehr Schaden er nimmt, um so schwerer ist er zu töten.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Steinwerfer

In den Ödländern ist Beute knapp, aber Steine sind nicht besonders schwer zu bekommen. Der Steinwerfer ist eines der Raubtiere in den Ödländern, das sich an die besonderen Bedingungen seiner Umgebung angepasst hat. Wie Ihr Euch wahrscheinlich bereits gedacht habt, kann er diese Steine verschießen. Diese Dinge treffen hart genug, um eine Menge Kleinvieh umgehend zu töten. Krach! Einfach so. Aber das ist noch nicht alles. Ein Steinwerfer schießt drei Steine auf einmal mit geringer Streuung. Ja, wir haben sogar ein kleines Sprichwort dafür: "Zwei Vögel mit einem Stein ist Glück, aber drei Steine mit einem Schuss ist gute Taktik." Nicht gerade eine herausragende Dichtung, aber zumindest eine klare Haltung. Das gleiche gilt für den Steinwerfer.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Der Steinwerfer schießt ein dreiteiliges Geschoss und kann dadurch mehrere Gegner gleichzeitig treffen. (Oder ein großes Ziel dreifach schädigen.)

Spezielle Fähigkeiten: Keine



Ich habe Euch bereits erzählt, dass ich die Welt so mag, wie sie ist. Das soll nicht bedeuten, dass ich ein Problem mit erfindungsreichen Leuten habe. Gute und aufrichtige Genialität sollte genutzt werden, erst recht, wenn sie auf natürliche Weise zu Euch kommt. Nehmt Euch zum Beispiel den Erfinder des Ikarus. Er nahm einige Kreaturen, schnallte ihnen Flügel an die Arme und brachte ihnen bei, zu fliegen.

Heute haben wir ein ganzes Volk mit selbstgemachten Flügeln. Da sie ständig eine Menge Klebstoff herumtragen müssen, falls ihre Flügel beginnen auseinander zu fallen, sind sie ziemlich gut darin geworden, diesen Klebstoff auf Gegner fallen zu lassen und deren Bewegung zu behindern. Aber wenn es zu einer Schlägerei kommt, verlassen sie sich nicht auf ihre Flügel. Normalerweise bevorzugen sie es, diese Dinge mit den Fausten und unter Ausnutzung ihrer Oberkörperstärke auszutragen. Ja, die Leute haben sich über meine

Flugeinheiten lustig gemacht. Nun nicht mehr. Nicht ein Stück.

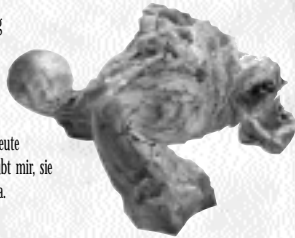
Einheitentyp: Luft

Passive Fähigkeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Klebeball - Verlangsamt gegnerische Einheiten mit dickem Klebstoff.

Flummox

Ein Flummox ist hier auf dem Acker natürlich nur eine andere Bezeichnung für einen kampfgeübten Trottel. Ich habe die Nützlichkeit der Bergtrottel ebenso erkannt wie Stratos und Pyro, und doch gibt es einen Unterschied: Ich hielt es nicht für notwendig, gleich so zu übertreiben. Nein, meine schleudern immer noch ihre Steine. Es klingt nicht besonders aufregend, aber meiner Meinung nach ist es oft am besten, die Leute das weiterhin machen zu lassen, was sie normalerweise sowieso tun. Glaubt mir, sie sind um einiges glücklicher als ihre Verwandten in Pyroborea und Empyrea.



Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Steinangriffe verursachen Erdbeben um das Ziel herum. Alle Einheiten im Bereich werden vorübergehend betäubt. Hilfreich, um jemanden beim Aussprechen eines Zauberspruchs zu unterbrechen.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Es gibt noch einige andere Kreaturen - alt, felsig und von ungewöhnlicher Gestalt - die möglicherweise unter Eurem Befehl stehen werden. Aber dafür müsste ich jetzt viel zu weit ausholen. Ich werde Euch diese Kreaturen zeigen, wenn Ihr dazu bereit seid. Nun dann, wenn Ihr denkt, dass der Acker Euer Platz sein könnte, werde ich Euch helfen, Euch hier zurechtzufinden. Ich bin sicher, dass Ihr es nicht bereuen werdet.

DAS BUCH VON PERSEPHONE

Wir sind die Essenz des Lebens. Über die Jahre hinweg waren Wir unter vielen Namen und in vielen Formen bekannt. In dieser Zeit und an diesem Ort muss es genügen, das Wir Persephone sind. Und in diesem Namen sollt Ihr den großen Heiler finden, der die Übel des Fleisches beseitigt und den Makel der Seele bereinigt. Und Ihr solltet wissen, dass Wir immer neben Euch gestanden haben in anderer, vertrauterer Gestalt: Die Schönheit und Reinheit des Mädchens ist Unser Spiegelbild. Der tröstliche Busen der Mutter sind Wir. Die Weisheit des Matriarchats ist nichts als Unser Schatten. Ja, Wir sind die Essenz des Lebens. Unsere Vision ist die des Friedens. Unser Weg der des Erbarmens. Wir erkennen - wie Ihr hoffentlich auch - wie diejenigen, die Uns nicht folgen, von den Kräften des Bösen getauscht oder korrumpiert worden sind. Und so sind sie, dank ihrer Schwäche, in ein Leben von Verrat und Erniedrigung gelockt worden. Wir weinen für sie und wissen, dass es keine größere Sünde gegenüber sich selbst gibt, als nicht an den eigenen Wert zu glauben. Und es gibt keine größere Sünde gegenüber Uns, als nicht in Rechtschaffenheit auf unserer Seite zu stehen.

Lehrt aus deren Fehlern, und scheut Euch nicht, die Größe in Euch selbst zu suchen. Denn obwohl Wir die Gerechtigkeit sind, müsst Ihr als Unser Diener bestrebt sein, die Gerechtigkeit zu verkörpern. So sollt Ihr in Euch selbst eine größere Güte und Macht finden, als Ihr bisher zu träumen gewagt habt. Wir versprechen, dass Ihr auf der Suche nach Gerechtigkeit den Frieden in Euch selbst findet.

Seht! Genau wie Unsere Lehren innere Harmonie gewähren, sind Unsere Reiche ein Abbild äußerer Ruhe. Unser Land sind die rollenden, grünen Ebenen und die süßen Wälder von Elysium. Dies sind die prächtigsten und großartigsten Reiche der ganzen Welt, und Unsere Kreaturen sind die fröhlichsten und zufriedensten. Alle, die Uns folgen, ob von gemeiner Geburt oder edler Herkunft, haben teil an der Segnung Unserer Gnade. So auch die Mächtigen, die von Unserer Liebe der Demut unterrichtet sind. Selbst das andächtige Volk der Fyllid, deren Druiden und Ranger Unsere heiligen Haine pflegen, erhebt sich nicht über die Kreaturen des Landes oder über die einfachen Bauern, die jeden einzelnen Tag Unsere göttliche Gnade preisen.

Was soll nun Eure Rolle in Unserem großartigen Schema sein? Wagt Ihr es, ein Held zu sein, ein Kämpfer der Gerechtigkeit? Oder wollt Ihr in den Abscheu vor Euch selbst, die Dunkelheit und Leere eines unerfüllten Lebens versinken? Dies geschieht häufig genug, wenn Ihr eine Entschuldigung für Mittelmäßigkeit sucht. Ungezählt sind die Seelen derer, die vor dem Ruf des Schicksals zurückschrecken und sich vor dem Mantel der Großartigkeit verstecken. Erkennt Ihr nicht, wie niedrig und erbärmlich die Mächte sind, denen sie hinterher laufen? Furcht, Zweifel, Faulheit, Unbesonnenheit. Könnte jemals eine dieser Seelen Euch gegenübertreten? Euch und dem was Ihr erstrebt... dem was Ihr könnt und was Ihr können solltet? Wenn Ihr es nur wollt, werden Wir Euch den wahren Weg weisen. Ihr sollt überragende Kräfte erhalten, und Unser Vertrag mit Euch soll so einfach und stark sein, wie er rein ist.

Liebt Uns, und Wir werden Eure Liebe hundertfach erwidern.

Widersetzt Euch Uns, und dies soll Euer letzter Tag sein.

Die Wahl liegt bei Euch.

MYSTIZISMUS

Euch soll, als einem Verteidiger von Elysium, Einblick in die ursprünglichen Mächte des Lebens und der Natur gewährt werden. Viel von dem, was Ihr lernt, stattet Euch mit Kräften für den Schutz und die Heilung aus, aber als Mystiker sollt Ihr Mitleid und Beistand mit großer Besonnenheit gewähren. Wie Ihr an Uns sehen könnt, kann Mitleid das Herz erweichen, doch muss Weisheit die Hand führen.

Zorn



Ihr müsst Euch jetzt klarmachen, dass Gerechtigkeit keine Ungerechtigkeit tolerieren kann. Der Ungerechte wird behaupten, dass diese Intoleranz ein Zeichen dafür ist, dass Wir Uns nicht von ihnen unterscheiden. In Eurer ersten Lektion sollt Ihr erfahren, wie sehr sie sich von Uns unterscheiden. Berührt vom Geist Eures rechtschaffenen Urteils, winden sich die Gottlosen vor Schmerz, verbrannt von der glühenden Hitze Eures heiligen Zorns.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Ein Energiestoß verfolgt und trifft sein Ziel mit tödlicher Gewalt.

Ätherische Gestalt



Als nächstes solltet Ihr die Grenzen Eurer eigenen Natur studieren. Denn auf der Suche nach der Heiligkeit in Euch müsst Ihr lernen, die Beschränkungen der materiellen Welt zu verlassen. In ätherischer Gestalt kann Euch kein Schlag mehr verletzen, kein Zauberspruch etwas anhaben. Trotzdem werden Eure Fähigkeiten zum Aussprechen von Zaubersprüchen und zum Befehlen Eurer Armee in keiner Weise beeinträchtigt.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Der Zauberer wird zu einem Geist, der gegen Angriff immun ist.

Weinranken



Mit der Steigerung Eurer inneren Perfektion, werden Euch die Kräfte der Natur zunehmend zu Diensten stehen. In ihrer einfachsten Inkarnation kann ein Gewirr von Weinreben auf einen erdverbundenen Gegner losgelassen werden, um ihn fest an die Erde zu ketten. Solange die Weinreben halten, ist er Eurer Gnade ausgeliefert.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Kann auf einen einzelnen Gegner angewendet werden und hält ihn über einen beschränkten Zeitraum fest.

Regenbogen



Der Regenbogen ist eine erhabene Vereinigung der Natur mit dem Göttlichen. Er ist das Symbol Unseres Versprechens, all jenen Gerechtigkeit und Frieden zu bringen, die sich Uns hingeben. All denen, die Vertrauen in seine transzendente Wohltätigkeit haben, wird in der Stunde der Not geholfen. Der Regenbogen schlägt einen Bogen von einem Gläubigen zum nächsten, heilt ihre Wunden und richtet ihren Lebensgeist wieder auf.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Ein Heilzauberspruch, der von Einheit zu Einheit springt.

Froschregen



Wie Ihr seht, beruht ein Großteil Eurer Ausbildung auf heilenden und defensiven Fähigkeiten. Die Natur hat jedoch auch ihre dunklen Seiten - eine brüllende, schäumende Wut, die bereit ist, jene zu treffen, die Uns entweihen. Sobald Ihr bereit seid, werden Wir Euch einiges davon lehren und Euch das Geheimnis eröffnen, wie Ihr einen rachsüchtigen Regen von Fröschen herbeirufen könnt. Ihr habt recht, es klingt nicht besonders schrecklich, und es stimmt auch, dass es keine großen Legenden vom Untergang des Übels mit Hilfe einer amphibischen Sintflut gibt. Doch lasst Euch versichern, dass dies nicht an der fehlenden Macht liegt, sondern daran, dass niemand diesen Sturzbach quakender Gerechtigkeit bisher überlebt hat, um die Geschichte zu erzählen. (Seid Euch bewusst, dass Frösche, einfältig wie sie sind, nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden können. Nehmt Eure Einheiten aus der Reichweite, bevor sie anfangen, zu quaken. Verzeiht das Wortspiel.)

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Kleine Frösche regnen auf die Erde und machen Jagd auf gegnerische Kreaturen. Die Frösche springen zunächst auf sie, um sie zu verlangsamen und explodieren anschließend, um auch noch Schaden zu verursachen.

Heilende Aura



Um das Wohl der Gläubigen zu gewährleisten, könnt Ihr nicht zulassen, dass sie von anderen Schaden erleiden. Zu diesem Zweck sollt Ihr lernen, Eure Kreaturen vorübergehend in den Hauch der Göttlichkeit zu hüllen. Eine so verzauberte Kreatur besitzt eine strahlende Heilaura, die die Wunden der wahren Gläubigen um sie herum heilt.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Eine heilende Aura, die von einer Einheit ausgeht, um andere in Reichweite zu heilen.

Weinmauer



Ab einem bestimmten Zeitpunkt wird die mächtige Weinmauer Eurem Kommando unterstehen. Indem sie sich über die Landschaft erstreckt und Ranken plötzlich sprießen lässt, kann sie ganze Armeen Eurer ketzerischen Feinde umschlingen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Lange Wand aus um sich greifenden Weinreben, die Gegner umschlingen.

Dies ist alles, was Wir Euch über die Wege des Mystizismus erzählen können, aber glaubt Uns, dass es Geheimnis gibt, die noch weitaus heiliger sind. Lasst uns jedoch nun dieses Gebiet verlassen und etwas über die lebenden und atmenden Kräfte, die Gläubigen, erfahren, die Unser Mystiker befiehlt.

DIE GLÄUBIGEN

Alle, die von der Segnung Elysiums profitieren, sind mehr als bereit, bei seiner Verteidigung zu helfen. Niemand muss in den Dienst gezwungen werden. Niemand verlangt Wiedergutmachung für die gebrachten Opfer. Obwohl viele unserer Kreaturen von Natur aus weder militant noch gewalttätig sind, konnten wir auf diese Art die kriegstauglichsten für Unsere Armee gewinnen. Im Gegensatz zu den ketzerischen Günstlingen unserer Feinde, regenerieren alle Gläubigen ihre Gesundheit sogar mitten im Kampf. Beachtet auch die Charakterübersicht unter meinen Beschreibungen. Passive Fähigkeiten werden automatisch angewendet, wenn die Kreatur angreift oder sich bewegt. Spezielle Fähigkeiten benötigen jedoch Mana und müssen für den Einsatz von Euch aktiviert werden! Nicht alle Unserer Gläubigen besitzen spezielle Fähigkeiten. Wir sollten Euch jedoch nicht verschweigen, dass alle Einheiten, die aus der Entfernung angreifen, dafür Mana benötigen.

Druide



In Friedenszeiten übernehmen Druiden viele sakrale Rollen in der Gesellschaft der Fyllid, von der Pflege der heiligen Haine bis hin zur Aufbewahrung von Überlieferungen. In Kriegszeiten bilden sie das Herz unserer Kampftruppe. Druiden führen keine Waffen außer ihren Fäusten, können jedoch Worte des Schutzes sprechen, um einen Schild um sich zu schaffen, der sie vor Schaden bewahrt.

Einheitentyp: Nahkampf

Passive Fähigkeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Lebenschild - Erschafft einen vollständigen Körperschild, der den im Kampf erlittenen Schaden der Einheit reduziert.

Ranger

Rekrutiert aus dem Volk der Fyllid, ist der Ranger im dunkleren Herzen des Waldes zu Hause. Mit seinem geschickt aus den wertvollen Bäumen des Daven-Waldes gefertigten Bogen ist jeder Ranger bestrebt, Vollkommenheit als Jäger und Krieger zu erlangen. Sie haben sich für ihr Glaubensbekenntnis die kriegsrischsten Aspekte Unserer Lehre gewählt und schrecken nicht vor dem unermüdlichen Streben nach persönlicher Größe zurück.

Keine ihrer Fähigkeiten ist eindrucksvoller als die Kunst des Verfolgens. Auf Euren Befehl sagt Euch ein Ranger den Standort des nächsten Feindes voraus. Eine Gruppe von Rangern kann sich als äußerst nützlich erweisen, um die Verstecke Eurer Rivalen aufzudecken.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Göttlicher Blick - Zeigt Euch, wo sich feindliche Einheiten befinden, selbst wenn sie versteckt oder weit entfernt sind.



Neuntöter

Die reinsten Unserer Kreaturen sind die einfachen Singvögel. Der Neuntöter, das ist wahr, gehört zu dieser Gruppe. Doch sind seine Fähigkeiten weder so einfach noch so harmlos, wie Ihr es von solch einer Kreatur erwarten würdet. Die Untergebenen der Dunkelheit können die Reinheit des Gesangs eines Neuntöters nicht ertragen, der sie so sicher wie der Pfeil eines Rangers verwundet. Die Druiden haben Ihnen aus Rücksicht auf ihrer zerbrechliche Natur die Fähigkeit des Lebenschildes gelehrt, mit dem sie sich vor Schaden durch Fernangriffe schützen können.



Einheitentyp: Luft

Passive Fähigkeiten: Der Schallwellenangriff wirft das Opfer zu Boden und betäubt es vorübergehend. Gut dafür geeignet, einen gegnerischen Zauberer beim Aussprechen eines Zauberspruchs zu unterbrechen.

Spezielle Fähigkeiten: Lebenschild - Erschafft einen Schild, der den im Kampf erlittenen Schaden reduziert.

Scarabäus

In den Tiefen des Walds lebt eine Vielzahl von Kreaturen, die kein Außenstehender jemals gesehen hat. Einige von diesen, wie der Skarabäus, werden herbeigerufen, wenn deren Hilfe dringend benötigt wird. Ähnlich einer Spinne, aber viel größer, spinnt der geheimnisvolle Skarabäus ein Netz, jedoch nicht, um Feinde zu fangen, sondern um Kreaturen zu heilen. Behandelt ihn gut, er wird Euch gut dienen.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Schießt einen Heilstrahl auf Eure verletzten Kreaturen, um sie zu heilen. Ein Scarabäus ist nur eine unterstützende Einheit und nicht für den Angriff gedacht.

Spezielle Fähigkeiten: Keine



Troll

Gefürchtet für ihre zerstörerische Kraft und ihre regenerativen Fähigkeiten - die sie fast unempfindlich gegenüber Verletzungen machen, und die der Grund für ihr Unverständnis für die Schmerzen anderer sind - stellen Trolle Furcht erregende und gleichzeitig wilde Kreaturen dar. Seit jeher führen viele Unsere anderen Anhänger Krieg gegen die Trolle und leiden unter ihren Überfällen. Eines Tages jedoch flehte Uns Athelas der Druide an, ihnen das Geschenk der Sprache zu gewähren und lehrte ihnen anschließend Unseren Namen und Unsere Anbetung. Von da an lebten die Trolle friedlich mit allen Gläubigen zusammen und wurden zum Bollwerk Unserer Armee.



Einheitentyp: Nahkampf

Passive Fähigkeiten: Trolle regenerieren ihre Gesundheit extrem schnell.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Gnome

Es sollte Euch klar sein, dass Wir auch rechtschaffende Seelen aus anderen Welten aufnehmen, um Uns als Mystiker zu dienen. Es war sogar der Fall, dass Ihr Euch in Unsere Gegenwart begeben durftet. Vor langer Zeit haben Wir eine gesamte Rasse - die Gnome - aus einer anderen Welt mitgebracht. Solch ein Vorhaben kann nicht oft gelingen, da die Gleichgewichte der Natur respektiert werden müssen. Sogar jetzt noch gibt es Momente, da die listigen Kesselflicker die Grenzen Unserer unendlichen Gnade testen. Obwohl nicht von Uns geboren, sind sie Uns dennoch lieb und teuer und verrichten gute Dienste in Unserer Armee. Sie besitzen starke von ihnen erfundene Handkanonen, die trotz langsamer Feuergeschwindigkeit sehr wirkungsvoll sind und die die sonst so scheuen Kreaturen zu recht effektiven Verteidigern Unserer Gerechtigkeit machen.



Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Schüsse treffen das Ziel sofort. Dies führt zu einer größeren Trefferquote beim Schießen auf bewegliche Ziele.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Gremlin

Am Anfang waren alle Unserer Anhänger einfache Kreaturen. Einige aus dem Volk der Fyllid dienen Uns seither als Druiden und Ranger und Wir begannen, die Fähigkeiten und Intelligenz vieler andere Kreaturen zu verbessern. Die erste intelligente Rasse, die von Uns geboren wurde, waren die Gremlins. Sie wurden von Uns als Boten erzogen, und da nicht alle Unserem Ruf nach Gerechtigkeit so willig folgten, lernten die Gremlins diese Ketzer zu fangen und zu Uns zu bringen. Sie wurden zwar nicht in der Kunst der Kriegsführung geschult, aber ihre Talente können sich als nützlich erweisen, um Unsere Feinde zu spalten und in Schach zu halten.

Einheitentyp: Luft

Passive Fähigkeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Netz auswerfen - Fängt einen Feind in einem klebrigen Netz. Dieser kann dann in Richtung des Gremlins gezogen werden. Eine nützliche Methode, um feindliche Zauberer einzufangen und sie von den blauen Seelen wegzuziehen, die sie so verzweifelt auf dem

Schlachtfeld brauchen.



Als gütige Mutter nehmen Wir selbst die Beschmutzten und Unwürdigen unter unsere Fittiche und bringen ihnen bei, die Größe in sich selbst zu suchen. Die Mutanten stellen zweifellos das deutlichste Beispiel für dieses Prinzip dar. Dies sind wirklich elende, von schmerzlichen Leiden heimgesuchte Kreaturen, deren Körper Krieg mit sich selbst zu führen scheinen. Obwohl dieses Übel ihre größte Schwäche zu sein scheint, haben Wir es zu ihrem Vorteil gemacht. Unter Unserer Obhut haben sie den Schmerz dieser abscheuerregenden Beschwerden dulden gelernt und reißen die in ihren Körpern spießenden Polypen, die Ursache dieses Leidens, eigenhändig heraus. Die kranken und schrecklichen Polypen können dann als verheerende Geschosse verwendet werden, die die Mutanten über große Entfernungen werfen können, um dadurch Furcht in den Herzen derjenigen auszulösen, die diese erbärmlichen Kreaturen ansonsten beschimpfen würden.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Während er stirbt, verströmt der Körper eines Mutanten Heilenergie über alle Eure Einheiten im umliegenden Bereich. Feindliche Einheiten werden natürlich nicht geheilt.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Die Euch hier vorgestellten Gläubigen sind bei weitem nicht die wundersamsten. Und doch, wenn Ihr alles, was Wir Euch beigebracht haben, verinnerlicht habt, gibt es nichts mehr zu sagen. Es ist für Uns bedeutungslos, welche noch größeren Kräfte Wir befehlen könnten, denn selbst das niedrigste Unserer Geschöpfe besitzt das Potential der Größe. So wie Ihr. Akzeptiert die Weisheit Unserer Einsicht, und werdet selbst weiser. Ihr müsst wissen, dass Ihr keine anderen Zaubersprüche, Kräfte oder Diener als die Offenheit Eures Herzens benötigt. Es ist an der Zeit, jegliche Furcht und Zweifel beiseite zu werfen und sich sicher im Schutz Unserer Liebe dem Schicksal zu stellen.

DAS BUCH VON PYRO

Ich bin Pyro. Gott des Feuers. Sie werden Euch erzählen, dass ich der Gott der Zerstörung und des Chaos bin, aber das ist nicht ganz wahr. Pyro ist der Funke der Phantasie und die Triebfeder der Arbeitswut. Pyro ist der Überbringer des Wissens und der Träger des Lichts.

Warum verleumdete sie mich? Furcht und Eifersucht. Ich stelle ihre Unzulänglichkeiten bloß. Persephone fordert Ordnung. Ihr werdet Euch fragen, was an Ordnung so falsch ist. Nichts, außer wenn es in Wirklichkeit bedeutet, sich ängstlich an die Vergangenheit zu klammern und nie die Schritte zu unternehmen, die notwendig sind, um die Welt zu verbessern. Ordnung darf nicht den Fortschritt aufhalten. Charnel verspricht jedem Zwietracht. Er genießt es, oder zumindest tut er so. Die Wahrheit ist, Charnel fürchtet sich. Er baut nie irgend etwas. Denn was geschieht, wenn es nicht funktioniert? Wenn er einen Kampf verliert, sagt er "Was macht das schon? Meine Kreaturen sind sowieso tot." Feigheit! Dann gibt es Stratos. Stratos ist sogar noch feiger als Charnel - Wenn das überhaupt möglich ist. Wenigstens tut Charnel so, als ob er an etwas glaubt. Stratos versteckt sich hinter einer Wand von Neutralität und einer angeblich edlen Liebe der Wahrheit. Er verdient das meiste Mitleid; ungezählt sind seine Lügen, und er glaubt an alle. Und was den Gott der Erde betrifft... Ich will gar nicht erst davon anfangen.

Sie sind alle eifersüchtig auf das, was Pyro geschaffen hat: Die großen Öfen von Pyroborea brennen Tag und Nacht und verwandeln die Seelen und das Lebensblut meiner Sklaven in immer mächtigere Maschinen. Maschinen, um Maschinen zu bauen. Maschinen, um andere Maschinen zu reparieren. Maschinen, um Maschinen zu entwerfen. Die Sklaven sind nur der Treibstoff. Oh, ich weiß, dass das vielleicht brutal klingt, aber Ihr werdet diese Brutalität noch zu schätzen wissen. Nicht das zufällige Chaos von Charnel oder die falsche Gerechtigkeit von Persephone. Nein, die Brutalität des Schmelzriegels. Aufrichtig. Reinigend. Unentinnbar.

Habt Ihr diesen Geruch bemerkt, beißend und schwefelhaltig? Ein Gemisch aus verbranntem Fleisch und Metall. Wie süß ist dieser Duft! Einige nennen es Schmerz und Chaos. Ich nenne es ganz einfach Fortschritt. Ich weiß, Ihr seid noch nicht bereit, dies genügend zu schätzen. Ich weiß, dass es erschreckend ist. Ihr müsst jenen Teil von Euch verbrennen, der den Geruch des Fortschritts nicht lieben kann. Verbrennt ihn vollständig und genießt den Gestank. Alle meine Anhänger tun es. Es macht sie stark. Und es macht vor allem mich stark. Wenn Pyro ihnen keinen Fortschritt brächte, würden sie ihn beiseite werfen und sich einen neuen Gott suchen. Das ist genau so, wie es sein sollte.

HEXEREI

Feuer. Es existieren keine Wörter, um die Schönheit und die Kraft des Feuers zu beschreiben. Pyro würde diese Wörter erfinden, aber dies ist unnötig. Das Feuer selbst ist schon die beste Beschreibung des ihm eigenen Wesens. Warum ein Dichter der Worte sein, wenn man ein Dichter des Feuers sein kann? Das ist, was Pyro sagt. Und das ist der Grund, warum Ihr ein Hexer, ein Künstler des Feuers sein wollt.

Feuerball



Einfach und direkt. Erzeugt einen großen Hitzeball aus geschmolzenem Stein und schickt ihn zu Euren Feinden. Nichts kommt einem guten Feuerball gleich.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Ein Ball aus Feuer, der großen Schaden verursacht.

Feuergestalt



Hier ein kleiner Einblick in die Weisheit von Pyro. Prägt Euch dies gut ein: Die beste Verteidigung ist ein toter Gegner. Die Feuergestalt schützt Euch dadurch, dass sie jeden verbrennt, der es wagt, Euch zu nahe zu kommen. Wenn sie tot sind, können sie nicht mehr angreifen, oder?

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Ein Flammenschild, der alle Feinde verbrennt, die in Berührung mit ihm kommen. Setzt ihn ein, um Euch zu schützen, oder lauft durch eine Gruppe von Feinden, um sie in Brand zu setzen!

Feuerringe



Geduld ist ein wichtiges Element der Hexerei. Ihr müsst Euch verinnerlichen, dass nicht jeder Feind mit einem einzigen Feuerstoß erschlagen werden kann. Umzingelt Eure Gegner zum Beispiel mit Ringen aus Feuer, die deren Gesundheit Stück für Stück verbrennen. Nur die zähesten Kreaturen haben eine Chance, diesen Zauberspruch zu überleben.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Umgibt einen Feind mit einem pulsierenden Ring aus Flammen, der ihn langsam verbrennt. Solange das Opfer von diesen Feuerringen umgeben ist, wird es beträchtlich verlangsamt.

Drachenfeuer



Drachen werden in den Überlieferungen und Legenden dieser und vieler anderer Welten gefeiert. Sie werden angebetet. Sie werden verehrt. Sie werden gefürchtet. Was für ein Quatsch! Drachen sind hungrig. Drachen sind habgierig. Drachen sterben. Das einzige, was wirklich wichtig ist, ist das Feuer des Drachen. Wer interessiert sich schon für die Eidechse? Ein guter Hexer kann das Drachenfeuer ohne die zugehörige Echse herbeirufen und es dazu verwenden, seine Feinde einen nach dem anderen zu quälen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Ein Drachen aus purem Feuer wird herbeigerufen und trifft mehrere Ziele, ehe er ausbrennt.

Explosion



Die Bezeichnung "Explosion" ist ein wenig untertrieben. Es ist eher ein Ring aus einem halben Dutzend Explosionen, von denen jede einen nicht unbeträchtlichen Schaden in Form von Brandstiftung und Erschütterungen hervorruft. Selbst die kräftigsten Kreaturen werden kopfüber durch die Luft geschleudert. Setzt diesen Zauberspruch einmal gegen die niederen Kreaturen ein, die einen Manalith bewachen sollen. Das ist ein echter Spaß.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Überzieht den ausgewählten Bereich mit vielen kleinen Explosionen. Kreaturen, die von den Klippen geschleudert werden, sind verloren. Dies gilt auch für ihre Seelen.

Feuerwand



Mir scheint, dass die Feigheit der Feinde mit der Stärke eines Hexer wächst. Eine gut platzierte Feuerwand könnte genau die nötige Wirkung erzielen, um Eure Feinde vom Davonlaufen abzuhalten. Sie kann auch dafür von Nutzen sein, die Linien eines feindlichen Angreifers durcheinander zu bringen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Eine lange Wand aus Feuer, die jeden verbrennt, der versucht, sie zu überwinden.

Feuerregen



Der Feuerregen gleicht einem Sturm von Feuerbällen direkt aus dem Himmel. Persephone redet davon, eins mit der Natur zu sein, und Stratos spricht von der Beherrschung der Elemente, aber sagt mir: Glaubt Ihr nicht, dass sie ihren Zaubern beibringen würden, einen tödlichen Regen der Verbrennung niedergehen zu lassen, wenn sie nur wüßten, wie? Wenn Ihr nur einmal sehen würdet, wie ein Feuerregen eine Gruppe feindlicher Krieger verwüstet, dann wüßtet Ihr die Antwort.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Ein Regen aus brennenden Meteoren bringt Chaos über den Zielbereich.

Pyro könnte Euch noch von weit mächtigeren Zaubersprüche erzählen, aber einige Kräfte sind so stark, dass Ihr sie mit eigenen Augen sehen müsst, um daran zu glauben. Bleibt in meiner Nähe, und Ihr werdet sie alle kennenlernen. Das verspreche ich Euch. Ob Ihr Euch mir anschließt oder nicht, so oder so wird der Tag kommen, an dem Ihr die volle Kraft der zerstörerischen Wut von Pyro spüren werdet. Es ist an Euch zu entscheiden, auf welcher Seite Ihr dann steht. Aber genug von Zaubersprüchen. Um ein guter Hexer zu sein, müsst Ihr auch lernen, wie Ihr die Kreaturen von Pyroborea am besten einsetzt, um Chaos über Eure Feinde zu bringen.

NACHKOMMEN VON PYRO

Vernünftigerweise verlässt sich Pyro nicht nur auf die natürlichen Fähigkeiten seiner Kreaturen, sondern setzt jedes nur erdenkliche Mittel ein, deren militärische Wirksamkeit zu verbessern. Gibt es eine bessere Möglichkeit, als ihnen die Fähigkeit zu geben, ihre Gegner anzuzünden? Nicht sehr raffiniert, ich weiß. Aber die Raffinesse wird überbewertet. Ihre zerstörerischen Fähigkeiten sind derartig groß, dass die Kreaturen eines unerfahrenen Hexers für sich selbst die größte Gefahr darstellen. Beachtet auch die Charakterübersicht unter meinen Beschreibungen. Passive Fähigkeiten werden automatisch angewendet, wenn die Kreatur angreift oder sich bewegt. Spezielle Fähigkeiten benötigen jedoch Mana und müssen für den Einsatz von Euch aktiviert werden! Nicht alle meiner Anhänger besitzen spezielle Fähigkeiten. Meine Fernkampfeinheiten benötigen Mana für den Angriff. Stellt also sicher, dass sie voll aufgefüllt sind, bevor Ihr sie in eine heiße Schlacht schickt. Ihr wollt sie ja wohl schließlich nicht verpuffen lassen!

Pyrotor



Der niedrigste meiner Sklaven ist der geistlose Pyrotor. Dummerweise benötigt er die gesamte Hitze für den Betrieb seiner tödlichen Rotorblätter. Dadurch ist er einer der wenigen Nachkommen, die ihre Opfer nicht verbrennen. Das heißt, solange er nicht zerstört wird. Ihr könnt ihn als Köder verwenden, denn wann immer ein Pyrotor von einem Gegner zerstört wird, bricht aus ihm ein sengender Dampfstoß heraus, der alles in seiner Nähe verbrüht.

Einheitentyp: Nahkampf

Passive Fähigkeiten: Wenn er stirbt, setzt er Dämpfe frei, die Schaden in seinem Umkreis verursachen. (Ihr müsst vorsichtig sein, da auch verbündete Einheiten verletzt werden!)

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Feuerspucker



Früher, als der Gott der Erde noch den Glauben an das Gute hatte, schickte er mir einen Stamm von Steinlingen. Eine Rückzahlung für einen Gefallen, den ich ihm einmal getan hatte. Die Feuerspucker sind das Resultat. Sie sind schnell zu Fuß und können kleine Feuerbälle aus ihren Mündern schießen. Ihre besondere Stärke liegt im Kampf gegen feindliche Flugeinheiten. Sie können sich selbst einen vorübergehenden Geschwindigkeitsschub verpassen und dadurch überlegenen Feinden entkommen. Nicht, dass ich diese Art des Kampfes billige.

Einheitstyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Weglaufen - Verwechselt diese Fähigkeit nicht mit Rückzug. Die Fähigkeit "Weglaufen" ermöglicht Euren Feuerspuckern schneller zu laufen, als selbst Euer Zauberspruch des ersten Levels dies bewirken kann. Die perfekte Fähigkeit für schnelle Angriffe und jede andere Strategie, die Ihr Euch vorstellen könnt.

Feuerdrachen

Feuerdrachen machen immer viel Wind, sind aber eigentlich nicht besonders zäh. Lasst Euch nicht von ihnen auf's Glatteis führen. Sie können nicht viel Schaden einstecken, und ihr Feuerkegel trifft zwar einen großen Bereich, richtet aber nicht viel Schaden an. Einzeln eingesetzt sind sie also nicht besonders wirksam. Ihr solltet sie jedoch in einer Gruppe sehen, wenn sich ihr feuriger Atem vereint und vielleicht sogar mehrere Feinde gleichzeitig trifft. Das wirkt.

Einheitstyp: Luft

Passive Fähigkeiten: Bereichsschaden, wenn sie ihren feurigen Atem auf ein Ziel richten.

Spezielle Fähigkeiten: Keine



Infermokäfer



Meine Ingenieure haben in mehreren Experimenten versucht, einen Infermokäfer zu schaffen, der einen Flammenstrahl schießt. Doch diese schwächlichen kleinen Dinger haben sich immer selbst angezündet. Wir haben uns dann auf die jetzige Version geeinigt, die nebeneinander liegende Ziele mit einem mächtigen Hitzestrahl überziehen kann, und ihnen dadurch ihre Stärke und Energie entzieht. Wir haben versucht, sie auszurotten, aber sie vermehren sich schnell, und Ihr solltet deshalb keine Probleme haben, bei Bedarf noch einige Exemplare zu finden.

Einheitstyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Angriffe entziehen dem Opfer große Mengen von Mana, aber nur wenig Gesundheit. Perfekt, um magische Ziele auszusaugen.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Feuerfaust

Was kommt heraus, wenn man ein großes, wildes Tier nimmt, Flammenwerfer auf seine Unterarme montiert und Treibstofftanks um den Körper herum befestigt? Die gleichmäßige Verteilung des Gewichts ist eine Sache, wichtiger jedoch, Ihr erhaltet etwas, das man als unmittelbare Vernichtung bezeichnen könnte. Pyro nennt es eine Feuerfaust. Mehr als das will Pyro nicht sagen.

Einheitstyp: Nahkampf

Passive Fähigkeiten: Wenn die Feuerfaust getroffen wird, teilt sie noch mehr Schaden aus.

Spezielle Fähigkeiten: Keine



Pyromane



Es ist schwer vorstellbar, dass ein Gnom mit auch nur einem Funken Selbstachtung Persephone verehren würde. Sie behaupten, sie hätten Interesse daran, Dinge zu bauen und zu erfinden, aber sie bringen ihre Opfer dieser veralteten Göttin. Der einzig mögliche Grund ist, dass sie sich fürchten. Dadurch, dass sie sich diese bauerliche Umgebung erhalten, erreichen sie, dass sie mehr als irgend jemand sonst über die einzige Sache von Bedeutung wissen: Dinge. Nun, verzweifelt nicht. Es gibt einige, die mehr Courage zeigen. Sie haben sich meiner Sache hingegeben und sogar ihre alten, vertrauten Handkanonen zurückgelassen, um sich mit Raketenwerfern zu bewaffnen. Sie sind derartig begeistert von Pyros Prinzipien, dass sie sich Pyromanen nennen.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Angriff trifft Gegner sofort und sie gehen in Flammen auf. Solange sie brennen, verlieren gegnerische Einheiten sehr schnell ihre Gesundheit.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Pyrodactyl

Glaubt nicht, dass meine Nachkommen nichts anderes können, als den Gegner in Flammen zu setzen. So wichtig dies auch sein mag, hat Pyro die Bedeutung der Vielfalt erkannt. Lasst mich Euch aus diesem Grund den Pyrodactyl vorstellen, der auf Eure Feinde herabstürzt und sie mit einer Schicht aus Öl besprühen kann. Dieses Öl blendet in den meisten Fällen seine Opfer vorübergehend, aber viel wichtiger, es macht sie bedeutend anfälliger dafür, in Brand gesteckt zu werden.



Einheitentyp: Luft

Passive Fähigkeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Dickflüssiges Öl - Dieser Angriff blendet feindliche Einheiten und macht sie leichter entzündlich. Sie liefern das Öl, Ihr das Streichholz! Geblendete Einheiten vergessen die ihnen gegebenen Befehle und stehen nutzlos herum, bis sie einen anderen Befehl erhalten.

Bombard



Habt Ihr bereits einen LummoX gesehen? Groß, langsam und nicht besonders hell im Kopf. Aber sie können eine Menge schleppen und sind ziemlich gut darin, Dinge mit Ihren Schwänzen zu werfen. Stratos hat ein paar, die implodierende "Sturmkristalle" werfen. Er nennt Sie Flurries. Und er behauptet, schlau zu sein. Ha! Meine werfen Bomben. Es stimmt zwar, dass diese Bombarden nicht sonderlich genau zielen, aber wen interessiert das, wenn die Explosionen losgehen. Explosionen haben Implosionen noch an jedem Tag geschlagen.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Setzt Ziele in einem großen Gebiet in Brand und verursacht Verbrennungsschäden, solange sie in Flammen stehen.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Nun, ich könnte noch ewig fortfahren über die Kräfte von Pyroborea, aber warum mehr sagen? Die Armeen von Pyro sind eindeutig die mächtigsten. Wenn Ihr das immer noch nicht verstanden habt, dann hat Pyro keinen Verwendung für Euch.

DAS BUCH VON STRATOS

Ich bin Stratos, Gott der Lüfte und oberster Herr der Himmel. Ich mache die Stürme. Ich bewege die Gestirne. Ah, seien wir ehrlich. In einer auch nur halbwegs zivilisierten Welt wäre ich der einzige Gott.

Mein wahres Aussehen ist zu göttlich, um von sterblichen Augen ertragen werden zu können, aber wenn ich nicht physisch existent bin, bin ich zu abstrakt für das Verständnis der Sterblichen. Manche besitzen sogar die Dreistigkeit zu glauben, dass ich eine unintelligente Kraft der Elemente bin. Au contraire. Ich bin so intelligent, wie ich himmlisch bin. Alles was ich darstelle ist eine einfache Erklärung für die Gestalt, in der Ihr mich jetzt seht: Glänzend, vornehm und würdevoll. Eine Gestalt, die meiner Vollkommenheit fast würdig ist.

Wovon spreche ich: Es ist nicht nur die Herrschaft über die Himmel und alle göttlichen Dinge, die mich zu diesem Anspruch von überlegener Göttlichkeit verleiten. (Auch wenn ich jetzt etwas abschweife, ich bin der Herr des Himmels und der Elemente, das Transzendente und das Zeitliche, das Wetter und die Erkenntnis, um nur ein paar meiner Bereiche zu nennen.) Nein, in meinem tiefen Wesen bin ich kein billiger Angeber. Es ist einfach eine Tatsache, das ich klüger, intelligenter und wissender bin als alle anderen Götter zusammen.

Wenn Ihr weitere Beweise braucht, seht Euch meine Schöpfungen an: Empyrea ist im buchstäblichen und übertragenen Sinn das höchste aller Reiche. Seine Einwohner verfügen über mehr Fähigkeiten als die aller anderen Reiche. Die großen Bibliotheken, die die Chroniken unserer Zeit verwahren, sind in Empyrea. (Wenn ich offen sprechen kann: Ich bin mir nicht sicher, ob viele Anhänger der anderen Götter überhaupt lesen können). Heilige Gipfel, auf die kein Sterblicher je einen Fuß gesetzt hat: Die gibt es auch in Empyrea. (Es gibt sicherlich Orte in Dys, wohin Sterbliche nicht gehen. Das hat aber nichts mit mangelndem Können zu tun, sondern nur mit fehlendem Interesse). Vom Fantasten zum Grässlichen, vom Unzuverlässigen zum Gelehrten, Empyrea herrscht genauso wie sein Herr an oberster Stelle.

ELEMENTALISMUS

Es gibt viele Bezeichnungen für die Disziplinen, die von meinen Zauberern ausgeübt werden: Theurgie, Thaumaturgie, Sophisterei und so weiter, ad infinitum, die beste Bezeichnung ist jedoch Elementalismus. Natürlich gehört dazu nicht das rohe "in Flammen setzen" oder "Steine werfen", das manche geheimnisvollen (oder sollte ich sagen "geistlosen") Gelehrten mit den Elementen assoziieren, aber überlassen wir dies den niedrigeren Zaubern (und niedrigeren Göttern). Die Beherrschung der Lüfte, des Frostes und der Winde ist weitaus überlegener.

Blitze



Einfach und direkt, ein einzelner Blitzschlag kann schmerzliche Verletzung an einem stärkeren Feind hervorrufen oder einer geringeren Kreatur das Licht auslöschen. Der Blitz geht direkt von Euch auf das Ziel. Es ist also ratsam, sicher zu stellen, dass keine Eurer eigenen Kreaturen im Weg stehen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - eine schmerzhaft Welle von Elektrizität. Schrecklich, wirklich schrecklich.

Luftschild



Dadurch, dass Ihr Euch mit einem Luftschild von kleinen, aber sehr starken Wirbelwinden umgibt, könnt Ihr viel Schaden abhalten, den feindliche Kreaturen Euch zufügen wollen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Ein Minutornado, der abschirmend wirkt.

Frost



Der Zauberspruch "Frost" verursacht einen zeitweiligen Frostzustand um Euer Ziel herum, wodurch dieses völlig bewegungslos wird. Die Wirkung vergeht allerdings sehr schnell (und hört sofort auf, wenn das Subjekt angegriffen wird). Der Zauberspruch kann jedoch schneller ausgesprochen werden und ist sehr wirkungsvoll, wenn die Zaubersprüche eines gegnerischen Zaubers unterbrochen werden sollen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Schließt Feinde in einem Eisblock ein.

Kettenblitz



Während Ihr mächtiger werdet, lernt Ihr Kettenblitze auszuwerfen, die Euer erstes Ziel und danach mehrere andere trifft. Kettenblitze sind eine sehr starke Waffe, wenn sie vorsichtig eingesetzt werden: Wenn keine anderen Ziele da sind, können Eure Kreaturen oder sogar Ihr selbst einige Schläge abbekommen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Eine Welle elektrischer Gewalt, die mehrere Gegner auf einmal trifft.

Seelenwind



Sogar dem besten Zauberer sterben hin und wieder Kreaturen. Dies gilt besonders für Elementalisten, deren Diener oft ziemlich flink, dafür aber nicht so zäh wie die anderer Zauberer sind. Wenn die Seelen Eurer gefallenen Kreaturen auf einem noch aktiven Schlachtfeld herumliegen, könnt Ihr den Spruch "Seelenwind" verwenden, um sie wiederzugewinnen, ohne Euch einer Gefahr auszusetzen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Minitornado, der eine blaue Seele zurück zu Euch holt. Während er die Seele aufspürt, schießt er Blitze auf die Feinde. Eine Seele, die vom Seelenwind geholt wird, ist gegen fremden Zugriff ungeschützt. Seid also wachsam, dass kein anderer sie stiehlt!

Gefrorener Boden



Wenn Ihr einen Bereich "Gefrorener Boden" schafft, werden alle Kreaturen innerhalb dieses Bereichs zeitweilig unbeweglich gemacht. Wie bei "Frost" hört diese Wirkung für jedes Subjekt auf, sobald es angegriffen wird. Bei einer durchdachten Aufstellung Eurer Kreaturen kann "Gefrorener Boden" jedoch verheerende Auswirkungen haben.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Friert einen Bereich des Bodens und alle Kreaturen auf ihm ein.

Zaun



Um Eure Feinde zu besiegen, müsst Ihr nach dem Motto "Teile und herrsche" handeln und nur die Schlachten kämpfen, die Ihr auch gewinnen könnt. Eines der besten Mittel dafür ist der Zauberspruch "Zaun", der für eine gewisse Zeit eine Linie mit glitzrenden Kugeln herbeiruft. Starke Blitze zwischen den Kugeln treffen alle, die dumm genug sind, ihnen in die Nähe zu kommen.

Zusammenfassung des Zauberspruchs - Mauer aus elektrisierten Kugeln, die sich nähernde feindliche Einheiten mit Blitzen schlägt.

Ihr seid natürlich beeindruckt, wenn Ihr aber glaubt, dass diese Zaubersprüche alles sind, was ich zu bieten habe, habt Ihr Euch getäuscht. Die echte Beherrschung des Elementarismus führt zu noch größeren, Ehrfurcht gebietenderen Kräften. Da ich den allgemeinen Charakter und Geist meiner Zauberei zu Genüge erläutert habe, werde ich es damit gut sein lassen und Euch mit einer kurzen Abhandlung über die Kreaturen, die Ihr als einer meiner auserwählten Zauberer befehlen dürft, aufklären.

DIENER DES STRATOS

Obwohl das Reich von Empyrea nicht so dicht bevölkert ist, wie Elysium oder der Acker, stellen seine Bewohner (durch die Führung meines überlegenen Intellekts) eine unvergleichliche Kampftruppe dar. Zweifellos sind meine Diener die talentiertesten aller Kreaturen, begabt mit verschlagenen Fähigkeiten, die die Entwicklung einer Schlacht zu Euren Gunsten wenden können. Gerissenheit ist natürlich nicht immer ein gutes Gegenmittel gegen brutale Stärke, aber seid versichert, dass die überlegene Geschwindigkeit meiner Diener Euch ermöglicht, zu bestimmen, wo und wann der Kampf stattfinden wird. Beachtet auch die Charakterübersicht unter meinen Beschreibungen. Passive Fähigkeiten werden automatisch angewendet, wenn die Kreatur angreift oder sich bewegt. Spezielle Fähigkeiten benötigen jedoch Mana und müssen für den Einsatz von Euch aktiviert werden! Nicht alle meiner Diener verfügen über spezielle Fähigkeiten. Meine Diener für den Fernkampf benötigen Mana, um normal anzugreifen. Vergewissert Euch also, dass sie vor einem Kampf vollständig aufgeladen sind.

Frostwolf



Früher waren die Frostwölfe Sklaven von Persephones "Kreisen des Lebens". Sie waren einfache Raubtiere, schnell zu Fuß mit scharfen Reißzähnen, und zogen in kleinen Rudeln umher. Immer auf der verzweifelten Suche nach Nahrung. Immer in Furcht vor dem großen Berg-Yeti. Der grausamen Wechselhaftigkeit des Naturkreislaufs hilflos ausgeliefert.

Wenn es nach der Göttin gegangen wäre, wären sie nie aus dieser erbärmlichen Wildheit herausgekommen. Ich aber griff ein. Ich brachte ihnen bei, ihren Verstand zu benutzen und sich aus dem primitiven Aberglauben zu befreien. Ihre unübertroffene Schnelligkeit ist immer noch ihre größte Stärke, aber durch die Kunst der Herstellung und des Führens von Messern können sie auch den Tod bringen.

Einheitentyp: Nahkampf

Passive Fähigkeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Weglaufen - Sollte nicht mit Rückzug verwechselt werden! Dadurch werden die Frostwölfe irrsinnig schnell. Setzt die besondere Schnelligkeit für Euren strategischen Vorteil ein!

Nebelnymphe

Es gab immer Geschichten von den scheuen Nymphen in den Bergen, den mystischen Kreaturen von ausgezeichneter Schönheit, die die Annehmlichkeiten der Einsamkeit der hohen Berge von Empyrea genossen. Viele haben schon auf der Suche nach einer Nebelnymphe, die sie zur Braut nehmen wollten, in den frostigen Höhen ihr Leben gelassen.

Wie Ihr erwartet, gibt es einen Funken Wahrheit in den Geschichten, die solche Verrücktheiten hervorrufen, aber das Geheimnis der Nebelnymphe ist nicht, wo sie sich versteckt, sondern wie sie sich versteckt. Eine Nebelnymphe bleibt für das normale Auge unsichtbar, solange sie nichts tut, was Euch verletzt. Im Kampf sind sie Gold wert, wenn sie plötzlich erscheinen, um Pfeile loszuschießen, um dann wieder im Dunst zu verschwinden.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Verborgenheit - Können sich beinahe unsichtbar machen. In diesem Zustand können sie nicht durch Zaubersprüche oder Geschosse angegriffen werden, auch wenn sie vom Feind gesehen werden. Müssen beim Angreifen erscheinen.



Brainiac



Wenn unbelastet von den künstlichen Beschränkungen des Körpers, ist die Verstandeskraft phänomenal. Obwohl der Brainiac (technisch gesprochen) einen Körper besitzt, hat dieser viel weniger Substanz (wenn Ihr so wollt) als sein Verstand.

Mit Hilfe seiner kleinen Flügel kann ein Brainiac sich hoch oben aus dem Gemetzel heraushalten. Er richtet seine mentalen Energien gegen einen Feind als einen unausweichlichen psychischen Angriff. Das Subjekt wird so gründlich traumatisiert, dass es physisch all den Schaden erleidet, den es sich vorstellt. Dadurch wird das Subjekt kurz so geschwächt, dass es hilflos zu Boden fällt. Reines Genie.

Einheitentyp: Luft

Passive Fähigkeiten: Schlägt den Feind durch Psychokinese zu Boden, wodurch das Opfer geschockt und verwundet wird. Sehr gut geeignet, um einen gegnerischen Zauberer beim Einsatz eines Zauberspruchs zu unterbrechen.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Wirbelzecke



Nicht alle meiner Geschöpfe sind hoch intelligent. Dies stellt jedoch kein Problem dar, weil zu einer der vielen Qualitäten meines Genies die Einsicht gehört, das Beste aus der natürlichen Fähigkeit einer Kreatur zu machen. Die längste Zeit war die einfältige "Zecke" ein glückloser Pflanzenfresser, der Luft durch Kammern in seine Schale sog, um dadurch einen furchtbaren Lärm zu machen und Raubtieren einen Schrecken einzujagen. Typischer Persephone-Mist.

Damit ich sie "Wirbelzecke" nennen konnte, modifizierte ich ihren Panzer, um die Luft in einen wirbelnden Kanal zu leiten. Das ist viel stärker und macht keine unangenehmen Geräusche. (Erlaubt mir, dass ich kurz abschweife, aber ich glaube, dass Ihr Euch fragt, ob dieser "Wirbel" der Grund für den Namen Wirbelzecke ist. Eine ausgezeichnete Schlussfolgerung. Ich hätte nicht weniger von Euch erwartet). Der Wirbel schleudert die Opfer in die Luft und verhindert deren Angriffsversuche.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Erzeugt einen Wirbel, um Feinde in die Luft zu schleudern. Dies verursacht einen Anfangsschaden, zu dem der Schaden des Aufpralls hinzukommt, wenn das Opfer auf den Boden fällt.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Sturmschreier

Ich freute mich so über totalen Erfolg der Wirbelzecke, dass ich unmittelbar danach mit der Arbeit an den Bergraubvögeln begann, die "Krähen" genannt werden. (So nannten sie jedenfalls die Frostwölfe). Wiederum gestaltete ich nicht das unangenehme Schallgedudel, sondern ihren Körper um, um einen unheimlich starken (Orkan) Windstoß zu entwickeln. Die Anfangsversuche waren katastrophal, ich gebe es zu. Bis ich ihre Flügel entfernte. Auf dem Boden verankert waren sie viel, viel effektiver, weil sie die Subjekte zurückstießen und nicht sich selbst. So wurde der Sturmschreier geboren.



Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Orkan stößt die Opfer zurück, wenn sie getroffen werden.

Spezielle Fähigkeiten: Keine

Sturmriese

Früher, vor der Hegemonie der fünf Götter, herrschten große Titanen über die Welt. Offensichtlich rotteten wir die meisten Titanen aus. Es ist sehr schwierig, die ungeteilte Verehrung der Dorfbewohner zu bekommen, wenn der Feuerriese oben am Weg Opfer fordert, damit er das Dorf nicht niederbrennt.

Von diesen Titanen überleben nur die Sturmriesen in großer Anzahl. Da ich immer schon Diplomat war, war ich in der Lage, mit ihrem Führer, Lord Surtur, zu einer Übereinkunft zu kommen. Seit dieser Zeit tragen sie für mich diese hübschen Masken. Außer der Tatsache, dass sie groß und stark sind, sind sie für Elementalisten besonders nützlich.



Einheitentyp: Nahkampf

Passive Fähigkeiten: Die passiven Fähigkeiten der Sturmriesen werden durch ihre besondere Fähigkeit des "Blitzrufens" aktiviert. Wenn ein Sturmriese von einem Blitz getroffen wird, steigen seine statistischen Werte. Durch diesen Gewinn an Kraft, spuckt der Riese Elektrizität in alle Richtungen.

Spezielle Fähigkeiten: Blitzrufen - Diese Fähigkeit ruft den Blitzschlag aus den Himmeln herbei, um die passiven Fähigkeiten des Riesens "aufzuladen".

Seraphim



Persephone spricht nicht gerne darüber (weil es ihr Schande bereitet, und sie bedeutungslose Begriffe wie Ehre überbewertet), aber jene Gremlins, die sie als Boten einsetzt, stellen nicht die gesamte Rasse dar, wie sie behauptet.

Während des Kriegs der Reinigung (wie die gelehrten Druiden ihn nennen - richtiger wäre "Krieg des Wutanfalls von Persephone"), folgten nicht alle Kreaturen ihrem ganzen Geplapper über "Weisheit und Gerechtigkeit unseres Kreuzzugs", das sie ihnen andrehen wollte. Viele ihrer Boten nutzten ihre Botschaften in anderen Ländern als eine Gelegenheit überzulaufen. Diese sind die Vorfahren der Seraphim, die mir jetzt dienen. Wie ihr Gegenstück, die Gremlins, können sie fliegen und sind in der Lage, ein einzelnes Opfer zu fangen, indem sie es in ihre Richtung ziehen.

Einheitentyp: Luft

Passive Fähigkeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Käfig aufstellen - Dadurch kann ein Seraph einen Gegner in einem Käfig aus reiner Energie einfangen. Wenn der Feind in der Falle sitzt, kann er in Richtung der Seraphim gezogen werden.

Flurry

Es ist eine grausame Welt dort draußen. Selten arbeiten Kreaturen verschiedener Rassen zusammen. (Ich rede nicht über jene Bestechungen durch Pyro). Aber es ist schön, wenn die Kreaturen zusammenarbeiten. Ein Flurry besteht eigentlich aus zwei Kreaturen: Ein Elementalistenlehrling, der auf einem himmelblauen Lummox reitet.

Der Lummox ist eine schwerfällige, aber unterwürfige Bergkreatur, dessen einzige Verteidigung im Werfen von Gegenständen mit ihrem geschickten Greifschwanz besteht. Um ihnen etwas besser zum Werfen zu geben, wird den jungen Elementalisten beigebracht, Eis in Sturmkristalle zu verwandeln, wodurch beim Aufprall ein großes Vakuum entsteht: eine Schaden verursachende Implosion statt einer Explosion. Der Flurry kann ein verheerendes Sperrfeuer von Sturmkristallen aus einer großen Entfernung herunter regnen lassen, wenn auch nicht ganz zielgenau.

Einheitentyp: Fernangriff

Passive Fähigkeiten: Ein Vakuumschuss zieht die gegnerischen Einheiten in Richtung des Aufpralls

Spezielle Fähigkeiten: Keine

So wundersam und erhaben die Kreaturen sind, die ich gerade beschrieben habe, so verlassen sie dennoch durch Vergleich mit jenen Wenigen, die ich nicht erwähnt habe. Alles, was ich anfasse, wird viel besser, als es jemals ohne meinen Einfluss war oder gewesen sein könnte. Ihr wisst hoffentlich, dass dasselbe für Euch gilt, nachdem Ihr in meinen Dienst getreten seid.



II. MENÜS UND OPTIONEN IN SACRIFICE

Huhl! Ich bin so froh, dass diese Angeber-Götter endlich zu reden aufgehört haben! Es scheint, als ob die Lorbeeren auf ihren Köpfen (oder zwischen ihren Ohren) ihnen ein göttliches Recht auf Luxus und Verschwendung usw. einräumen. Ich muss die Eingeweihen subtil verspotten, damit nicht ich einen Blitzschlag in das Hinterteil bekomme.

Nun, da ich mir das von der Seele gesprochen habe, erlaubt mir, mich vorzustellen. Ich bin Zyzyx, Euer praktischer Helfer und (ich wage zu sagen) Euer Freund in der Welt von Sacrifice. Ihr sollt mich als Vertrauten betrachten, der immer herumschwebt, um Euch beim geringsten Anlass Ratschläge zu geben. Momentan ist es meine heilige Aufgabe, Euch einige der weltlicheren Aspekte des Sacrifice-Spiels darzulegen, damit Ihr leichter in die Rolle eines Zauberkünstlers schlüpfen könnt.

Obwohl die Informationen, die ich Euch jetzt geben werde, nichts mit Göttern, Zaubern, Kreaturen, dem Zaubern oder Kämpfen zu tun haben (es sei denn, Ihr kämpft mit Eurem Betriebssystem), sind diese Informationen wichtig. Ich empfehle Euch dringend, diesen Teil des Handbuchs zum gelegentlichen Nachschlagen zu markieren.

Ihr werdet also ohne weitere Abschweifungen mehr über die Menüs, Optionen und Spielfunktionen von Sacrifice erfahren. Ich könnte mir doch nie verzeihen, wenn Euch etwas zustoßen sollte!

A. DAS HAUPTMENÜ

EINZELSPIELERKAMPAGNE

Haben Eure Mitzauberer Euch im Stich gelassen? Es könnte ja sein, dass sie sich irgendwo entspannen und in ein dickes Buch mit vergessenen Überlieferungen vertieft sind. Entweder ist das der Fall, oder sie sind ganz verbannt worden. Egal. Ihr werdet erfreut sein, zu wissen, dass Sacrifice über eine große Einzelspielerkampagne verfügt, um Euch zu beschäftigen. Diese Kampagne ist herausfordernd genug, einem Sturmriesen weiche Knie zu beschern, und um Eure Fertigkeiten zu testen, ehe Ihr in das Multiplayer-Reich eintretet. Klickt einfach im Hauptmenü auf die Schaltfläche "Einzelspieler", um die Kampagne alleine zu spielen.



MULTIPLAYER-SPIEL

Die Götter von Sacrifice registrieren täglich neue Zauberer, und Ihre wollt Euch zweifellos gegen diese wappnen. Wenn Ihr Euch für einen Kampfes mit mehreren Zaubernern stark genug fühlt, dann klickt auf die Schaltfläche "Multiplayer". Ihr könnt gegen einen entfernten Gegner im Internet, gegen einen Freund im lokalen Netzwerk oder gegen einige computergesteuerte Zauberer spielen.

SPIEL LADEN

Wenn Ihr ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen möchtet, klickt Ihr auf die Schaltfläche "Spiel Laden", um auf den Ladebildschirm des Spiels zuzugreifen. Wählt aus der geöffneten Liste das gespeicherte Spiel, das Ihr gerne fortsetzen würdet. Ihr findet Euch gleich dort wieder, wo Ihr das Spiel verlassen habt, sei es gut oder schlecht! Seid etwas vorsichtig beim Speichern und Laden der Positionen Eurer Spielecharaktere während einer Einzelspielerkampagne. Das Laden eines gespeicherten Spiels überschreibt die aktuelle Position eines Spielecharakters in der Einzelspielerkampagne mit der Position in der gespeicherten Datei. Das Laden und Speichern von Daten für einen bestimmten Spielecharakter nimmt auf keinen weiteren Eurer Spielecharakter Einfluss.

DAS MENÜ "OPTIONEN"

Zum Öffnen des Menüs Optionen von Sacrifice, müsst Ihr auf die Schaltfläche "Optionen" klicken. Hier können die Grafik-, Sound-, Tastatur- und Netzwerkoptionen des Spiels eingestellt werden, um den Vorlieben jedes Zaubersers gerecht zu werden. Ihr könnt auch auf den Bildschirm mit den Systeminformationen von diesem Menü aus zugreifen. Dies ist für diejenigen nützlich, die Probleme mit der Hard- oder Software haben.

BEENDEN

Alle guten Dinge müssen auch ein Ende haben, unabhängig davon, ob Ihr gerade einen Teil der Einzelspielerkampagne beendet habt oder einen Mitzauberer im Multiplayer-Modus gedommt habt. (Fühlt Euch nicht zu schlecht. Die Dämonen der Hölle heißen ihn willkommen). Klickt auf Beenden, um das Tor zur Welt von Sacrifice zu schließen und in die Welt von Windows zurück zu kehren. Dort seid Ihr frei, um mit anderen Zaubern des Gemeinwesens zu kommunizieren, bis zu Eurem nächsten Abenteuer!

Im Folgenden werden wir uns jedes dieser Menüs genauer ansehen.

DAS MENÜ EINZELSPIELER

TUTORIALS

Fühlt Ihr Euch in den magischen Künsten herausgefordert, ohne auf dem Gebiet der Fingerfertigkeit fit zu sein? Wenn ja, dann ist der Tutorial-Abschnitt von Sacrifice für Euch genau richtig. Wählt ein Tutorial, um die Zauberei 101 auf dem üppigen, ausgedehnten Campus des magischen U zu erfahren. (liegt mitten in den mit Efeu bewachsenen Bäumen und Wäldern von Elysium!) Nach Beendigung der drei verfügbaren Tutorial-Missionen versteht Ihr eigentlich alles, was man braucht, um einer der besten Praktiker der geheimen Künste zu sein. Erwartet nicht, danach einen Doktorhut zu bekommen, spitze Zauberröcke sind inzwischen Standard!



TUTORIAL 1-

In diesem Tutorial werdet Ihr entdecken, dass es um viel mehr geht, als sich in der sichtbaren Welt von Sacrifice zu bewegen. (Es ist nicht einfach nur Zeigen, Klicken und Los). Wählt dieses Tutorial, wenn Ihr mehr über die Bewegung der Zauberer (hierher, dorthin und dort drüben?), einfache Zaubersprüche (Sim-Sim Salabim ist nicht dabei.) und einfache Befehle zu Kreaturen erfahren möchtet. Ihr werdet sehen, dass Professor Zyzyx auf Schritt und Tritt bei Euch ist. Da fällt mir ein, seid nicht zu langsam.

TUTORIAL 2-

Führungsfähigkeiten zu besitzen, liegt nicht in den Genen. Sie wird durch harte Arbeit und Übung erworben. Wenn Ihr wollt, dass Euch andere folgen, müsst Ihr ein eindrucksvolles Beispiel geben. (Charnel würde Euch sagen, dass Furcht und Einschüchterung das Beste ist, um die Gefolgschaft an der Stange zu halten, aber ignoriert ihn einfach). Im Tutorial 2 wird vermittelt, wie Kreaturen während eines Kampfes befehligt werden und wie man ihre Gesundheit und ihr Mana überwacht. Es gibt auch eine kurze kleine Lektion zum benutzerfreundlichen X-Menü von Sacrifice.

TUTORIAL 3-

Nennt dieses Tutorial "Geheimnis 201 - Eine Einführung in Zaubersprüche und das Opfern". In diesem letzten Tutorial erfahrt Ihr die Zaubersprachentechniken für Fortgeschrittene. Ihr findet heraus, was ein Altar ist, und wie man ihn beschützen kann. Die Entweiherung der gegnerischen Altäre gehört auch zum Lehrplan. Wie entweiht man einen Altar, fragt Ihr? Natürlich durch Opfern! Wenn Ihr niemals gewinnen möchtet, müsst Ihr diese Fertigkeit beherrschen.

SACRIFICE KAMPAGNE

Ihr taucht kopfüber in die mystische Welt von Sacrifice ein, indem Ihr auf die Kampagnenschaltfläche klickt. Dies ist eine perfekte Methode, den Göttern zu begegnen und ein Heldenabenteuer in aufeinanderfolgenden Geschichten zu erleben. Was hat Pyro mit den grünen Wiesen von Elysium im Sinn? Was steckt hinter dem Streit der Götter? Findet es aus der Geschichte dieses interaktiven Abenteuers heraus!

SZENARIO

Wenn Ihr hierauf klickt, könnt Ihr Missionen spielen, die mit dem Scapex-Level-Editor von Sacrifice erstellt wurden. Der Scapex-Editor wird mit dem Spiel mitgeliefert. Über diese Schaltfläche könnt Ihr auch auf Missionen zugreifen, die Ihr aus dem Internet heruntergeladen habt, wenn diese mit Scapex erstellt wurden.

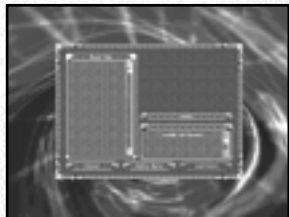
ABBRECHEN

Wolltet Ihr "Multiplayer" spielen, habt aber auf "Einzelspieler" geklickt? Das ist nicht peinlich, Zauberer, es passiert den besten von uns. Wählt einfach "Abbrechen", um zum Hauptmenü zurückzukehren. Hier könnt Ihr erneut mit Eurer Navigation durch die Modi, Optionen und Szenarien des Spiels beginnen.

DAS MENÜ SPIEL LADEN

FENSTER DATEI SPEICHERN

Dieses praktische Fenster zeigt eine Liste der zuvor gespeicherten Abenteuer. Wählt ein Abenteuer, indem Ihr auf dessen Namen mit der Maus klickt, und klickt dann zum Spielen auf "Spiel Laden". Wahlweise könnt Ihr auch auf den Spielnamen doppelklicken, um das Spiel zu laden und mit dem Spiel fortzufahren.



BESCHREIBUNG

Dieses Fenster zeigt den Inhalt des ausgewählten gespeicherten Spiels an. Das Fenster gibt Auskunft über den Namen des Zauberers, den Namen der Landkarte und die Art des gespeicherten Spiels.

ABBRECHEN

Wenn Ihr hierauf klickt, gelangt Ihr zurück zum Hauptmenü - kein Schaden, kein Foul.

SPIEL LÖSCHEN

Wenn der Kampf einfach nicht gewonnen werden kann, wenn auf dem Feld die zerstörten Seelen Eurer erschlagenen Untergebenen verstreut sind, dann ist es vielleicht an der Zeit, die ganze unselige Episode in das Reich der Vergessenheit abzuschieben. Klickt hier und das Spiel, das Ihr löschen möchtet, wandert in die ewigen Jagdgründe. (Seufz. Wenn es nur so leicht wäre, Charnel loszuwerden!)

SPIEL LADEN

Zaubert eine Spieldatei herbei, die Ihr unter "Fenster Datei speichern" für das Spiel gewählt habt. Nehmt das Abenteuer an der Stelle wieder auf, an der Ihr aufgehört habt, und spielt das Szenario erneut, wenn die Dinge das erste Mal nicht so liefen, wie Ihr Euch das vorgestellt habt.

Das Laden eines gespeicherten Spiels überschreibt die aktuelle Position eines Spielecharakters in der Einzelspielerkampagne mit der Position in der gespeicherten Datei. Das Laden und Speichern von Daten für einen bestimmten Spielecharakter nimmt auf keinen weiteren Eurer Spielecharakter Einfluss.

DAS MULTIPLAYER-MENÜ

LOKALES SPIEL

Die Option "Lokales Spiel" ist für die Zauberer, die nicht alleine spielen möchten. Wenn Ihr auf diese Schaltfläche klickt, könnt Ihr ein Einzelspielerspiel gegen einen oder mehrere der künstlich intelligenten Zauberer des Computers spielen. Nehmt Euch in Acht Eingeweihete, obwohl sie möglicherweise nur aus dem Zaubererclan der "KI" kommen, wischen sie Euch mit nur etwas Glück vom Boden der Reiche!



LOKALES NETZWERKSPIEL (LAN)

Mit dieser Option könnt Ihr ein lokales Netzwerkspiel einrichten oder in ein laufendes Netzwerkspiel eintreten. Wenn Euer Computer nicht mit einem lokalen Netzwerk verbunden ist, steht diese Option nicht zur Verfügung. Spieler, die IPX verwenden, sollten nachdem sie sich vergewissert haben, dass das IPX-Protokoll erfolgreich unter Windows installiert ist, auch diese Option wählen.

INTERNET

Wählt "Internet", um Eure Sacrifice-Fähigkeiten weltweit unter Beweis zu stellen! Wappnet Euch gegen Zauberer, die aus allen Teilen der Welt kommen! Das Internet ist eine wunderbare Sache. Beachtet, dass TCP/IP-Zauberer auch diese Option wählen sollten.

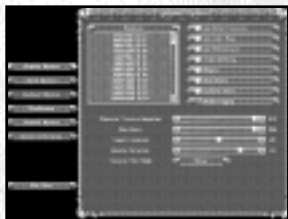
ABBRECHEN

Führt Euch zum Hauptmenü zurück, ohne eine Auswahl gemacht zu haben. Die perfekte Wahl für ängstliche Zauberer, die nicht für eine Herausforderung mit empfindsamen Wesen aufgelegt sind!

MENÜ OPTIONEN

GRAFIKOPTIONEN

Klickt hier, um die Grafikauflösung und 3D-Einstellungen in Sacrifice einzustellen. Höhere Auflösungen sind nur mit den entsprechenden Systemvoraussetzungen und 3D-Fähigkeit möglich. Vielleicht sind deshalb nicht alle Optionen für Euch verfügbar. Wenn bei der Ausführung des Spiels ein Problem auftritt, besonders bei einer bestimmten Konfiguration, gibt Sacrifice eine Warnung aus, die Ihr ignorieren könnt. (Auf eigene Gefahr, sollte ich hinzufügen!)



SOUNDOPTIONEN

Klickt hier, um die Soundoptionen und die Lautstärke des Spiels einzustellen. In diesem Menü wird die Soundkarte und der verwendete Treiber angezeigt. Die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik können hier mit Hilfe der Schieberegler eingestellt werden. Einige stehen auf die Effekte, andere ziehen die Musik vor. Und ich? Ich kenne das Spiel und neige zu den Standardeinstellungen.

TASTATUROPTIONEN

Ah, Vielfalt ist das Gewürz des Lebens! James würde natürlich eine andere Meinung haben, aber dann würde er seinen irdigen Wohnsitz nie verlassen, um die Vielfalt zu erfahren. Klickt hierauf, wenn Ihr die Tastatursteuerung und -zuordnungen ändern möchtet, um sie Euren Vorlieben anzupassen. Es ist die absolute Freiheit für Euch Eingeweihte.

VERSCHIEDENES

Hier könnt Ihr die Mauseinstellungen, Klickgeschwindigkeit und andere Spielfaktoren, wie "Angriff von Verbündeten" und Popup-Tipps, einstellen.

SYSTEMINFORMATIONEN

Klickt hier, um Euch den interaktiven Fehlerbehebungsbildschirm von Sacrifice anzeigen zu lassen. Wenn Ihr Eure Systemspezifikationen einsehen möchtet oder, falls nötig, Fehler in Sacrifice beheben möchtet, könnt Ihr diesen Bildschirm aufrufen.

B. OPTIONEN

GRAFIKOPTIONEN

AUFLÖSUNG

In diesem Fenster könnt Ihr die für Sacrifice verfügbaren Grafikmodi wechseln und betrachten. Je höher die Auflösung, desto größer sind die Anforderungen an Euer System.

DETAILTEXTUREN VERWENDEN

Klickt hier, wenn Ihr Detailtexturen ein- oder ausschalten möchtet.

HELLE KARTEN VERWENDEN

Klickt hier, um helle Landkarten ein- oder auszuschalten. Die hellen Landkarten legen fest, wie weit Blitzeffekte in der Entfernung erscheinen. Es ist eine Sache des Geschmacks und beeinflusst die Leistung nicht.

MULTITEXTUREN VERWENDEN

Klickt hier, um Multitexturen ein- oder auszuschalten. Bei aktivierten Multitexturen wird das Terrain durch Pixelverbesserung detailreicher dargestellt.

DREIFACH-PUFFER

Klickt hier, um die Dreifach-Pufferung ein- oder auszuschalten. Durch Aktivierung dieser Option werden die Frames zu Lasten des Grafikspeichers ruckelfreier dargestellt.

DETAILS

Klickt hier, um Details auf der 3D-Landschaft ein- oder auszuschalten. Details sind die kleinen dekorativen Dinge, die Ihr auf dem Terrain seht, wie Klingen und Grasbüschel. Wenn Ihr die Details deaktiviert, verbessert sich die Leistung, die Ästhetik der Spielumgebung leidet aber darunter.

BLUTFLECKEN

Klickt hier, um die Blutflecken ein- oder auszuschalten, die über die Landschaft verspritzt werden.

EXPLOSIONSSPUREN

Klickt hier, um die Explosionsspuren in der Landschaft ein- oder auszuschalten.

NEBEL AUSSCHALTEN

Klickt hier, um Nebel effekte ein- oder auszuschalten. Dies betrifft den Nebel in der Umgebung und hat nichts mit der Minilandkarte zu tun. Verwechselt diesen Nebel nicht mit "Kriegsnebel".

TRIANGLE STRIPS AUSSCHALTEN

Das Aktivieren dieser Funktion schaltet einen der neueren Direct 3D Effekte ab, der unter Umständen zu Problemen bei einigen Grafikkarten führen kann.

CHARAKTERTEXTUR-AUFLÖSUNG

Mit diesem Schieberegler könnt Ihr in Sacrifice die Texturauflösung der Kreaturen und Zauberer ändern. Höhere Auflösungen führen zu schärferen und feineren Charakterdetails. Dies beansprucht mehr VRAM, das Euer Computer vielleicht nicht erbringen kann. Denkt daran, wenn Ihr eine hohe Auflösung dafür einstellt.

MAXIMALE ANZAHL VON KAMPFSPUREN

Mit diesem Schieberegler könnt ihr die maximale Anzahl von Kampfspuren einzustellen, die auf der Landschaft während eines Kampfes angezeigt werden. Kampfspuren auf der Landschaft sind Blutflecken oder verkohlte Stellen, die von Explosionen oder Zaubersprüchen verursacht wurden. Wenn Ihr die maximale Anzahl der Kampfspuren, die gleichzeitig angezeigt werden sollen, reduziert, steht mehr Speicher für eine ruckelfreiere Frame-Rate zur Verfügung.

FRAME-RATE

Mit diesem Schieberegler könnt ihr die erwünschte Frame-Rate im Spiel ändern. Durch das Einstellen der Frame-Rate könnt Ihr den besten Mittelweg zwischen Detailgrad und Frames pro Sekunde auf Eurer Maschine finden. Die empfohlene und Standardeinstellung ist 20 Frames pro Sekunde. Dadurch werden gute Spieleigenschaften mit einer hohen Polygonrate erreicht.

GAMMA-KORREKTUR

Hiermit könnt Ihr die Gamma-Korrektur Eurer Grafikkarte im Spiel einstellen. Wenn Euer Bildschirm zu dunkel oder zu hell ist, könnt Ihr dies mit der Gamma-Korrektur beheben.

TEXTUREN-FILTERMODUS

Mit dieser Schaltfläche könnt Ihr den Texturen-Filtermodus auf Punkt, Bilinear oder Trilinear einzustellen. Punkt-Filterung führt zu Texturen mit niedriger Qualität und bietet eine schnelle Rechenleistung. Bilinear ist eine Mischung der beiden anderen Optionen. Die trilineare Texturenfilterung liefert die beste Texturenqualität und führt zu niedrigerer Computerleistung.

TEXTUREN-AUFLÖSUNG

Verändert die Auflösung aller Texturen im Spiel, lediglich die Charaktere bleiben davon ausgenommen. Ihr müßt zunächst zum Windows-Desktop zurückkehren und das Spiel neu starten, damit die neuen Einstellungen wirksam werden.

SOUNDOPTIONEN

AKTUELLER 3D ANBIETER

In diesem Fenster wird der aktuelle von Sacrifice verwendete Soundkartentreiber angezeigt.

3D ANBIETER WECHSELN

Mit dieser Option wird der Soundtreiber für Sacrifice angezeigt, und Ihr könnt den Treiber oder Modus ändern.

SOUND-LAUTSTÄRKE

Mit dieser Einstellung könnt Ihr die Lautstärke der Töneffekte von Sacrifice ändern.

MUSIK-LAUTSTÄRKE

Mit diesem Schieberegler könnt Ihr die Lautstärke der Hintergrundmusik von Sacrifice einstellen.

TASTATUROPTIONEN

STEUERTASTEN

In diesem Fenster könnt Ihr die Tasten anzeigen und ändern, die zum Bewegen im Spiel verwendet werden. Zum Ändern der Steuertasten, müsst Ihr auf die Taste klicken, die Ihr ändern möchtet. Drückt dann die neue Taste, die Ihr zuordnen möchtet. Ihr könnt dieses Verfahren mit beliebig vielen Tasten wiederholen.

BEFEHLEZUORDNUNG

In diesem Fenster könnt Ihr die Tasten anzeigen und ändern, die Zaubersprüche, Formationen und allen anderen nicht mit Bewegung in Verbindung stehende Aktivitäten betreffen. Um eine Befehlszuordnung zu ändern, klickt Ihr auf den zu ändernden Befehl. Drückt dann die neue Taste, die Ihr zuordnen möchtet. Es wird Euch auch leicht fallen, einen Befehl während des Spiels zuzuordnen. Um im Spiel eine Taste zuzuordnen, bewegt Ihr zuerst den Cursor zuerst über das Symbol des Befehls, den Ihr zuordnen möchtet. Haltet dann die "Strg"-Taste zusammen mit der "Umschalt"-Taste und dem gewünschten Hotkey gedrückt. (Vergewissert Euch, dass der Cursor immer noch über dem Symbol des gewünschten Befehl ist, während Ihr die Tasten drückt). Der gewählte Befehl wird sofort ausgeführt, wenn die gewählte Taste gedrückt wird.

NEUE ZUORDNUNG HINZUFÜGEN

Klickt hierauf, wenn Ihr eine neue Befehlszuordnung hinzufügen möchtet, die nicht in der Befehlsliste ist. Wählt die gewünschte Art des Zauberspruchs im linken Fenster. Wählt dann den bestimmten Zauberspruch dieser Kategorie auf der rechten Seite aus. Schließlich müßt Ihr die Taste drücken, der Ihr den Befehl zuordnen möchtet.

STANDARDEINSTELLUNGEN WIEDERHERSTELLEN

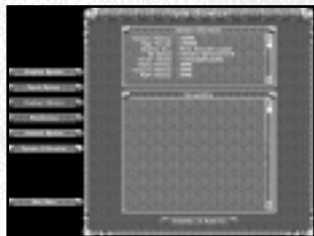
Die perfekte Lösung, wenn Ihr alles komplett verhackt habt! Mit dieser Option werden alle neuen Befehlszuordnungen gelöscht und die Spielsteuerung wieder auf die Originaleneinstellungen zurückgesetzt.

OPTION VERSCHIEDENES

Die Optionen unter diesem Menü betreffen all die kleinen ästhetische Extras, die das Spielen von Sacrifice vergnüglicher machen. Ihr könnt die Mausegeschwindigkeit, Klickgeschwindigkeit oder Mauseinstellung einstellen. Ihr könnt sogar die automatischen Spieletipps und den "Angriff von Verbündeten" ein- oder ausschalten. Da seht Ihr, wer Euch liebt... Euer Zyzyx.

SYSTEMINFORMATIONEN BILDSCHIRM

Computer, die von Sterblichen geschaffen wurden, neigen dazu, sich hin und wieder aufzuspielen. Der Bildschirm Systeminformationen von Sacrifice gibt Euch darüber Auskunft, ob ein mit dem Spiel in Verbindung stehendes Computerproblem vorliegt. Solche Probleme werden im Feld "Kompatibilität" angezeigt. Sacrifice kann nach dem Identifizieren eines Problems versuchen, die Sache zu korrigieren. Die häufigsten Probleme, die Sacrifice diagnostizieren wird, hängen wahrscheinlich damit zusammen, dass Eure persönlich gewählten Einstellungen die Grenzen Eurer Hardware übersteigen. Wenn Ihr wollt, dass Sacrifice dieses Problem selbst behebt, errechnet das Spiel die Einstellungen für die bestmögliche Leistung auf dem Computer und stellt diese ein. Wenn Ihr weiterhin Probleme habt, Sacrifice auszuführen, vergewissert Euch, dass Euer Computer alle Minimalanforderungen erfüllt, die auf der Verpackung angegeben sind. Wenn trotzdem noch Probleme auftreten, schlägt im Abschnitt Technischer Support am Ende dieses Handbuchs nach.



III. DIE SPIEL SACRIFICE

A. ERSTELLEN EINES SPIELECHARAKTERS

ÜBERSICHT DER SPIELECHARAKTERE

Ich, Zyzx bin erfreut, Euch mitzuteilen, dass Sacrifice ein Spiel mit Charakter ist. Die fünf Götter, ihre Ideologien und eigenen Pläne tauchen Euch schnell in eine Welt ein, die mit Geheimnis und Zauberei überflutet ist. Ehe Ihr einen Fuß in die Reiche setzt, schlage ich vor, einen Charakter zu schaffen. Um Euch bei der Charakterschaffung behilflich zu sein, gibt es über 13 verschiedene Zauberermodelle, aus denen Ihr auswählen könnt. Es gibt auch eine fast unendliche Anzahl an Namen, die Ihr ihnen geben könnt. Nur Eure Phantasie setzt die Grenze. Jedermal, wenn Ihr eine Einzelspielerkampagne oder ein Multiplayer-Spiel startet, werdet Ihr aufgefordert, einen vorhandenen Charakter auszuwählen oder zu erschaffen.



MULTIPLAYER:

Wenn Ihr Euch auf dieser Auswahlseite für die verschiedenen Spielcharaktere befindet und "Neuer Charakter" anklickt kommt Ihr zu einer Stelle, an der Ihr zwischen den verschiedenen Zauberermodellen rauf- und runterscrollen könnt. Es werden Euch jeweils eine grafische Darstellung der einzelnen Zauberermodelle angezeigt. Wenn Ihr Euch einmal für ein bestimmtes Modell entschieden habt, könnt Ihr das obere Textfeld benutzen, um den ursprünglichen Namen zu verändern, oder auch einen völlig neuen einzusetzen. Wenn Ihr damit fertig seid, klickt auf "Erschaffen", um den Zauberer zu generieren. Wie Ihr sehen werdet ist der neue Charakter zur Charakterliste hinzugefügt worden.

SINGLE PLAYER:

In der Singleplayer-Mission übernimmt Ihr die Rolle von Eldred, einem mächtigen Zauberer. Während der Singleplayer-Mission, die seine Geschichte erzählt, ist er der einzige anwählbare Charakter. Wenn Ihr mit der Erschaffung und der Namesgebung der Zauberer fertig seid, klickt mit Eurer Maus auf den Zauberer, in dessen Rolle Ihr gerne schlüpfen möchtet. Klickt anschließend auf "Wähle Charakter", um im Spiel fortzufahren. Klickt Ihr auf "Abbrechen" kehrt Ihr zum Haupt-Menü zurück, ohne einen Zauberer ausgewählt zu haben.

B. DER EINGANGSBILDSCHIRM UND DAS MENÜ SPIELEINSTELLUNGEN

Der Eingangsbildschirm wird jedes Mal angezeigt, wenn Ihr beschließt, Sacrifice lokal, im Netzwerk oder im Internet zu spielen. Hier können sich die Spieler anmelden, ihren Schutzgott wählen und sich für eine Landkarte im Spiel entscheiden. Sobald sie sich im Eingangsbildschirm versammelt haben, können sich die Zauberer dazu entschließen, sich zu verbünden oder gegen einander zu kämpfen. Im linken oberen Bildschirmbereich werden offene Positionen als Ringe angezeigt, die die Spieler durch die Anmeldung im Spiel ausfüllen. Die Spielerringe zeigen die Positionsnummer, den Spielertyp und die eingegangenen Bündnisse an. Auf den Schaltflächen rechts neben den Ringen steht der Charaktername und der gewählte Gott jedes Spielers. Beachtet, dass Spielerpositionen geschlossen werden können, um die maximale Anzahl von Spielern zu beschränken oder um Computerspieler hinzuzufügen. Wenn Ihr eine Einzelspielerkampagne von Sacrifice spielt, gelangt Ihr nicht auf diesen Bildschirm.

Das große Feld auf der unteren linken Seite des Bildschirms steht für Chat zur Verfügung. Angemeldete Spieler können hier für einander Nachrichten eingeben. Im oberen rechten Bereich des "Eingangsbildschirms" wird die für das Spiel momentan ausgewählte Landkarte angezeigt. Dieser Bereich wird solange leer sein, bis der Spielinitiator eine Landkarte für das Spiel auswählt.

Sobald sich genug Spieler angemeldet haben und Ihr startbereit seid, müsst Ihr eine Landkarte für das Spiel auswählen. Es stehen mehrere Spieloptionen zur Verfügung, die ebenfalls eingestellt werden können. Klickt in der rechten unteren Bildschirmecke auf das Register "Spieleinstellungen", um Eure Auswahl zu treffen. Das Spiel lässt sich nicht starten, wenn im Menü "Spieleinstellungen" keine Landkarte ausgewählt ist. Im Folgenden findet Ihr eine detaillierte Beschreibung aller der Optionen, die im Menü "Spieleinstellungen" zur Verfügung stehen.

KARTE AUSWÄHLEN

In der Welt von Sacrifice gibt es fünf Länder, alle wunderschön auf ihre eigene Art. Es gibt Elysium mit seinen üppigen Wäldern, ruhigen Wassern und grünen Feldern. Im Gegensatz dazu gibt es Dys, ein Land der Verdammten, wo Blut, schwarze Lavakruste und der Tod alles dominieren. Der Acker ist ein bergiges, mit Steinen bis zum Rand gefülltes Gebiet. Pyroborea ist ein Land des Feuers, das durch den technologischen Fortschritt für immer gebrandmarkt und entstellt ist. Schließlich gibt es Emyrea, die Himmelsdomäne, wo sich anmutig geflügelte Kreaturen über idyllischen Tälern und Panoramen aufschwingen. Diese Herrschaftsgebiete haben alle eigene Topographien für Kämpfe, und es gibt viele



mitgelieferte Landkarten bei Sacrifice, die diese gestalten. Die Landkarte "Nahkampf" ist beispielsweise eine kleine, enge Kampfarena, die dazu entworfen wurde, das Todesrisiko zu maximieren. Das "Tal der Verdammten" besteht aus einem schmalen Landzug, der sich mitten in der Hölle befindet, wo Nehmen und Halten der einzige Weg zum Sieg ist. Wenn Ihr bei Eurer Multiplayer-Erfahrung etwas Salz in der Suppe braucht, versucht es mit der Landkarte "Gladiator", wo hart Jungs im Zentrum des Spielfeldes stehen. Sie fangen mit jedem einen Kampf an! Im Fenster "Landkarte wählen" wird die ganze Liste der Landkarten angezeigt, die Ihr spielen könnt. Blättern in der Liste nach unten, sucht Euch Landkarten aus und habt Spaß beim Ausprobieren. Die Anzahl der maximal zulässigen Zauberer für jede Landkarte wird in Klammern neben den Landkarten angezeigt. Das Spiel lässt sich nicht starten, wenn die Anzahl der Spieler im Eingangsbildschirm höher ist, als die Anzahl der Spieler neben einer Landkarte.

SPIELTYPEN

Ich bin sicher, dass Ihr Zauberer darüber Bescheid wisst, aber ich werde es trotzdem erzählen. Alles im Leben, ganz gleich wie schön es ist, wird hin und wieder langweilig. Ihr werdet erfreut sein, zu hören, dass Sacrifice vier Spielvariationen bietet, damit sicher gestellt ist, dass es immer etwas neues auszuprobieren gibt. Jeder Spieltyp bietet seinen eigenen Stil des Spiels und der Mission an. Ich gebe Euch jetzt Beschreibungen der Spieltypen, damit Ihr wißt, worauf Ihr Euch einlasst!

KAMPF

Diese Spielvariation ist die Einstellung "Letzter Mann" von Sacrifice. (Allerdings Zauberer anstelle von Männern!) Es ist ein Spiel der Herrschaft und Unterwerfung, in dem der Gewinner alles gewinnen muss. Der Spieler, der alle Altäre seines Opponenten entweilt, gewinnt das Spiel.

GEMETZEL

Der Name dieses Spieltyps sagt alles, oder? In diesem Spieltyp müssen konkurrierende Zauberer darauf abzielen, eine hohe Anzahl an Leichen anzuhäufen. Der Spieler, der die für den Sieg erforderliche Anzahl an toten Kreaturen zuerst erreicht, ist der Sieger. Der kluge Einsatz von Streitkräften und die rechtzeitige Anwendung der Zaubersprüche "Heilen" sind ausschlaggebend dafür, ob Ihr tötet oder getötet werdet. Die für den Sieg erforderliche Anzahl an Toten kann bei der Auswahl dieses Spieltyps eingestellt werden.

SEELENERNTE

Persephone, Pyro, Charnel, James und Stratos kämpfen unablässig darum, die oberste Gottheit der Reiche zu sein. Dieser unstillbare Durst nach Überlegenheit erhöht ihren Bedarf an immer mehr loyalen Untertanen. Es ist deshalb nicht ungewöhnlich, dass sie ihre Zauberer darum bitten, hin und wieder auf einen Seelenernte-Trip zu gehen. In diesem Spieltyp gewinnt der erste Zauberer, der eine festgelegte Anzahl von Seelen erntet. Es ist nicht nur notwendig, gut mit Zaubersprüchen und dem Einsatz von Kreaturen umgehen zu können, es ist viel wichtiger, Brigaden von Opferpriestern ausschwärmen zu lassen. Wenn diese herumgehen, um Seelen zurück zu Eurem Altar zu bringen, müsst Ihr sie in dieser Variation unbedingt beschützen. Wie beim "Gemetzeln" kann die für den Sieg erforderliche Anzahl an Seelen bei der Auswahl von "Seelenernte" im Menü "Spieleinstellungen" gewählt werden.

HERRSCHAFT

Für die Dauer der Seelenernte bietet sich eine hervorragende Möglichkeit, um die mächtigen Kreaturen in Sacrifice unter Kontrolle zu bekommen, indem Ihr alles vorhandene Manalith ausgrabt um ein Monopol an gewaltigen, magischen Kräften zu bekommen. Herrschaft ist gleichbedeutend mit "Capture the Manalith". Der erste Zauberer, der über eine festgelegte Zahl an Manalithen verfügt, ist der Gewinner des Spiels. Die Spieler legen die zum Spielgewinn notwendige Menge vor Spielbeginn fest. Vergiß nicht, je mehr Manalithen Du kontrollierst, desto schneller füllt sich Dein Mana wieder auf. (natürlich eine ausreichende Zahl Manahoars vorausgesetzt).

SPIELEINSTELLUNGEN

Die Spieleinstellungen gelten für ein Sacrifice-Multiplayer-Spiel. Im Folgenden findet Ihr eine Beschreibung für jede Einstellung. Diese Spieleinstellungen ermöglichen nicht nur weitere Variationen für die Spielerfahrung, mit ihnen kann auch die Geschwindigkeit des Spiels eingestellt werden.

ZUFALLSALTAR

Wenn Ihr dieses Kästchen aktiviert, beginnt jeder Zauberer an einem anderen zufällig ausgewählten Altar auf der Landkarte. (Alle Altäre auf den Landkarten stehen auf festen Positionen. Diese Option legt nur fest, wer wo beginnt).

IMMER ZERSTÖREN

Wenn Ihr Sacrifice spielt, bemerkt Ihr, dass beim Tod von Kreaturen ihre Seelen für die Konvertierung und das Einsammeln freigesetzt werden. Wenn Ihr dieses Kästchen aktiviert, stellt Ihr sicher, dass alle feindlichen Kreaturen zerstört werden (in blutiges Hackfleisch zerspritzen), statt nur leblos umzufallen. Dies kleine Variation ist für verschiedene Level immer wieder ein Spaß, da Seelen nicht konvertiert werden müssen. Zerstörungen hinterlassen nur blaue Seelen! Die perfekte Wahl für jene, die in blutdürstiger Stimmung sind und ein schnelles Spiel suchen!

ALLIIERTE SEELEN EINSAMMELN

Durch Aktivieren dieser Option könnt Ihr die Seelen von Euren Verbündeten sammeln, ohne sie konvertieren zu müssen. (Perfekt für ein Teamspiel)! Dies führt zu einem schnelleren Spielverlauf, wodurch Spielern mit wenig Zeit möglicherweise mehr Spiele machen können. Die Opferpriester des Reichs sind normalerweise überstrapaziert, spielt also diesen Spieltyp, um ihnen eine Pause zu gönnen!

START-SEELN

Mit diesem Schieberegler könnt Ihr die Anzahl der Geister festlegen, die jeder Zauberer am Anfang eines Spiels erhält. Je mehr Geister Ihr am Anfang habt, um so leichter könnt Ihr mit einer Schar von Kreaturen und Manahoars loslegen. Wenn Ihr weniger Seelen habt, müsst Ihr schneller auf der Suche nach Seelen in den Kampf gehen. Setzt die Startgeister auf den Wert, der Eurem Spielstil am besten entspricht.

MINIMALES LEVEL

Mit diesem Schieberegler wird das Erfahrungslevel jedes Spielers am Anfang des Spiels festgelegt. Startet als Neulingszauberer oder macht als Chefzauberer Eindruck in der Szene. Beachtet, dass das Beginnen mit einem höheren Level Spielern auf Anhieb den Zugriff auf stärkere Zaubersprüche und Kreaturen ermöglicht!

MAXIMALES LEVEL

Dieser Schieberegler dient als "Erfahrungsbegrenzung", das heißt, er legt das maximale Erfahrungslevel fest, den jeder Spieler während des Spiels erreichen kann. Diese Funktion kann das Spiel zwischen erfahrenen Spielern und Anfängern ausgleichen. In Sacrifice können Spieler ein Level von maximal 9 erreichen.

MÖGLICHKEIT ZUR ZERSTÖRUNG

Mit dieser Einstellung könnt Ihr festlegen, wie oft jeder Spieler feindlichen Kreaturen zerstören kann. Je höher die Einstellung, desto häufiger tritt eine Zerstörung ein. (Desto mehr blaue Seelen könnt Ihr auch sofort als Bonus sammeln)! Wenn Ihr den Schieberegler auf 100% (4,00) setzt, stellt Ihr sicher, dass niemand vom Zermatschen verschont wird!

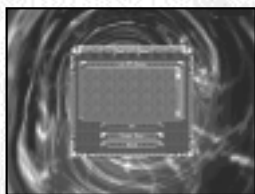
ERFAHRUNGSRATE

Mit diesem Schieberegler können Zauberer das Tempo festlegen, in dem alle Spieler an Erfahrung gewinnen. Ein höherer Wert bedeutet eine schnellere Level-Erhöhung. Ein niedrigerer Wert, besonders ein Wert kleiner als 1, verlangsamt das Tempo der Level-Erhöhung im Spiel extrem.

C. EIN MULTIPLAYER SPIEL ZUSAMMENFÜGEN ODER SCHAFFEN

LISTE DER SPIELE

Wenn Ihr Euch entschlossen habt, bei einem Netzwerk- oder Internet-Spiel mitzuspielen, seht Ihr einen Bildschirm, auf dem die aktuell gespielten und erstellten Spiele angezeigt werden. Dieser Bildschirm wird angezeigt, nachdem Ihr Euren Zauberer aus der "Übersicht der Spielecharaktere" ausgewählt habt.



MITSPIELEN

Mit dieser Schaltfläche könnt Ihr in ein ausgewähltes laufendes Spiel eintreten.

SPIEL ERSTELLEN

Mit dieser Schaltfläche könnt Ihr ein Sacrifice-Spiel erstellen, das anderen angezeigt wird und in das sie eintreten können.

ABBRECHEN

Hiermit gelangt Ihr zurück zum Multiplayer-Menü.

D. DER SPIELBILDSCHIRM

Nun, da wir den trockenen Stoff abgehandelt haben, können wir über das Spielen reden. Seid also aufmerksam, Zauberer, da diese Lektionen für Euch sehr nützlich sein werden. Die erste Lektion behandelt den "Spielbildschirm", den Bildschirm also, der während des ganzen Spiels von Sacrifice angezeigt wird. Wenn ich Euch nichts über den Spielbildschirm erkläre, werden mich die Götter für verrückt erklären, da ich Euch unvorbereitet ins Feld schicken würde! Diese Informationen entscheiden über Leben und Tod, lasst uns daher keine Zeit verschwenden. Einer der wichtigsten Bereiche des "Spielbildschirms" ist das Fenster Einheitenauswahl.

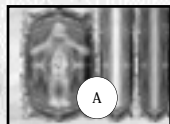


FENSTER EINHEITENAUSWAHL



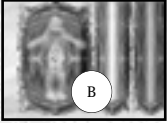
Das Fenster Einheitenauswahl wird als zwei Reihen mit 6 Ringen in einem Feld auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt. Es werden bis zu 12 Kreaturen (einer Kreatur pro Ring) angezeigt, die Ihr für die gleichzeitige Bewegung ausgewählt habt. Wenn Ihr genau hinsieht, bemerkt Ihr auch einen einzelnen Ring auf der rechten Seite des Felds. Dieser Ring zeigt die spezielle Fähigkeit einer Kreatur an. Wenn Ihr z. B. einen Druiden oder eine Gruppe von 12 Druiden auswählt und auf das Symbol spezielle Fähigkeiten klickt, werden deren Lebenschilde aktiviert. Nicht alle Kreaturen verfügen über spezielle Fähigkeiten, aber wenn sie welche haben, erscheint ein Symbol in diesem besonderen Ring, mit dem diese Fähigkeiten aktiviert werden können. Wenn eine Gruppe aus heterogenen Einheiten besteht, wird die spezielle Fähigkeit der höchsten Einheit im Ring für spezielle Fähigkeiten angezeigt.

SEELENZÄHLER



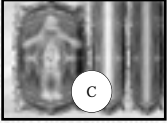
Der Seelenzähler befindet sich in Form einer schwebenden blauen Seele links von Eurer Mana- und Gesundheitsanzeige. Die Zahl im Zentrum des Zählers zeigt an, wie viele Seelen Ihr habt, um Kreaturen herbeizurufen. Für kleine Kreaturen braucht Ihr eine Seele, während für wirklich große Kreaturen zwei oder mehr erforderlich sind. Wenn der Zähler auf Null steht, müsst Ihr mehr Seelen einsammeln oder andere konvertieren, bevor Ihr mehr Kreaturen herbeirufen könnt.

MANA-ANZEIGE



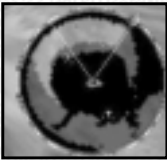
Die Mana-Anzeige befindet sich in der oberen rechten Ecke des Bildschirms, direkt rechts neben dem Seelenzähler. Diese Mana-Anzeige (ein blau glühendes Band) zeigt an, wie viel Mana Ihr für die Zaubersprüche übrig habt. Wenn die Anzeige voll ist, habt Ihr 100% von Eurem Mana zur Hand. Wenn Euer Mana unter 25% der gesamten Zuteilung sinkt, erhaltet Ihr die Warnung "Euer Mana ist fast verbraucht". Das Anzapfen von Manalithen und die Verwendung von Manahoars verbessert die Regenerierungsrate Eures Mana-Vorrats erheblich. Jedesmal wenn Euer Zauberer das Level im Spiel erhöht, wird die maximale Mana-Kapazität erhöht. Je besser Ihr werdet, desto mehr Mana verbraucht Ihr auch.

GESUNDHEITSANZEIGE



Neben der Mana-Anzeige befindet sich die rote Gesundheitsanzeige, die ausdrückt, wie viel Schaden Ihr nehmen könnt, bevor Ihr tot seid. Als Euer Freund, liebe Zauberer, empfehle ich Euch dringend, diese Anzeige immer im Auge zu behalten, besonders in Kampfhandlungen. Wenn Eure Gesundheit einmal den Wert Null erreicht, werdet Ihr sterben und Euch in einen Geist verwandeln. Als Geist könnt Ihr Euren Truppen nur Befehle geben. Ihr könnt dann keine Zaubersprüche mehr aussprechen oder Seelen einsammeln. Wenn sterben solltet, empfehle ich Euch, zu einem Manalithen, Mana-Brunnen oder Eurem Altar zurückzukehren. (Manalithen sind am besten geeignet, Euren Mana-Vorrat wieder aufzufüllen, Altäre am schlechtesten). An einem dieser Stellen wird Euer Mana wieder aufgeladen. Wenn Ihr 25% Eurer Mana-Anzeige aufgefüllt habt, füllt sich Eure Gesundheitsanzeige vollständig. Wenn dies eintritt, werdet Ihr wiederaufstehen und wieder physische Gestalt annehmen. Wenn Euer Altar jemals entweiht werden sollte, ist Euer Tod endgültig! Schützt also Euren Altar mit Eurem Leben, da Euer Gott bei Verlust nicht in der Lage ist, Euch zu retten.

MINILANDKARTE



Die Minilandkarte ist rundes Diagramm in der unteren rechten Ecke des Spielbildschirms. Sie bietet Euch eine Vogelperspektive Eurer Position und der Umgebung. Orte, die Ihr noch erkunden müsst, sind abgedunkelt, bis Ihr sie erforscht (dieses Phänomen ist als der "Nebel des Krieges" bekannt.)

Manchmal müsst Ihr einen größeren oder kleineren Ausschnitt der Landkarte sehen. Dies wird durch Zoomen der Landkarte erreicht. Zum Zoomen müsst Ihr auf die Landkarte klicken und die mittlere Maustaste. Zieht dann nach oben oder unten. Wenn Eure Maus nicht über eine mittlere Taste verfügt, haltet die Strg-Taste gedrückt, klickt mit der linken Maustaste auf die Landkarte und zieht nach oben oder unten.

Aus der Minilandkarte könnt Ihr viele Informationen über Eure Umgebung entnehmen. Ihr werdet als ein weißes Rechteck direkt in der Mitte der Karte angezeigt. Ich, Zyzyx, erscheine manchmal als ein grüner Punkt, wenn Ihr den Bereich um Euch herum heranzoomt.

Andere Kreaturen werden ebenfalls auf der Minilandkarte als Punkte angezeigt, in den Farben ihrer Bündnisse. Ihr könnt auf der Minilandkarte über alles Informationen bekommen, indem Ihr den Cursors darüber haltet. Eure Kreaturen und Gebäude erscheinen am Rand der Minilandkarte als kleine farbige Pfeile. Diese Pfeile zeigen die Richtung an, in der Ihr reisen müsst, um sie zu erreichen. Dies ist nützlich, um zu wissen, wo sich Euer Altar und Eure Manalithen befinden. Diese Pfeile blinken, wenn Eure Gebäude gerade angegriffen werden. Wenn dies der Fall ist, wählt Ihr einfach den Zauberspruch "Teleportieren" und klickt auf den blinkenden Pfeil. Ihr kommt dadurch rechtzeitig in die Nähe des angegriffenen Gebäudes, um es zu verteidigen!

Die Landkarte richtet sich immer in die Richtung aus, in die Ihr seht. Wenn Ihr Euch also dreht, dreht sie sich entsprechend mit.

Es ist möglich, sich durch Aufrufen des entsprechenden Zauberspruchs über die ganze Landkarte zu teleportieren, wenn Ihr gleichzeitig auf das Gebäude klickt, zu dem Ihr gebracht werden wollt. (Ihr könnt nur zu Euren eigenen Gebilden teleportiert werden). Dies ist sehr hilfreich, wenn sich der Kampf gegen Euch wendet und Ihr Euch an einer friedlichen Stelle neu gruppieren wollt. Vielleicht bei Eurem Altar? Es wird auch vorkommen, dass Ihr Euch in die Defensive zurück zu Euren Manalithen oder Altären teleportieren müsst. Das Ringgebilde auf der Minilandkarte zeigt den genauen Standort Eures Altars an, Eure Manalithen erscheinen als farbige Kugeln. Schreine werden durch ein "Plus"-Zeichen dargestellt.

Ihr könnt mit der Minilandkarte auch Befehle erteilen und Truppen auswählen, aber dazu kommen wir später.

ZAUBERREGISTER

Die Zauberregister sind die erste (und letzte) Wahl des Angriffs und der Verteidigung eines Zauberers. Sie befinden sich in der unteren linken Ecke des Spielbildschirms. Es gibt 3 Arten von Zauberregister.

Zauberregister Kreatur



Das erste Register auf der linken Seite wird für die Schaffung von Kreaturen verwendet. Jeder Zauberer beginnt mit einem Manahoar-Zauberspruch. Welche anderen Kreaturen zu Beginn herbeigerufen werden können, ist abhängig von Eurem verbündeten Gott (oder Göttin, sorry, Persephone).

Zauberregister Kampf und Heilen



Das mittlere Register ist für das Kämpfen und das Überleben zuständig. Es stehen die Zaubersprüche "Tempo", "Angriff" (wir Feuerball oder Zorn) und "Heilen" zur Verfügung. Andere Zaubersprüche kommen durch Erfahrung hinzu. Die Götter, die über Euer Potential Bescheid wissen, werden Euch mit diesem Wissen versorgen, wenn Ihr Euren Level erhöht.

Zauberregister Gebilde



Das Register auf der rechten Seite ist für Gebilde-Zaubersprüche zuständig, die hauptsächlich mit Gebäuden in Sacrifice zu tun haben (Altäre und Manalithen). Auf dieser Registerkarte findet Ihr auch den Zauberspruch "Konvertieren", wenn Ihr die Seele eines erschlagenen Feindes konvertieren möchtet. Zu Beginn des Spiels stehen die Zaubersprüche für die Manalithen-Erstellung, Wächterkonvertierung, Entweihung und Teleportation zur Verfügung. Weitere Zaubersprüche kommen hinzu, wenn Euer Level steigt.

E. DAS MENÜ PAUSE

Das Menü Pause wird aufgerufen, wenn die Esc-Taste während eines Spiels gedrückt wird. Durch Aufrufen des Menüs Pause wird das Spiel eingefroren, und man kann problemlos ins Badezimmer rennen. Zauberer sind trotz ihrer immensen Macht den natürlichen Bedürfnissen ausgeliefert. Einige Zauberer glauben, dass dies eine Nebenwirkung von zu viel Mana-Genuss ist, ich aber denke, dass der Ursprung des Problems auf Pyros große Brauereien zurückgeht. Für ihn ist Bier dasselbe wie Fortschritt. Im Folgenden wird beschrieben, was Ihr im Menü Pause finden könnt:



MISSIONSZIELE

Auf dieser Registerkarte werden die Hauptaufgaben angezeigt, die ausgeführt werden müssen, um die aktuelle Mission zu erfüllen. Wenn Charnel beispielsweise anordnet, dass Ihr über 12 Gefallene produziert, um die Mission abschließen zu können, seht Ihr diesen Befehl im Feld Missionsziele. Ein praktisches Mittel, wenn an Ihr herausfinden möchtet, was Ihr eigentlich tun müsst.

GESPRÄCHSVERLAUF

Falls Ihr im Verlauf eines Abenteuers abgelenkt wart und etwas vom Dialog oder der Geschichte verpasst habt, ruft einfach den Gesprächsverlauf auf, um den Text zu rekapitulieren! Diese Funktion rekapituliert den Dialog nur bis zu der Stelle, wo Ihr Euch im Spiel befindet. Erwartet also nicht, dass Ihr erfahrt, was in der Zukunft geschieht!

SPIEL SPEICHERN

Klickt hier, um Euer Spiel jederzeit zu speichern.

SPIEL LADEN

Klickt jederzeit hier, um ein Spiel zu laden. Perfekt für das Verschwinden aus jenen katastrophalen Episoden, die Ihr lieber vergessen würdet. Das Laden eines gespeicherten Spiels überschreibt die aktuelle Position eines Spielecharakters in der Einzelspielerkampagne mit der Position in der gespeicherten Datei. Das Laden und Speichern von Daten für einen bestimmten Spielecharakter nimmt auf keinen weiteren Eurer Spielecharakter Einfluss.

OPTIONEN

Klickt hier, um schnell die graphischen Details, Texturen, Mausgeschwindigkeit, Texturen-Frame-Rate, Gamma-Korrektur und Sound- und Musiklautstärke einzustellen.

AUFGEBEN

Wenn Ihr mit dem Rücken zur Wand steht, wenn alles zu spät ist und die Leichen Eurer Kreaturen zerschlagen in Haufen um Euch liegen, ist es an der Zeit, aufzugeben. Klickt hier, um zurückzutreten und zu leben, um wann anders zu kämpfen, (oder bleibt und werdet in die Hölle verbannt, wo Ihr an einen Felsen geschmiedet werdet, und Krähen immerfort an Eurer Leber picken). Wenn Ihr während einer Einzelspielerkampagne aufgibt, bekommt Ihr die Wahlmöglichkeit, Eure Mission erneut von Anfang an zu starten.

SPIEL WIEDER AUFNEHMEN

Löst den Pausenmodus wieder auf. Aber das wusstet Ihr schon, Ihr Eingeweihten. . . Stimmt's?

F. OPFERN MUTIGE MECHANIK

Nach allem, was über die vielen Optionen und Menüs des Spiels gesagt wurde hat Euch Euer alter Freund Zzyx nicht vergessen. Nein, ich bin hier und bereit, Euch den letzten Teil Eurer Ausbildung zu vermitteln.

Die Götter haben sichergestellt, dass die Spieltechniken von Sacrifice einfach und leicht beherrscht werden können. Nunmehr werde ich beschreiben, wie Ihr Euch bewegen könnt, wie man Zaubersprüche ausspricht und alles andere im Spiel machen kann, so dass Ihr lange mit den Abenteuern zurecht kommt.

Beachtet, dass all diese Informationen in den drei Tutorial-Missionen unter dem Menü "Einzelspieler" praktisch angewendet werden können. Ich empfehle, diese Tutorials durchzuführen, bevor Ihr Euch direkt in Kampf stürzt. Vielleicht lernt Ihr aber auch am besten durch Verlieren. . .

EINFACHE BEWEGUNGEN

Die einfachen Bewegungen könnten nicht leichter zu beschreiben sein, oh Mystiker. Drückt die "W"-Taste, um vorwärts zu laufen. Drückt die "S"-Taste, um rückwärts zu laufen. Durch Drücken auf "A" dreht Ihr Euch nach links, mit "D" dreht Ihr Euch nach rechts. So einfach, dass Ihr glauben könntet, es gäbe einen Haken!

KAMERASTEUERUNG

Wisst um Eure göttlichen Geschenke, Zauberer, eines von ihnen ist die Kamerasteuerung. Die Götter haben Euch mit der Fähigkeit beglückt, aus Eurem eigenen Körper herausgehen zu können und Nahaufnahmen oder Luftbilder der Spielaktionen sehen zu können.

Das Zoomen mit der Kamera von Sacrifice während des Spielens kann auf dreierlei Arten erreicht werden. Erstens mit dem Mausrad. Dreht das Rad nach oben oder unten, um hinein oder heraus zu zoomen. Wenn Eure Maus kein Rad hat, dann drückt die Plus- oder Minustasten (+ für das Hineinzoomen, - für das Herauszoomen). Schließlich könnt Ihr hinein oder heraus zoomen, indem Ihr den Cursor an den äußersten oberen oder unteren Rand des Bildschirms bewegt. Wenn Ihr den Cursor an den äußersten linken oder rechten Rand des Bildschirms bewegt, könnt Ihr nach links oder rechts sehen. Ihr könnt in jede Richtung sehen, wenn Ihr die mittlere Maustaste (oder das Mausrad) gedrückt haltet und in die gewünschte Richtung zieht (wenn Ihr keine mittlere Taste habt, haltet einfach die Strg-Taste gedrückt und verwendet statt dessen die linke Maustaste).

DAS HERBEIRUFEN VON KREATUREN

Ein General ist nur so gut, wie die Truppen, die seine Befehle ausführen, und dasselbe gilt für Zauberer. Um in Sacrifice gewinnen zu können, müssen Armeen von Kreaturen mit Geschick und Präzision herbeirufen und eingesetzt werden. Die richtigen Truppen zur richtigen Zeit können den Unterschied zwischen dem Sieg oder Niederlage eines Zauberers ausmachen.

Wenn Ihr ein Spiel startet, seid Ihr allein oder mit wenigen Kreaturen zusammen. Um eine Armee aufzubauen, müsst Ihr zuerst sicherstellen, dass Ihr genug Mana bekommt. Zu diesem Zweck solltet Ihr zwei Dinge tun: ein Manalith bauen und einen Manahoar herbeirufen. Sucht zuerst ein Mana-Brunnen spreche den Zauberspruch "Manalith" aus. Nachdem er erstellt ist, öffnet Ihr das Zauberbergister Kreatur und sprecht den Zauberspruch "Manahoar rufen" aus, indem Ihr darauf klickt. In ein paar Sekunden wird ein Manahoar an Eure Seite gerufen. Beachtet, dass beim Herbeirufen einer Kreatur diese automatisch dem Fenster "Einheitenauswahl" hinzugefügt wird, um befehligt zu werden.

Jetzt könnt Ihr mit der guten Mana-Quelle so viele Kreaturen herbeirufen, wie Ihr Seelen habt. Übt das Herbeirufen noch einige Male, indem Ihr andere verfügbare Kreaturen aus dem Zauberbergister auswählt.

Herbeigerufene Kreaturen folgen und beschützen Euch automatisch, es sei denn, sie bekommen andere Befehle.

DAS BEFEHLEN EURER KREATUREN

Jetzt, da Ihr einige Kreaturen herbeigerufen habt, kommandiert sie ein bisschen herum. Wählt zuerst einige Eurer Kreaturen, indem Ihr darauf klickt. Klickt jetzt mit der rechten Maustaste auf eine Stelle, zu der diese gehen sollen. Übt die Bewegungen noch etwas. Ihr müsst wissen, dass beim Klicken mit der rechten Maustaste, um einer Kreatur einen Befehl zu erteilen, die Kreatur eine Standardaktion ausführt. Das heißt, dass sie versucht, das Vernünftige auf Grundlage Eures Befehls zu tun.

Ihr wisst jetzt, dass die ausgewählte Kreatur oder Gruppe bei einem Rechtsklick auf eine Stelle am Boden sich dorthin begibt. Wenn Ihr eine Kreatur auswählt und dann mit der rechten Maustaste auf eine andere Kreatur klickt, beschützt die erste Kreatur die letztere. Dies gilt auch für eine Gruppe von Kreaturen. In der Tat ist es eine gute Methode, wenn eine große Gruppe von heterogenen Kreaturen sich im selben Tempo bewegen soll, die schnelleren die langsameren beschützen zu lassen. Wenn Ihr mit der rechten Maustaste auf eine feindliche Kreatur oder ein feindliches Gebäude klickt, greift Eure ausgewählte Kreatur oder Gruppe von Kreaturen das Ziel an.

Mehrere aufeinander folgende Befehle können alle gleichzeitig ausgegeben werden. Angenommen, Ihr möchtet, dass eine Kreatur um einen Felsblock in einem Kreis herum läuft. Ihr würdest diesen einen Befehl als eine Kette von kleineren Befehlen erteilen, indem Ihr einer Serie von Wegpunkten markiert.

Wenn mehrere Befehle als Wegpunkte ausgegeben werden, werden diese in der Reihenfolge ausgeführt, in der Ihr sie festgelegt habt. Um Wegpunkt-Befehle zu erteilen, müsst Ihr die Umschalttaste gedrückt halten und dann auf eine Reihe von Aufgaben klicken. Rechtsklick-Befehle und Befehle aus dem X-Menü (wie Formationen, spezielle Fähigkeiten und Angriff) können als Wegpunkte ausgegeben werden.

GRUPPENAUSWAHL

In Sacrifice greifen Zauberer nicht mit einer winzigen Einheit an. Sie greifen en masse an! Schließlich erzeugt nichts mehr Angst beim Gegner als eine riesige herumwütende Horde, die im Begriff ist, ihn nieder zu machen. Um mehrere Kreaturen für eine Gruppe auszuwählen, müsst Ihr die linke Maustaste gedrückt halten und mit der Maus über alle Einheiten ziehen, die mitmachen sollen. Wenn Ihr auf eine Kreatur mit der linken Maustaste doppelklickt, werdet Ihr feststellen, dass alle Einheiten desselben Typs in unmittelbarer Nähe ausgewählt werden (dies kann auch durch Klicken auf die mittlere Maustaste erreicht werden, sofern vorhanden). Dies ist eine leichte Methode, verschiedene Arten von Truppen schnell zu trennen, wenn sie vermischt sind.

Kreaturgruppen können auch Nummern zugeordnet werden. Wenn Ihr eine Gruppe habt, der Ihr gern eine würdet Ihr gerne eine Nummer zuteilen würdet, müsst Ihr sie auswählen. Haltet dann die Strg-Taste gedrückt und drückt die 1-Taste auf der Tastatur. Ihr solltet hören, wie Ihr selbst erklärt, dass diese jetzt Gruppe 1 ist. Ihr könnt einem maximal von 9 Gruppen Nummern zuordnen. Gruppe 10 wird aus 12 beliebigen Kreaturen zusammengestellt, die noch nicht in einer Gruppe sind (das Herbeirufen von Kreaturen definiert sie standardmäßig als Gruppe 10, es sei denn, sie werden einer anderen Gruppe zugeteilt). Um die ersten 9 Gruppen zu erstellen, verwendet Ihr die Zahlentasten 1-9 und folgt den oben genannten Schritten.

DAS X-MENÜ

Ihr Zauberer werdet bemerken, dass ein X-Menü angezeigt wird, wenn Ihr irgendwo auf dem Spielbildschirm mit der rechten Maustaste klickt. Wenn Ihr die rechte Maustaste gedrückt haltet, könnt Ihr Euch in diesem X-Menü in allen Richtungen bewegen. Wenn Ihr Euch in alle vier Richtungen bewegt, öffnen sich eine viele Befehle, die Ihr schnell auswählen könnt. Im Folgenden werden diese Befehle detailliert aufgeführt. Die im X-Menü verfügbaren Befehle sind für die Formationsbildung Eurer Einheiten vorgesehen. Diese Formationen werden im folgenden Abschnitt beschrieben.



KAMERA WECHSELN



Durch diesen Befehl wird jedesmal mit der Kamera herein- bzw. herausgezoomt.

KREATURFÄHIGKEITEN EINSETZEN



Wenn Ihr diesen Befehl wählt, wird die gewählte Fähigkeit der ausgewählten Kreatur aktiviert. (Die ausgewählte Kreatur muss über diese Fähigkeit verfügen, damit dies funktioniert).

BEWACHEN



Wählt zuerst die Kreaturen aus, die Ihr bewachen möchtet. Wählt als nächstes im X-Menü den Befehl "Bewachen". Es wird ein "Bewachen-Cursor" angezeigt. Klickt schließlich mit diesem Cursor auf die Einheit oder die Einheiten, die Ihr bewachen möchtet seid.

RÜCKZUG!



Verwendet diesen Befehl nur im äußersten Notfall. Wenn Ihr im X-Menü den Befehl "Rückzug" wählt, fallen alle Eure Einheiten zurück, um Euch zu beschützen.

ANGRIFF



Wählt zunächst die Kreaturen aus, die die Schlacht bestreiten sollen. Wählt als nächstes im X-Menü den Befehl Angriff. Es wird ein "Angriffscursor" eingeblendet. Klickt schließlich mit diesem Cursor auf die Kreaturen oder das Gebilde, das Ihr angreifen möchtet.

GEHE ZU



Wählt zuerst die Einheiten aus, die Ihr bewegen möchtet. Ruft das X-Menü genau über dem Standort auf, zu dem Ihr die Einheit oder die Einheiten bewegen möchtet. Wählt den Befehl "Gehe zu". Eure Einheiten sollten sich dann automatisch an den gewünschten Standort begeben.

FORMATIONEN

Es ist Euch vielleicht aufgefallen, dass sich Eure Truppen, sobald sie einen Zielort erreicht haben, standardmäßig in einer geraden Linie formieren. Sie werden diese Standard-Linien-Formation solange ausführen, bis Ihr ihnen neue Formationsbefehle erteilt.

Das Ändern der Formation Eurer Kreaturen ist genauso leicht wie das Aufrufen des X-Menüs. Klickt mit der rechten Maustaste auf die Kreatur, der Ihr einen Befehl erteilen möchtet. Haltet die Taste gedrückt, und wenn das X-Menü eingeblendet wird, könnt Ihr die verfügbaren Formationen sehen, indem Ihr die Maus nach oben, nach unten, nach rechts oder nach links bewegt. Wenn Ihr die gewünschte Formation ausgewählt habt, lasst die rechte Maustaste los (Beachtet auch, dass das X-Menü dazu verwendet werden kann, die speziellen Fähigkeiten einer Kreatur zu aktivieren oder sie angreifen zu lassen.).

Nachdem Ihr eine neue Formation ausgewählt habt, solltet Ihr Euch selbst den Befehl Euren Truppen zurufen hören. Diese nehmen die neue Formation erst beim nächsten Befehl ein. Ein abschließender Hinweis: Eure Truppen behalten die ausgewählte Formation immer solange bei, bis sie den Befehl für eine andere Formation erhalten.

Es folgt eine vollständige Auflistung der Formationen und deren Einsatz in Sacrifice:

Kreis-Formation



Wählt die Kreis-Formation, wenn Eure Truppen eine bestimmte Kreatur oder Euch selbst beschützen sollen. Einheiten stellen sich um die Kreatur, die sie beschützen sollen und verhindern (hoffentlich), dass andere Einheiten zu dieser durchdringen können. Wenn Ihr Kreaturen eine Einheit zur Verteidigung zuweisen möchtet, klickt Ihr nach dem Erstellen der Kreis-Formation mit der rechten Maustaste auf die Einheit, die geschützt werden soll.

Geschlossene Formation



Bei dieser Formation wird den Einheiten befohlen, sich in kleinen geschlossenen Gruppen fortzubewegen. Da man sich auf diese Weise gut durch gegnerische Linien schlagen kann, ist diese Formation auch für Eure Manahoars bestens geeignet. Ruft ein paar herbei, wählt die geschlossene Formation aus und klickt mit der rechten Maustaste auf Euch selbst. Die Manahoars sollten Euch nun folgen, Euch aber nicht im Weg stehen (Wir wollen doch jetzt nicht über sie stolpern, oder?).

Formation im Halbkreis



Bei dieser Formation ordnen sich Eure Truppen in einem Halbkreis an und schirmen so die Einheiten ab, die sich direkt hinter ihnen befinden. Ein Halbkreis von Nahkampftruppen und eine Linie Fernkampfeinheiten dahinter sind eine starke Kombination. Während sich der Gegner an Eurer Infanterie aufreibt, können Eure Fernkampfeinheiten nach Belieben angreifen.

Linien-Formation



Die Linien-Formation stellt die Standardformation für alle Einheiten dar, bis Ihr ihnen einen neuen Formationsbefehl erteilt. Bei der Linien-Formation stehen die Einheiten Schulter an Schulter. Bei einem Angriff wenden sie sich in die Richtung, aus der die Bedrohung kommt.

Keil-Formation



Dies sind die Grundlagen der Keil-Formation: Nähert Euch einem Zauberer von hinten und zieht seine Unterhose mit einem herzhaften Ruck nach oben. Ähm. Na gut, nicht wirklich. Aber ganz im Ernst, wenn sich Truppen in Keil-Formation bewegen, sieht dies wie eine Pfeilspitze aus. Durch diese "V"-Form könnt Ihr Kreaturen links und rechts von Euch gleichzeitig angreifen. Umgekehrt dient Euch diese Formation zur Verteidigung Eurer linken und rechten Flanke.

Kampf-Formation



Die Kampf-Formation ist bestens geeignet, wenn Ihr eine große Anzahl Kreaturen in den Kampf schicken möchtet. Für die Kampf-Formation stellen sich die Kreaturen in Form eines "W" auf. Durch den Abstand, der zwischen der vorderen und der hinteren Flanke der Kampftruppen besteht, ist es Euch möglich, weiträumig Schaden zu verursachen.

HINZUFÜGEN UND ENTFERNEN VON EINHEITEN IN GRUPPEN

Wenn eine Gruppe über zu wenige Einheiten verfügt, könnt Ihr der Gruppe mit dem folgenden Verfahren weitere Einheiten hinzufügen. Wählt die zusätzlichen Einheiten aus, indem Ihr die Umschalttaste und die Nummer der Gruppe drückt, der diese Einheiten hinzugefügt werden sollen. Um eine einzelne Einheit aus der Gruppe zu entfernen, könnt Ihr auch bei gedrückter Umschalttaste auf das Symbol dieser Einheit klicken. Klickt einfach auf sie und sagt ihr, sie solle woanders kämpfen!

BEFEHLE FÜR DIE MINILANDKARTE

Die Minilandkarte ist ein äußerst nützliches Geschenk von den Göttern, da sie Euch ermöglicht, feindliche Einheiten zu sehen und Befehle an Truppen zu erteilen, die sich außerhalb Eures Blickfelds befinden. In diesem Abschnitt erfahrt Ihr, wie man Einheiten mit der Minilandkarte Befehle erteilt. Um eine Einheit auf der Minilandkarte auszuwählen, müsst Ihr auf das "Auge" klicken, das über der Einheit angezeigt wird. Bewegt einfach den Mauszeiger über die Einheit, und er verwandelt sich in ein Auge. Nachdem Ihr die Einheit ausgewählt habt, kann sie auf der Minilandkarte beliebig platziert werden. Klickt mit der rechten Maustaste auf die Stelle der Minilandkarte, an die sich die ausgewählte Einheit begeben soll.

Wenn Ihr mit der linken Maustaste auf die Minilandkarte klickt und dann die Maus zieht, erscheint ein roter Rahmen. Wenn Ihr mehrere Einheiten für den Befehl auswählen möchtet, müsst Ihr mit der linken Maustaste klicken und den Rahmen um die Einheiten ziehen, die Ihr bewegen möchtet. Klickt dann mit der rechten Maustaste auf die Stelle der Minilandkarte, an die sich die Einheiten begeben sollen. Ein Angriff unter Verwendung der Minilandkarte kann in derselben Weise ausgeführt werden. Wählt die zu befehligende Einheit auf der Minilandkarte aus, und klickt dann mit der rechten Maustaste auf die Einheit, die Ihr angreifen möchtet. Ihr könnt die gewünschte Einheit auch auswählen und anschließend mit der rechten Maustaste klicken. Wenn Ihr die Maustaste gedrückt haltet, könnt Ihr im geöffneten X-Menü den Befehl "Angriff" auswählen. Klickt schließlich mit dem Mauszeiger für den Angriff auf die Einheiten, die Ihr angreifen möchtet.

Um Kreaturen mit Hilfe der Minilandkarte in einer Angriffsformation aufzustellen, wendet Ihr genau das gleiche Verfahren wie für den Angriff an. Zielt bei gedrückter rechter Maustaste auf die Einheiten, die sich formieren sollen, wählt die gewünschte Formation aus dem X-Menü und lasst dann die Taste los. Die Einheiten stellen sich schließlich entsprechend der gewählten Formation auf.

EINSETZEN VON SPEZIELLEN FÄHIGKEITEN



In Sacrifice sind Zauberer nicht die einzigen Wesen, die magische Kräfte oder spezielle Fähigkeiten besitzen. Nein! Tatsächlich verfügen die meisten von Euch befehligten Kreaturen über mystische Künste oder heimliche Talente. Eine Kreatur mit einer speziellen Fähigkeit kann leicht als solche erkannt werden. Wenn man auf sie klickt, wird ihre Mana-Anzeige eingeblendet. Mana wird für alle speziellen Fähigkeiten der Kreaturen benötigt.

Wenn Ihr die spezielle Fähigkeit einer Kreatur einsetzen möchtet, wählt Ihr diese aus und sucht das Symbol, das rechts neben dem Fenster für die Einheitenauswahl angezeigt wird. Dieses Fenster befindet sich auf der linken Bildschirmseite. Die Fähigkeit wird in dem einzelnen Ring neben der doppelten Reihe von Ringen angezeigt. Klickt auf das Symbol, um die Fähigkeit zu aktivieren.

MANA

Mana ist in den Ländern von Sacrifice überall im Überfluß vorhanden. Die Ausbreitung magischer Energie nahm ihren Anfang, als das Land nach dem Fall des Schöpfers auseinander gerissen wurde. Das alles ist Geschichte, und ich möchte Euch nicht langweilen. Behaltet nur in Erinnerung, dass Mana-Brunnen immer verfügbar sind und nur darauf warten, von Euch angezapft zu werden. Mana ist die einzige Kraftquelle für einen Zauberer und Ihr müsst sie gut verwalten, wenn Ihr siegreich aus den Kämpfen hervorgehen wollt. Mana kann aus einer Vielzahl von Quellen gewonnen werden:

ALTAR

Euer Altar ist Euer Heimatstandort, der Euer Mana nur langsam regeneriert. Wenn Ihr schneller zu Mana kommen wollt, empfehle ich Euch dringend, statt dessen einen Mana-Brunnen oder Manalithen zu suchen!



MANA-BRUNNEN

Ein Mana-Brunnen ist ein riesiges Loch in der Erde, aus dem magische Energie senkrecht nach oben in die Atmosphäre schießt. Zauberer, die ihre erschöpften Mana-Vorräte wieder aufladen möchten, müssen sich dicht neben die Öffnung der Quelle stellen. Ein Mana-Brunnen lädt das Mana schneller auf als ein Altar, und er kann als natürliche Quelle von allen benutzt werden.



MANALITH

Ein Manalith ist ein Gebilde, das von einem Zauberer errichtet wurde, der für sich persönlich Anspruch auf das gesamte Mana eines Brunnens erhebt. Ist ein Manalith erst einmal auf einem Mana-Brunnen erbaut, können rivalisierende Zauberer kein Mana mehr daraus beziehen, auch dann nicht, wenn sie von Manahoars umgeben sind. Wenn ein gegnerischer Zauberer dennoch den Brunnen nutzen möchte, muss er zuerst den Manalithen zerstören. Deshalb müsst Ihr Eure Manalithen um jeden Preis schützen! Beachtet, dass Manalithen und Mana-Brunnen Euer Mana mit derselben Geschwindigkeit wieder auffüllen.



MANAHOAR

Manahoars sind Kreaturen, die von den Göttern als tragbare Mana-Quellen für ihre Zauberer geschaffen wurden. Weit entfernt von einem Brunnen oder Manalithen, hatten die Zauberer keinen Zugriff auf Mana. So stellten Manahoars die unmittelbare Lösung dar. Manahoars sind kleine, runde Wesen mit kurzen Beinen und großen spitzen Ohren. Ihr auffallendstes Merkmal (abgesehen davon, dass sie keine Arme haben) ist eine tief in den Schädel eingebettete Kristallkuppel. Über diese Kuppel besteht eine geistige Verbindung mit den Manalithen, die von ihren Besitzern errichtet wurden. Indem sie über diese Verbindung Mana aus der Entfernung aufsaugen und in ihre Körper aufnehmen, können Manahoars durch ihre Schädelkuppel Mana an einen Empfänger ausleiten. Auf diese Weise werden Zauberer an jedem denkbaren Standort mit Mana versorgt. Zauberer, die ihre Manahoars im Kampf verlieren, ziehen sich oft zurück, da sie bei unterbrochener Versorgungsleitung nicht weiterkämpfen können.

Ihr müsst wissen, dass ein einzelner Manahoar eine schwächere Mana-Quelle darstellt als ein Manalith, wenn man aber mehrere Manahoars herbeiruft, kann die fehlende Kraft meist ausgeglichen werden. Passt auf, dass Ihr nicht zu Manahoar-Junkies werdet, denn eine Seele, die für das Herbeirufen eines Manahoars verwendet wird, könnte statt dessen auch für die Schaffung einer Kampfkatze dienen.



SCHREIN

Zauberer des dritten Levels haben die Möglichkeit, anstelle eines Manalithen auf einem Mana-Brunnen einen Schrein zu errichten. Ein Schrein dient als Vorposten, an dem Opferpriester schnell Seelen reinigen können, ohne zu Eurem Altar zurücklaufen zu müssen. Ein Schrein ist nicht nur ein Platz zur Seelenumwandlung, sondern dient dazu, ebenso wie ein Altar, das Mana eines Zauberers wieder aufzuladen.

Baut deshalb Schreine nur an Schlüsselpositionen. Wenn Ihr zu viele errichtet, verringert sich dadurch die Anzahl Eurer Manalithen erheblich.



AUSSPRECHEN VON ZAUBERSPRÜCHEN

Es ist wahr, Ihr seid Zauberer, aber wisst Ihr auch, wie Ihr Eure Kräfte freisetzen könnt? Dieser Abschnitt wird bewirken, dass alles so wird, wie es sein soll. Der Platz als einer der mächtigsten Magier des Reichs ist Euch sicher.

Am unteren linken Rand des Bildschirms befinden sich die Zaubersprüche. (Weitere Informationen findet Ihr im Kapitel "Spielbildschirm" unter der Überschrift "Zaubersprüche".) Unterhalb der Register wird eine Reihe von Symbolen angezeigt. Diese stellen die im geöffneten Zauberspruch enthaltenen Zaubersprüche dar.

Klickt mit der linken Maustaste auf das Register, und damit ist das Zauberbuch geöffnet.

Sehen wir uns zu Demonstrationszwecken das Zauberspruchregister "Allgemein" an. Dies ist das mittlere Register. Wenn Ihr es öffnet, sollten in der unteren Reihe drei Symbole für Zaubersprüche zu sehen sein ("Tempo", ein Angriffsaufsprache und "Heilen"). Zeigt mit dem Mauszeiger auf ein Symbol, um Informationen zu dem entsprechenden Zauberspruch zu erhalten. Ein abgeblendetes Symbol zeigt an, dass Ihr nicht über genügend Mana verfügt. Neben dem von Euch markierten Zauberspruch sind zwei Zahlen zu sehen. Die Zahl auf der linken Seite gibt an, wie viel Mana Ihr zum Aussprechen des Zauberspruchs benötigt. Die rechte Zahl gibt an, wie viel Mana Ihr insgesamt noch zur Verfügung habt.

Den gewünschten Zauber könnt Ihr durch Klicken mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol aus der Zauberspruchliste auswählen. Wählt beispielsweise "Tempo" aus, indem Ihr mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol klickt. Der Mauszeiger nimmt jetzt die Form eines Zielkreuzes an. Platziert den Mauszeiger über Euch selbst, und klickt mit der linken Maustaste. Der Zauberspruch wirkt, und Ihr könnt jetzt mit halsbrecherischer Geschwindigkeit laufen!

Wenn Ihr einen Angriffsaufsprache wie "Zorn" oder "Feuerball" einsetzen möchtet, müsst Ihr zum Auswählen mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol klicken und dann das Zielkreuz über dem beabsichtigten Ziel platzieren. Klickt nochmals mit der linken Maustaste, um den Zauberspruch zu entfesseln.

Für Zaubersprüche, die Gebilde betreffen, wie z. B. das Errichten eines Manalithen, müsst Ihr mit der linken Maustaste auf das Symbol klicken, um den Zauberspruch auszuwählen. Wenn der Mauszeiger die Form eines Zielkreuzes annimmt, klickt Ihr mit der linken Maustaste auf den Mana-Brunnen, auf dem der Manalith errichtet werden soll. Ein Manalith wird dann vor Euren Augen errichtet!

Da die Zaubersprüche "Tempo" und "Heilen" von allen Zauberer angewandt werden, unterziehen wir diese einer eingehenden Betrachtung:

TEMPO



Dieser Zauber verringert die Auswirkungen der Schwerkraft auf den Körper desjenigen, der ihn ausspricht. Er wird sich nun federnden Schrittes und mit einer unglaublichen Leichtigkeit fortbewegen. Zauberer können große Entfernungen schnell zurücklegen und die Reisezeiten halbieren. Dieser Zauberspruch hat eine Vielzahl von praktischen Anwendungen. Man kann beispielsweise vor einem Kampf fliehen oder sich schnell zu einer nahe gelegenen Gruppe von Kreaturen zu deren Verteidigung begeben. Den Zauberspruch auf eine Kreatur anzuwenden, hat dieselbe Wirkung.

HEILEN



Mit dem Zauberspruch Heilen rufen Zauberer die göttlichsten aller magischen Energien zur Heilung ihrer Wunden. Zerrissenes Fleisch, zerbrochene Knochen und zerfetzte Sehnen werden vor den Augen des Zaubersprechers geheilt. Dieser Spruch ist perfekt, um einer niedrigen Gesundheitsanzeige Auftrieb zu geben oder, um eine Lieblingskreatur zu retten. Eine Kreatur, auf die der Zauberspruch "Heilen" angewendet wird, erhält ihre Gesundheit nicht sofort zurück, sondern erst nach einer kurzen Weile.

GESUNDHEIT, MANA UND EINHEITENFARBE VON KREATUREN

Wenn Ihr einen Spielecharakter wählt, seht Ihr zwei farbige Striche und ein Dreieck über seinem Kopf. Das Dreieck stellt die Einheitenfarbe dar, und die zwei farbigen Striche stehen für Gesundheit und Mana. Es ist möglich, dass eine Kreatur keine Mana-Anzeige hat. Dies bedeutet einfach, dass die Kreatur über keine speziellen Fähigkeiten verfügt.



A

Mana-Anzeige - Dieser blaue Balken gibt an, wie viel Mana (oder magische Kraft) der Kreatur noch zur Verfügung steht. Setzt eine Kreatur ihre spezielle Fähigkeit ein, wird dieses Mana verbraucht. Ein Druiden verbraucht zum Beispiel die Hälfte seines Manas, wenn er von seiner Fähigkeit des Schutzschilds Gebrauch macht. Das Mana einer Kreatur kann aufgeladen werden, indem man sie in die Nähe eines Manalithen oder eines Eurer Manhoars bringt. Fernkampfkreaturen benötigen Mana zum Feuern. Auch der gesündeste Ranger kann nichts mehr ausrichten, wenn seine Mana-Anzeige auf Null steht. Stellt sicher, dass alle Fernkampftruppen über genügend Mana verfügen, bevor Ihr sie in den Kampf schickt.



B

Gesundheitsanzeige - Dieser rote Balken gibt den Gesundheitszustand der ausgewählten Kreatur an. Je kürzer der Balken, desto näher steht die Kreatur dem Tod.



C

Einheitenfarbe - Sie hilft Euch zu erkennen, wer zu welcher Seite gehört, wenn Ihr Euch inmitten eines Nahkampfes befindet. An diesem Punkt kommt die Idee der Einheitenfarbe ins Spiel. Bei einem Spiel könntet Ihr und Eure Truppen das weiße Team sein, während das feindliche Team rot ist. Teamfarben werden am Anfang eines jeden Spiels vom Computer zugewiesen.

Durch die Einheitenfarbe können feindliche Einheiten auf der Minilandkarte besser ausfindig gemacht werden. Nutzt dies bei der Aufstellung einer verbesserten Abwehr oder der Planung der Angriffe zu Eurem Vorteil.

ALLES ÜBER SEELEN

In Sacrifice benötigt Ihr Seelen, wenn Ihr je Kreaturen herbeirufen möchtet, die für Euch kämpfen sollen. Solange es sich nicht um größere Bestien handelt, kostet das Herbeirufen einer Kreatur genau eine Seele. Für größere Bestien werden zwei oder mehr Seelen benötigt! Bevor Ihr losgeht und jede Seele ergreift, die Euch über den Weg läuft, lasst mich etwas zu den zwei Arten von Seelen in Sacrifice sagen:



Blaue Seelen - Diese Seelen sind rein und haben denselben Glauben, den Ihr gegenüber Eurem verbündeten Gott habt. Blaue Seelen können unverzüglich eingesammelt werden, indem man neben (oder über) ihnen hergeht. Nachdem er gesehen hat, wie seine Kreaturen starben, wird ein kluger Zauberer versuchen, so viele blaue Seelen wie möglich einzusammeln, bevor er aus dem Kampf flieht. Sie zurückzulassen würde die Seelen dazu verdammen, vom Gegner konvertiert zu werden. Am Ende werden sich die Seelen Eurer eigenen Kreaturen dann gegen Euch selbst wenden!



Rote Seelen - Rote Seelen sind von getöteten Gegnern zurückgelassene unreine, beschädigte Seelen. Ihr rotes Glühen kommt von ihrem ketzerischen Glauben an die Ideologie eines fremden Gottes (oder sie könnten an den von Euch gewählten Gott glauben, aber einem gegnerischen Zauberer gehören). Wenn Ihr diese roten Seelen ernten möchtet, müsst Ihr zuerst den Zauberspruch "Konvertieren" aussprechen. Mit diesem Zauberspruch ruft Ihr einen Opferpriester herbei, der sie für sich in Anspruch nimmt.

Nachdem er die Seele in einen riesige Hautlappen aufgesogen hat, lässt der Opferpriester die getötete Kreatur wiederauferstehen und führt sie zum Reinigungsritual zu Eurem Altar zurück. Wenn das Ritual vorbei ist, wird die Seele zu Eurem Seelenzähler für den unmittelbaren Einsatz automatisch hinzugefügt. (Achtung: Wenn einer Eurer Opferpriester getötet wird, während er eine Seele transportiert, wird die mitgeführte Kreatur wiederbelebt!)

DIE EINWOHNER



Bei Eurem Abenteuer trifft Ihr auf viele interessante Kreaturen. Die einen sind gewaltig und einzigartig, andere haben äußerst Wichtiges zu sagen. Euer Mauszeiger nimmt die Form eines Mundes an, wenn er sich über solch einem Wesen befindet. Wenn Ihr diese Kreaturen seht, geht einfach zu ihnen hin, und sie beginnen zu sprechen.

Ihr solltet auch wissen, dass die Reiche von Persephone, Pyro, Charnel, Stratos und James von friedlichen Bauern oder Zombies bewohnt werden. (Gibt es da einen Unterschied?) Zögert nicht, sie ins Jenseits zu befördern, damit Ihr ihre wertvollen Seelen einsammeln könnt. Hört andererseits gut zu, wenn sie etwas Wichtiges zu sagen haben. Und tötet sie hinterher.



WÄCHTER

Götter können vielleicht überall gleichzeitig sein, einfache Zauberer hingegen nicht. Deshalb sind Eure Manalithen in hohem Maße der Gefahr von Angriffen ausgesetzt, wenn niemand zu ihrem Schutz zurückgelassen wurde.





Der Zauberspruch "Wächter" stellt eine symbiotische Verbindung zwischen dem Manalithen und der Kreatur her, die als dessen Wächter bestimmt wurde. Nach Ausrufen des Zauberspruchs bindet ein roter Energiestrahle die Kreatur an den Manalithen. Die gebundene Kreatur kann sich nur in der unmittelbaren Umgebung des Gebildes bewegen. Im Gegenzug bekommt sie eine bessere Statistik. So erhält sie beispielsweise verbesserte Abwehrkräfte gegen Geschosse und Zaubersprüche, bessere Gesundheit und Mana-Regeneration, und auch ihre Angriffe sind wirkungsvoller. Wächter sind nicht unbesiegbar und werden häufig von Nahkampfgruppen angegriffen. Ich empfehle Euch, für eine starke Verteidigung mindestens drei oder vier Wächter pro Manalithen zu erstellen! (Die Anzahl der Wächter für ein Gebilde ist nicht begrenzt).

Ein bewachter Manalith verfügt über eine bessere Verteidigung. Wenn das Gebäude beschädigt wird, wird der Schaden auf alle mit ihm verbundenen Kreaturen verteilt. Erst, wenn alle Wächterkreaturen getötet wurden, kann der Manalith zerstört werden. Alles in allem ist dies ein sehr mächtiger Zauberspruch, und wenn er richtig verwendet wird, kann er im Kampf eine Wendung herbeiführen.

ALTÄRE

In der Welt von Sacrifice gibt es großartige Gebilde, die man unter dem Namen Altäre kennt. Diese werden von den Göttern zur Kommunikation mit den Sterblichen verwendet, die ihnen dienen. Die Altäre in Sacrifice sind leicht als solche erkennbar. Auf kunstvoll gemeißelten Säulen thront ein gigantischer Ring aus Stein. Im Zentrum eines jeden Altars befindet sich eine Erhebung, von der ein Mana-Strahl in den Himmel gesendet wird. Über diesen Strahl kann ein Zauberer mit seinem Gott kommunizieren. Der Strahl hat auch die Doppelfunktion eines Mana-Brunnens und Seelenreinigers. Die Altäre von Elysium sind im Wesentlichen sehr friedliche Orte, von Efeu und üppiger Vegetation bedeckt. Die Altäre von Dys sind genau das Gegenteil. Ihre riesigen Ringe und Säulen starren vor Dornen, scharf wie Rasiernmesser. Unabhängig von ihrer Form, haben alle Altäre dieselben Funktionen.



In Sacrifice erhält jeder Zauberer einen Altar, um die Verbindung zu seinem Gott aufrecht zu halten. Ihr solltet wissen, dass diese Verbindung getrennt werden muss, wenn ein Zauberer für immer getötet werden soll.

ENTWEIHEN EINES ALTARS



Wie ich Euch bereits lehrte, seid Ihr unsterblich, solange Euer Altar steht. Wenn Ihr einen gegnerischen Zauberer los werden möchtet, müsst Ihr seine Verbindung zur Unsterblichkeit durch Entweihen seines Altars durchtrennen. Wenn die Entweihung erfolgreich ist, wird die Verbindung zu seinem Gott getrennt, und der Tod und die Verbannung stehen ihm bevor. Wenn jemand Euren Altar entweihen sollte, werdet Ihr für immer verloren sein, und Euer Spiel ist vorbei. Verhindert dies um jeden Preis!



So funktioniert das Entweihen: Nähert Euch zunächst dem gegnerischen Altar mit einer Eurer herbeigerufenen Kreaturen. Wenn Ihr dicht am Altar seid, sprecht den Zauberspruch "Entweihen" über der Kreatur aus, und das Ritual der Entweihung beginnt. (Das wird einen Moment dauern, da erst ein Opferpriester herbeigerufen werden muss, um das Ritual durchzuführen). Bei erfolgreicher Ausführung beginnen die Opferpriester, den Altar zu umkreisen. Solange das Entweihungsritual im Gange ist, wird der betroffene Zauberer durch tödliche magische Energie geschädigt. Dieser heftige Energieangriff raubt dem Zauberer Gesundheit, Mana und Erfahrungspunkte. Wenn er durch diese wiederholten Angriffe sterben sollte, wird sein Altar zerstört und sein Spiel ist zu Ende. Solange der Zauberer aber am Leben ist, kann er versuchen, Eure Entweihung zu unterbrechen. Seid also solange auf der Hut vor Gegenangriffen, bis sein Altar zerbröselt!

Für den Fall, dass Euer Altar entweiht wird, müsst Ihr Euren Angriffszauberspruch des ersten Levels auf einen der gegnerischen Opferpriester richten. Die Entweihung wird unterbrochen und Ihr werdet gerettet. Es muss nur ein Opferpriester getötet werden, damit die Entweihung beendet wird. Nahkampfkreaturen können Entweiungen nicht unterbrechen, da sie durch eine Barriere aus magischer Energie abgehalten werden. Ein Geschossangriff ist daher die einzige Möglichkeit, durchzudringen und Eure Haut zu retten.

Wenn Ihr alle gegnerischen Altäre entweiht und alle feindlichen Zauberer tötet, habt Ihr das Spiel gewonnen!

TELEPORTATION



In Sacrifice ist es entscheidend, dass Ihr im Notfall schnell zu Eurem Altar zurück eilen könnt. Um zu Eurem Altar zurück teleportiert zu werden, klickt ihr einfach auf das Symbol für den Zauberspruch "Teleportieren" und dann neben das Symbol Eures Altars auf der Minilandkarte. Ihr könnt Euch nur in die Nähe Eurer eigenen Gebilde teleportieren lassen. Glaubt also nicht, dass Ihr so einfach überall hin springen könnt! Alle Kreaturen, die sich in Eurer Nähe befinden, werden mit Euch an den gewählten Ort teleportiert.

SCHNELLSPEICHERUNG UND SCHNELLADEN

Meine letzte Lektion, bevor ich Euch hinaus in die Welt schicke, betrifft das Schnellladen und Schnellspeichern in Sacrifice. Diese Befehle können während eines Spiels zu jedem Zeitpunkt ausgeführt werden. Um Euer Spiel schnell zu speichern, drückt einfach F1. Es ist nicht nötig, ein Menü aufzurufen. Euer Spiel wird gespeichert. Drückt F2 zum Schnellladen dieses gespeicherten Spiels. Das Laden eines gespeicherten Spiels überschreibt die aktuelle Position eines Spielcharakters in der Einzelspielerkampagne mit der Position in der gespeicherten Datei. Das Laden und Speichern von Daten für einen bestimmten Spielcharakter nimmt auf keinen weiteren Eurer Spielcharakter Einfluss.

IV. TIPPS UND TRICKS

In diesem Abschnitt möchte ich Euch ein wenig in die Tricks und Kniffe beim Spielen von Sacrifice einweihen. Hier findet Ihr Vorschläge dazu, wie Einheiten gesteuert und Mana besser verwaltet werden kann. Es gibt auch Tipps darüber, wie Ihr Euch verhalten könnt, wenn Ihr in Bedrängnis geratet. Ich hoffe, dass Euch das Lesen dieser Zeilen in die Lage versetzt, das Spiel in seiner ganzen Tiefe zu schätzen und ein guter Spieler zu werden.

Dieser Abschnitt ist in sechs Bereiche auf gegliedert:

1. Tipps zu Manahoars
2. Taktik für Kreaturen
3. Tipps zu Mana
4. Tipps zu Gebilden
5. Ratschläge zu Seelen
6. Allgemeine Tipps

TIPPS ZU MANAHOARS

Was kann man mit diesen blau spuckenden Typen anfangen!

1. Nachdem Ihr die gewünschte Anzahl von Manahoars herbeigerufen habt, stellt sie in geschlossener Formation auf und befiehlt ihnen, Euch zu beschützen. Dadurch geraten sie nicht in Gefahr, und es hält sie davon ab, Euch die Sicht zu versperren.
2. Wann immer Ihr während des Spiels bei einer großen Anzahl von Seelen über wenig Mana verfügt, ruft mehr Manahoars herbei. Dies steigert die Geschwindigkeit, mit der Euer Mana aufgeladen wird. Dadurch könnt Ihr Kreaturen schneller herbeirufen.
3. Nachdem Ihr einen feindlichen Zauberer in der Hitze des Gefechts getötet habt, beobachtet seine Manahoars, um zu sehen, wohin er sich zurückzieht. Wenn Ihr die Manahoars verfolgt und sie tötet, wirft ihn das deutlich zurück!
4. Erzeugt nur so viele Manahoars wie nötig. Sie kosten je eine Seele, und es ist manchmal besser, eine weitere Kreatur zum Angriff oder für die Verteidigung zur Verfügung zu haben!

TAKTIK FÜR DEN EINSATZ VON KREATUREN

Ich bin Troll. Bin hässlich. Ich schlage deinen Schädel ein. Du keinen Kopf. Jetzt ich schön.

1. In Sacrifice halten sich die Kreaturen auf dem Schlachtfeld an die Knobelregeln "Stein, Papier und Schere". Flugkreaturen schlagen Nahkampftruppen, die über keinen Luftangriff verfügen. Fernkampftruppen schlagen Flugeinheiten. Nahkampftruppen schlagen Truppen mit Fernangriff.
2. Kreaturen mit Fernangriff wie Ranger, Feuerspucker und Nebelnymphen benötigen Mana für den Kampf. Sie verwenden das Mana Eurer Manahoars oder, wenn sie in der Nähe sind, das Eurer Manalithen oder Mana-Brunnen.
3. Konvertiert feindliche Seelen so schnell Ihr könnt, ohne dabei Eure Kreaturen in Gefahr zu bringen. Bei einer gewonnenen Seele und dem Verlust einer Kreatur, ist der Gewinn gleich Null.
4. Wendet den Zauberspruch "Tempo" oder "Heilen" auf Eure Kreaturen an, um ihre Leistung und ihre Lebensdauer zu erhöhen.
5. Beachtet, dass bei einer Gruppierung von mehreren Einheiten mit speziellen Fähigkeiten, die Fähigkeit der Kreatur mit dem höchsten Rang im Fenster "Einheitenauswahl" angezeigt wird.
6. Es ist sehr wichtig, den Zauberspruch "Wächter" einzusetzen. Benutzt ihn aber mit Verstand. Wenn Ihr Eure Kreaturen an verschiedenen Orten als Wächter einsetzt, werden Eure Reihen dünn. Entscheidet Euch für eine geeignete Stelle, um Eure Wächter dort zu konzentrieren.
7. Wenn Botschafter Buta (oder irgendein anderer Gegner) Eure Kreaturen im Kampf total fertig macht, entscheidet Euch nicht zur Flucht. Wählt statt dessen die Option Rückzug aus dem X-Menü. Dadurch ziehen sich alle Eure Einheiten sofort zurück, um Euch zu beschützen.

TIPPS ZU MANA

Es funkelt und knistert und zischt. Oh, was für ein Glück... Mana zu haben.

1. Ihr benötigt mindestens zwei Manalithen, um aufwendige Zaubersprüche (wie "Konvertieren") anzuwenden und um nicht zu lange warten zu müssen, bis sich das Mana zwischen den Zaubersprüchen wieder auflädt.
2. Wenn Ihr getötet werdet, könnt Ihr zu Eurer Wiederbelebung eine beliebige Mana-Quelle benutzen (gegnerische Manalithen ausgenommen). Eure Manahoars, Euer Altar, Eure Manalithen und alle Mana-Brunnen eignen sich für die Wiederbelebung.

TIPPS ZU GEBILDEN

Was in den Himmel strebt, wird fallen. Wenn Ihr nicht aufpasst.

1. Wenn Euer Altar entweiht wird, dürft Ihr keine Zeit verlieren. Verwendet den Zauberspruch Teleportieren, um schnellstens zu Eurem Altar zurückzukehren. Klickt auf den Zauberspruch "Teleportieren" und zielt dann auf Euren Altar auf der Minilandkarte. Die Minilandkarte eignet sich auf besonders für das Teleportieren an Orte, die sich außerhalb des Sichtbereichs befinden.
2. Stellt sicher, dass Euer Altar bewacht wird, wenn Ihr gegen einen gegnerischen Zauberer kämpft. Ein unbewachter Altar lädt zur Entweihung ein. Wenn die Entweihung nicht unterbrochen wird, ist das nicht nur Euer Tod, sondern es kostet Euch auch Erfahrungspunkte und Zeit.
3. Ihr könnt Euch nur in die Nähe eines Eurer eigenen Gebilde teleportieren. Versucht, Manalithen an Schlüsselpositionen zu bauen. Damit erleichtert Ihr den Sprung in die wichtigsten Gebiete.

RATSLÄGE ZU SEELEN

Einzig Seelen können helfen, einen hoffnungslosen Kampf selig zu gewinnen!

1. Die einheimischen Kreaturen, die Ihr auf jeder Karte siedeln (Bauern, Zombies, Farmer) sind Seelen, die darauf warten, konvertiert zu werden. Ein schmerzloser Weg, um schnell zu mehr Kreaturen zu kommen. Solche Kreaturen laufen nur weg, wenn sie sich in der Nähe ihres Dorfs befinden. Sobald sie sich außerhalb der Stadt befinden, kauern sie sich nieder und warten darauf, geopfert zu werden.
2. Haltet Ausschau nach Kreaturen, die "zerstört" werden. Die Zerstörung vernichtet den Körper einer Kreatur und erzeugt eine blaue Seele, über die jeder Zauberer verfügen kann.
3. Je mehr Seelen eine Kreatur besitzt, desto mehr Schaden fügt es dem gegnerischen Zauberer zu, wenn sie für die Entweihung eingesetzt wird.
4. Zaubert "Tempo" auf die Opferpriester, damit diese gegnerische Seelen schneller zu Eurem Altar bringen können.

ALLGEMEINE TIPPS

Allgemeine Tipps für Amateurmeister.

1. In der Einfalt liegt das Glück. Der Schadenszauberspruch des ersten Levels stellt die beste Möglichkeit dar, die Entweihung Eures Altars zu unterbrechen.
2. Haltet Euren Zauberer so weit wie möglich aus dem Kampf heraus. Bleibt bei einer Schlacht in der nahen Umgebung und bietet Euren Truppen Unterstützung durch Zaubersprüche, und indem Ihr Verstärkung herbeiruft.
3. In Sacrifice bedeutet der Tod nicht das Ende. Wenn Euer Zauberer getötet wurde, gruppiert Eure Kreaturen neu und kehrt mit Bedacht in den Kampf zurück. Noch ist nichts verloren.
4. Damit sich die Kreaturen einer gemischten Gruppe alle gleich schnell bewegen, lasst die schnelleren Kreaturen die langsameren bewachen.

V. SCAPEX - LEVEL-DESIGNINFORMATIONEN

Scapex ist der Editor für Einzelspieler- und Multiplayer-Level und das Toolkit für die Erstellung von Sacrifice-Landschaften von Shiny Entertainment. Es ermöglicht jedem Endbenutzer, vollständige Szenarien und Landschaften zu bearbeiten oder zu erstellen, ohne dass hierfür Programmierkenntnisse nötig wären.

I. ERSTE SCHRITTE

1. SO ERSTELLT IHR EINE EINFACHE LANDSCHAFT:

1. Startet die Scapex.exe.
2. Wählt im Menü DATEI (FILE) die Option NEU (NEW) aus. Das Dialogfeld NEUES SZENARIO (NEW SCENARIO) wird angezeigt.
3. Gebt einen <beliebigen Namen> in NAME AUSWÄHLEN (CHOOSE A NAME) ein.
4. Aktiviert FRAKTALE LANDKARTE ERSTELLEN (GENERATE FRACTAL MAP).
5. ANSTIEG AUSWÄHLEN (CHOOSE STEEPNESS) (0_flach 4-gebirgig) 1 AUSWÄHLEN (SELECT 1) (hügelig).
6. ANFANGSGRÖSSE AUSWÄHLEN (CHOOSE INITIAL SIZE) 256x256.
7. TEXTURENSATZ JAMES_A AUSWÄHLEN (CHOOSE TILESET JAMES_A).
8. Klickt auf OK.

Nach etwa 5-10 Sekunden öffnet Scapex ein Dialogfeld, in dem Ihr verfolgen könnt, wie die Landschaft erstellt wird.

2. SO BEWEGT IHR EUCH UND ZEIGT DIE LANDSCHAFT AN:

Verwendet die Maus zusammen mit den Pfeiltasten, um Euch möglichst frei bewegen zu können.

3. DREHEN DER LANDSCHAFT

Halte den Mauszeiger über das Fenster und bewegt die Maus bei gedrückter rechter Maustaste. So könnt Ihr Euch in alle Richtungen umsehen.

4. NAVIGIEREN

Mit Hilfe der Tasten W, A, S, D oder der Pfeiltasten könnt Ihr in der 3D-Landschaft überall hinfliegen.

Nach-oben-Taste - Bewegt in Blickrichtung, d. h., wenn Ihr den Pfeil nach oben drückt, gewinnt Ihr beim Fliegen an Höhe.

Nach-unten-Taste - Zurück

Nach-links- und **Nach-rechts-Taste** - Drehen (Steuern)

Hinweis: Wenn Ihr eine 3-Tasten-Radmaus habt, könnt Ihr Euch mit dem Rad anstelle der Pfeiltasten vorwärts und rückwärts bewegen. Dies kann manchem Benutzer langsamer erscheinen, denn die Bewegung wird dadurch nicht beschleunigt.

5. HYPER-SPRUNG

Um schnell an einen bestimmten Punkt in der Landschaft zu SPRINGEN, haltet Eure Maus über die Stelle, zu der Ihr springen möchtet und drückt die TAB-Taste. Fliegt herum, bis Ihr mit der Steuerung gut zurecht kommt.

SO BEARBEITET IHR DIE TOPOGRAFIE:

Drückt Strg+W, um den Rahmen einzublenden.

Ihr seht, dass die Landschaft in ein Raster von Scheitelpunkten eingeteilt ist. Jeder Scheitelpunkt ist mit dem benachbarten Scheitelpunkt verbunden, und es ergeben sich insgesamt acht dreieckige Flächen. Damit könnt Ihr glatte oder strukturierte Landschaftsdetails mit Leichtigkeit erstellen. Ihr habt vielleicht bemerkt, dass die Flächen bei zunehmendem Abstand größer dargestellt werden. Der Grund dafür ist, dass sie tatsächlich größer sind. Der Modus mit dynamischen Details ist ständig aktiv, auch in Scapex. Beachtet dies erst einmal nicht weiter. Oh, und schaltet den Rahmen-Modus ab. Ohne ihn könnt Ihr besser sehen.

1. HEBEN UND SENKEN DES GELÄNDES

Wählt aus dem Menü ANSICHT (VIEW) die Option PINSELANZEIGE (BRUSH BAR) aus. - Dadurch wird eine frei verschiebbare Symbolleiste mit Pinseln und Gefälle-Optionen eingeblendet.

Klickt auf der Hauptsymbolleiste auf das Symbol mit der kleinen grünen Landschaft und einem Pfeil nach oben (Anheben tiefer Landschaften).

Bewegt die Maus über der Landschaft...

Dabei seht Ihr eine blaue Fläche, mit der die Landschaft bei der Bewegung hervorgehoben wird. Das ist Euer Pinsel.

Stellt die Pinselstärke (Brush Thickness) auf der Symbolleiste auf 24 ein.

Stellt das Pinselgefälle (Brush Falloff) auf 1 ein.

Wählt zunächst Form (Shape) und dann Kreis (Circle) aus.

Ignoriert die Dichte (Diese gilt für ein anderes Werkzeug).

Wählt einen Punkt auf der Landschaft aus, und bewegt die Maus bei gedrückter linker Maustaste nach oben und nach unten. Dadurch wird diese Stelle angehoben oder abgesenkt. Wenn Ihr die Maustaste loslasst, bleibt die Landschaft auf der entsprechenden Höhe.

Ihr könnt diesen Vorgang so oft wiederholen, bis Ihr die gewünschte Höhe und Tiefe erreicht habt.

Probiert verschiedene Einstellungen für Pinselformen, Größen und Gefälle aus.

Die Einstellungen für Gefälle (Falloff) hat Auswirkungen auf die umliegenden Flächen. Je höher die Gefälle-Einstellung, desto weicher ist der Übergang an den Pinselkanten. Probiert es aus! Niedrigen Gefälle-Einstellungen eignen sich perfekt für Felschluchten.

Drückt Strg+L, um helle Karten (light maps) und die Furchung (Striation) zu aktualisieren. (Die Furchung der Landschaft hängt von ihren höchsten und niedrigsten Punkten ab.

Wenn Ihr einen Fehler macht, könnt Ihr mit Strg+Z (Undo) Schritte rückgängig machen. Hinweis: Diese Option funktioniert nicht zuverlässig für alle Änderungen. Verlasst Euch daher nicht zu sehr auf diese Funktion. Speichert Eure Arbeit häufig.

2. GLÄTTEN UND ABFLACHEN DES GELÄNDES

Durch Glätten kann rauhes Gelände ausgeglichen werden und dort, wo einst zerklüftete Berge standen, entstehen sanfte Hügel. Wenn Ihr Glätten sparsam einsetzt, hilft es bei der unterschiedlichen Ausgestaltung von Berghöhen und Abhängen mit sanften Tälern im Gegensatz zerklüfteten Gipfeln.

Durch Abflachen kann ein Gebiet auf eine einheitliche Höhe gesetzt werden.

1. Wählt das Symbol für Landschaft einebenen (Level Landscape) aus (die grün-schwarze Landschaft mit dem nach unten gerichteten grünen Pfeil).

Pinselgröße und Gefälle können auf die gleiche Weise wie der Pinsel für Heben und Senken des Geländes eingestellt werden.

Glätten

2. Versucht, die Maus zu bewegen, während Ihr die linke Maustaste gedrückt haltet. Ihr seht, wie das Gebiet geglättet wird. Drückt Strg+L, um die helle Karte und die dunkle Karte zu aktualisieren. Auf der umgeformten Landschaft könnt Ihr Eure Änderungen jetzt besser erkennen.

Verflachen

3. Geht genauso vor wie zuvor, haltet diesmal aber auch die Umschalttaste gedrückt. Das Gebiet wird auf dieser Höhe eingeebnet. Wenn Ihr bei gedrückter linker Maustaste die Maus bewegt, wird das GANZE Gebiet, das Ihr dabei berührt, auf dieser Höhe eingeebnet.

Dies ist besonders nützlich, um Felschluchten durch Berge zu schneiden oder Plateaus zu erstellen. Die wichtigste Funktion von Verflachen besteht darin, eine Fläche zu erstellen, auf die ALLE Altäre gestellt werden können. Hinweis: Alle Altäre müssen über vier Säulenebenen verfügen. Mehr darüber erfahrt Ihr etwas später in diesem Handbuch.

3. ERSTELLEN VON RÄNDER UND INSELN

Auf der quadratischen Ausgangskarte können mit dem Randwerkzeug einfach Inseln und Löcher erstellt bzw. ausgefüllt werden.

Wählt aus der Werkzeugleiste das Randwerkzeug (das grün-blaue Landschaftssymbol). Wählt eine Pinselgröße und -form aus. Hinweis: Das Randwerkzeug eignet sich nicht für Gefälle.

4. ERSTELLEN VON LÖCHERN UND RÄNDERN

1. Bewegt den Pinsel mit der Maus und haltet dabei die linke Maustaste gedrückt. Es erscheinen Löcher, die Eurer Pinselform und -größe entsprechen.

Ihr solltet jetzt einen Rand um die ganze Landkarte ziehen. Wenn Ihr einen kleinen Pinsel verwendet, kann das eine Weile dauern. Nehmt daher einen großen Pinsel und verwendet eine kleinere Pinselgröße für die Detailbearbeitung.

2. Schneidet ein Loch der Größe 24 in die Mitte der Insel.

5. AUSFÜLLEN VON SPALTEN

3. Wählt Pinselgröße 8 aus
4. Bewegt die Maus nun über das Loch in der Mitte der Insel. Halte dabei die linke Maustaste und die Umschalttaste gedrückt. Der Boden sollte jetzt nach und nach wieder aufgefüllt werden.

Übt Euch ein wenig darin, Löcher zu schneiden und diese wieder auszufüllen. In ein paar Minuten wollt Ihr gar nicht mehr damit aufhören.

Hinweis: Wenn Ihr in Scapex "leere Bereiche" erstellt, bleiben die Geländedetails im Spiel unsichtbar. Die Höhendetails werden in Scapex gespeichert. Somit können Spalten und Löcher ersetzt oder ausgefüllt werden, ohne dass die Höhe der umliegenden Landschaft angepasst werden muss.

Zusätzlich bewirkt dieses "unsichtbare Detail" auch die Furchung (die Streifen, die Ihr auf den verschiedenen Ebenen der Landschaft seht. Erstellt Ihr z. B. einen Berg, der die umliegende Landschaft überragt, dann reicht die Furchung bis zur Spitze. Wenn dieser Berg "verborgen" ist, hat dies auf die Furchung keine Auswirkungen. So kann die Furchung durch Erstellen von verborgenen Landschaftsdetails auf intelligente Weise ausgeweitet werden.

Manchmal werdet Ihr seltsame Dornen oder scharfe Kanten im Boden nahe den Rändern bemerken. Überprüft, ob das Loch richtig gefüllt und, wenn es Dornen gibt, die Oberfläche geglättet ist.

TEXTUREN FESTLEGEN (MIT HILFE DES TEXTURENSATZES)

1. KURZE EINFÜHRUNG

Jeder Texturesatz (einer pro Gott) enthält alle Texturen, mit denen Ihr Eure Inseln gestalten könnt. Er ist in mehrere Texturgruppen (Stein, Sand usw.) auf gegliedert, wobei diese Gruppen bis zu 12 Texturvarianten enthalten. Die Varianten innerhalb einer Gruppe gehen nahtlos ineinander über.

- Jede Textur bedeckt ein Rasterquadrat, dessen Größe in der realen Welt 10 mal 10 Meter entspricht.
- Damit verschiedene Texturgruppen zusammen verwendet werden können, werden Verknüpfungsgruppen erstellt. Diese werden vom Benutzer jedoch nicht wahrgenommen, da die Verknüpfung automatisch durchgeführt wird.
- NICHT ALLE Gruppen können miteinander verknüpft werden. Das ist nicht ideal, aber die Permutationen beim Verknüpfen aller Gruppen untereinander könnten in die Hunderte gehen, und das Spiel könnte eine so große Anzahl von Texturen nicht verarbeiten. Wenn Ihr beispielsweise "Sand" auf "rissigem Boden" platziert, besteht hierfür ein Verknüpfungssatz. Wenn Ihr jedoch "Sand" (sand) auf "Fossilien" (fossils) platziert, funktioniert das nicht. Probiert die Kombinationen einfach aus, um zu sehen, ob sie möglich sind. Die meisten Gruppen können mit der Hauptgruppe vermischt werden - im Fall von James, ist "rissiger Boden" (cracked earth) die Hauptgruppe. Einige wurden entworfen, um über anderen zu liegen, z. B. Salz auf Sand. Salz kann nicht mit allen Textursätzen kombiniert werden - das würde zu seltsam aussehen.
- Wenn Ihr eine Textur platziert, passt sie automatisch (oder nicht) an die anderen Gruppen an. Ihr müsst Euch also keine Gedanken darüber machen. Wenn sie nicht passen, verwendet sie NICHT nebeneinander.
- Bei Auflösung einer Kombination werden die Texturen versuchen, die Verbindung mit einer bereits kombinierten Textur herzustellen. Ihr könnt das vermeiden, indem Ihr sie einfach etwas voneinander entfernt platziert. Hinweis: Denkt an die Möglichkeit zum Rückgängigmachen; Ihr könnt sie jederzeit einsetzen.

2. ERSTE SCHRITTE BEI DER VERWENDUNG VON TEXTUREN

Öffnet das Menü Fenster (window rollout) und wählt die Symbolleiste Neuer Textursatz (New Tile set Toolbar) aus. Ein verschiebbares Fenster wird eingeblendet, in dem ALLE für diesen Textursatz verfügbaren Texturen aufgelistet sind. In diesem Beispiel (vorausgesetzt, dass Ihr Euch noch im Textursatz JAMES A befindet), seht Ihr sieben Texturgruppen:

Salz (Salt), Sand (Sand), rissiger Boden (Cracked Earth), Gras (Grass), Felsen (Rock), Gestrüpp (Scrub) und Fossilien (Fossils).

Ihr könnt eine Gruppe auswählen, und jedesmal, wenn Ihr sie in der Landschaft platziert, wird eine zufällige Textur verwendet. Oder Ihr erweitet die Gruppe und wählt die gewünschte Texturvariante aus. Ihr werdet auch bemerken, dass das Land bei der Erstellung der Landschaft bereits eine Textur besitzt. Diese basiert auf mehreren für eine schnelle Erstellung vordefinierten Faktoren. Das funktioniert oder passt nicht immer und ist abhängig von den Höhenvarianten und der Größe des erstellten Landes. Aber in vielen Fällen ist die vordefinierte Textur ein guter Ausgangspunkt für die weitere Bearbeitung und die Schaffung des von Euch gewünschten Aussehens.

1. Beginnt mit der Auswahl der Texturgruppe Rissiger Boden (Cracked earth).
2. Stellt Eure Pinselgröße auf 8 (brush size) ein und wählt die Pinselform KREIS (CIRCLE) aus (Wenn das Fenster für den Pinsel noch nicht angezeigt wird, wählt im Menü ANSICHT (VIEW) die Option Pinselanzeige (brush bar) und ein neues verschiebbares Fenster wird eingeblendet.).
3. Wählt auf der Hauptsymbolleiste das Pinselsymbol aus.
4. Indem Ihr mit der linken Maustaste klickt oder diese gedrückt haltet, könnt Ihr auf der Landschaft malen.
5. Verwendet verschiedene Pinselgrößen und bedeckt die ganze Landschaft der Texturgruppe rissiger Boden (cracked earth). (Zoomt mit der Radmaus heraus oder verwendet die Nach-unten-Taste, um mehr Höhe zu erlangen.)
6. Wählt die Texturgruppe Gras (Grass) aus.
7. Malt auf (Paint on top of) dem rissigen Boden. Ihr seht, dass die beiden Gruppen ineinander übergehen.

Übt dies mit verschiedenen Texturgruppen und individuellen Texturen innerhalb der Gruppen, bis Ihr Euch gar nicht mehr davon trennen wollt und wisst, welche Texturen miteinander funktionieren. Bei zukünftigen Überarbeitungen wird das viel klarer zu sehen sein. In der Zwischenzeit könnt Ihr Euch im Anhang zu diesem Handbuch über die Details zu allen Verknüpfungsguppen informieren.

3. MALEN MIT DER HELLEN KARTE

Mit der Funktion Helle Karte (light map) könnt Ihr die einzelnen Texturen der Landschaft einfärben. Dies geschieht durch das Entfernen von Farbe.

1. Wählt aus dem Menü ANSICHT (VIEW) die Option Helligkeitsanzeige (Light Bar) aus. Ein verschiebbares Fenster mit RGB-Schiebereglern wird angezeigt.
2. Wählt aus der Hauptsymbolleiste das Symbol Helle Karte aus (das sind die vier Buntstifte in einer Reihe). Es empfiehlt sich das Fenster Pinselanzeige zu öffnen, auch wenn Ihr das andere geschlossen habt.
3. Stellt die RGB-Werte auf 255,0,0 ein. Ihr werdet feststellen, dass sich die Farbe des gerade verwendeten Pinsels entsprechend den ausgewählten RGB-Werten ändert.
4. Malt drauf los!! Wenn Ihr verschiedene Effekte erzielen möchtet, wählt die entsprechenden Einstellungen für Farbe, Gefälle-Option und Pinselgröße.

Die wichtigste Funktion der hellen Karte ist es, der Welt zusätzliche Details, Kontrast und Farbe hinzuzufügen. Sie kann dazu verwendet werden, Ränder zu akzentuieren, Merkmale hinzuzufügen, reflektierendes Licht zu simulieren und Texturen für eine abwechslungsreichere Gestaltung zu verbinden. Bei kreativer Verwendung könnt Ihr damit dramatische Ergebnisse erzielen. Versucht, Schatten von Wolken zu malen, oder das ganze Land dunkler zu machen und helle weiße Stellen als Sonnenstrahlen einzufügen. Tönt die Inselränder, um größeren Kontrast zu erzielen, oder zeichnet Risse, die durch Euer Land gehen. Wege und Ströme, auch Kornkreise, das alles ist möglich.

PLATZIEREN VON OBJEKTEN UND GEBILDEN IN DER LANDSCHAFT

1. SPUREN

Auf der Landschaft verbleiben Kampfspuren in Folge von Explosionen, Blutvergießen oder als Nachwirkung von Zaubersprüchen. Um Eurer Geschichte Substanz zu geben, könnt Ihr in Scapex diese Kampfspuren einer Mission voranstellen. Eine Blutspur, die zu Beginn einer Mission von einer toten Kreatur wegführt, kann den Spieler an einem wichtigen Punkt leiten.

Hinweis: Seid gewarnt, denn Kampfspuren werden von einem Puffer gesteuert. Jedes Mal, wenn im Verlauf des Kampfs eine neue Spur entsteht, wird der Puffer voller. Sobald der Puffer vollständig belegt ist, verschwinden die Spuren automatisch in der Reihenfolge, in der sie zuvor entstanden sind. Wenn manche Spuren weit in die Karte hineinreichen, besteht die Möglichkeit, dass sie bereits verschwunden sind, bis Ihr dort ankommt. Wenn Ihr beabsichtigt, sie zu verwenden, solltet Ihr versuchen, weit voraus zu planen.

1. Wählt aus der Hauptsymbolleiste das Pinselsymbol Spuren (Scar Brush) aus (Das Symbol mit den drei diagonalen Strichen).
2. Wählt im Menü FENSTER (WINDOW) die Symbolleiste Neue Spur (New Scar toolbar) aus.
3. Wählt Blutfleck (Blood Spot) aus.
4. Beginnt, mit der linken Maustaste zu malen.

2. UMGEBUNGSEINSTELLUNGEN

Wählt im Menü Szenario (Scenario) die Option Umgebungseigenschaften (Environment Properties) aus.

Dieses Dialogfeld enthält alle Einstellungen für die Umgebung. Hier könnt Ihr folgendes einstellen:

1. Farbe der Sonne (Sun color)
2. Farbe für Umgebung/Schatten (Ambient/shadow color)
3. Farbe für Nebel (Fog color)
4. Entfernungen für Nebel (Fog distances)
5. Sonnenwinkel und Position (Sun angle and position)
6. Werte für spiegelndes Licht Specular lighting values)
7. Alphanutzen für den Himmel (Sky alpha data).

Mit Ausnahme der Sonnenrichtung ist jeder dieser Punkte anhand der RGB-Werte und der Werte für Prozentsatz/Stärke ziemlich selbsterklärend. Und was die Sonne angeht, experimentiert!!!

HINZUFÜGEN VON GEBILDEN, OBJEKTEN UND KREATUREN

1. PLATZIEREN EINES GEBILDES

Gebilde geben der Landschaft mehr Tiefe und Details. Einige Gebilde sind für das Spiel von elementarer Bedeutung und werden für das Level benötigt. Ein Level kann ohne Altäre nicht gespielt werden. Andere helfen Ereignisse in der Geschichte hervorzuheben. Die meisten Gebilde werden als Dekoration und defensive Barrieren verwendet.

1. Bevor Ihr ein Gebilde platziert, räumt einen Bereich, der nur mit der Textur Rissiger Boden (Cracked Earth) versehen ist. Er sollte etwa die Größe 12x12 besitzen.
2. Wählt aus der Hauptsymbolleiste das Symbol für Elemente aus (eine Hand, die ein Fadenkreuz hält). Ein Fenster mit der Symbolleiste für Elemente wird angezeigt.
3. Wählt aus dem Menü der Symbolleiste für Elemente Neutral aus. (Details über Nebenaufgaben werden später in diesem Dokument besprochen. Zunächst konzentrieren wir uns darauf, der Welt Gebilde, Kreaturen und Objekte hinzuzufügen.)
4. Wählt die Gruppe Gebilde (Structure) aus. (Doppelklick, um die Gruppe zu erweitern). Eine vollständige Liste aller verfügbaren Gebilde wird angezeigt.
5. Wählt Altar (Altar) aus.
6. Klickt in die Mitte des geräumten Bereichs. Dadurch wird hier ein Altar platziert. Wie Ihr seht, werden um das Gebilde herum auch Texturfelder gesetzt. Diese werden BODENTEXTUREN (BASE TILES) genannt. Außerdem werden das Gebilde und die Texturen am Texturenaster ausgerichtet (Drückt Strg+W, um dies besser sehen zu können.). Dies ist notwendig, damit die Bodentexturen sowohl zu den Landschaftstexturen als auch zu den Gebilden passen.

Hinweis: Nicht zu allen Gebilden gehören Bodentexturen. Gebilde ohne Bodentexturen können an jeder beliebigen Stelle platziert werden. Gebilde mit Bodentexturen werden am Texturenaster ausgerichtet.

Experimentiert mit den verschiedenen Objekten in der Gebildeliste.

2. DREHEN VON GEBILDEN

Alle Bauten können mit Hilfe der beiden Drehsymbole (die in und gegen den Uhrzeigersinn gerichteten Pfeile) auf der Hauptsymbolleiste gedreht werden.

Hinweis: Einige der Gebilde mit Bodentexturen oder solche, die aus mehreren Teilen bestehen, können nicht gedreht werden, zumindest empfiehlt es sich, dies nicht zu probieren. Einige Gebilde, wie beispielsweise Bäume, lassen sich normalerweise sehr gut drehen.

3. PLATZIEREN EINER KREATUR

Ihr könnt eine Kreatur an jeder beliebigen Stelle platzieren. Ihre Eigenschaften und Skripte sind im Abschnitt "Einrichten von Szenarios" dieses Handbuchs ausführlich beschrieben.

4. HINZUFÜGEN VON DETAILS

Diese kleinen Objekte werden aus der Sicht der Kamera nur im Vordergrund der Landschaft gezeichnet. Da sie nur in der Nähe der Kamera gezeichnet werden, können Hunderte oder sogar Tausende dieser Details verwendet werden. In größeren Mengen oder vereinzelt über das ganze Land verteilt, fügen sie dem Spiel weitere Variationen und Details, ohne dadurch den Prozessor übermäßig zu belasten.

Obwohl es sich bei diesen Details um sehr einfache 3D-Polygonobjekte (1 bis 15 Polygone) handelt, kann eine größere Ansammlung manchen Videokarten und Rechnern verlangsamen. Es empfiehlt sich daher, die Details etwas zu verteilen, bis Ihr das Level getestet habt.

1. Wählt auf der Hauptsymbolleiste das Pinselsymbol Details (Widget) aus (Die kleine Hand mit der gelb funkelnden Fingerspitze).
 2. Wählt im Menü FENSTER (WINDOW) die Option Symbolleiste Neue Details (New Widget Toolbar) aus. Ein verschiebbares Fenster mit allen Details für diesen Texturesatz (Gott) wird eingeblendet.
 3. Die Pinselanzeige enthält mehrere Schieberegler für die Einstellung von Stärke (Thickness), Gefälle (Falloff) und Dichte (Density).
 4. Stellt Stärke (Thickness) auf 12, Gefälle (Falloff) auf 1 und Dichte (Density) auf 0,25 ein.
 5. Wählt aus der Symbolleiste Details (Widget) die Option Busch 1 (Shrub 1) aus.
 6. Klickt mit der linken Maustaste auf ein Detail, um mehrere Details dieses Typs gleichzeitig auszuwählen.
- Experimentiert mit verschiedenen Einstellungen für Gefälle, Stärke und Dichte und natürlich mit verschiedenen Details.

TASTEN

Bewegen/Fliegen	Pfeiltasten & W, A, S, D
Helle Karte aktualisieren	Strg+L
Rahmen ein/aus	Strg+W
Himmel ein/aus	Strg+K
Linke Maustaste	Zeichnen / Platzieren / Auswählen
Rechte Maustaste	Drehen der Landschaft

II. EINRICHTEN VON SZENARIOS

ÜBERBLICK

Wenn Ihr ein Level in Scapex erstellt habt, möchtet Ihr vielleicht Videosequenzen und andere aufregende Ereignisse hinzufügen. Dies kann mit dem eingebauten "Auslöser"-System gemacht werden. Durch klugen Einsatz der Auslöser kann der Spieler in Scapex eigene komplexe Missionen erstellen, die sich ändernde Missionsziele, Videosequenzen und anpassbare künstliche Intelligenz (KI) enthalten können. Diese Missionen können dann zu einer benutzerdefinierten Kampagne aneinandergereiht werden.

1. GRUNDLAGEN

Ein Auslöser besteht aus drei grundsätzlichen Elementen. Das erste Element sind die zutreffenden Seiten, das zweite die Bedingungen und das dritte die Aktionen. Bei der Erstellung eines Auslösers muss als erstes festgelegt werden, auf welche Seiten der Auslöser angewendet werden soll (Weitere Informationen findet Ihr unter Seiteneigenschaften). Normalerweise sollte ein Auslöser nur auf eine Seite angewendet werden. Die Zuweisung von Auslösern auf mehrere Seiten kann zu außergewöhnlichem Verhalten des Programms führen. Beachtet bei der Anwendung von Auslösern auf mehrere Seiten die folgenden Hinweise:

- In der Aktionsliste eines Auslösers werden die Aktionen für Einheiten nur auf der Seite ausgeführt, auf die der Auslöser angewendet wird. Die Bedingungsliste überprüft hingegen die Einheiten auf allen Seiten.
- Auf jeder Seite, auf die ein Auslöser angewendet wird, wird der Auslöser nur einmal ausgeführt. Besondere Einheiten, auf die sich alle Auslöser beziehen, gehören selbstverständlich nur zu einer Seite.
- Achtet darauf, nie eine Variable oder ein Missionsziel in einem Auslöser zu verwenden, der sich auf mehrere Seiten bezieht. Variablen und Missionsobjekte sind global und führen zu einem Konflikt, da mehrere Seiten diesen Auslöser mehrere Male ausführen.
- Wenn in einem Auslöser, der auf mehrere Seiten angewendet wird, besondere Einheiten verwendet werden, verfügen eine oder mehrere Seiten nicht über diese Einheiten. Wenn ein Auslöser sich auf eine besondere Einheit bezieht und davon ausgeht, dass diese vorhanden ist, wird diese spezielle Aktion ignoriert und die nächste ausgeführt.
- Die beste Lösung, zu verhindern, dass in einem Auslöser Kreaturen, die zu keiner Seite gehören, verwendet werden, ist das Hinzufügen der Bedingung "current-side commands ntt" (aktuelle Seite befiehlt Einheit) in der Bedingungsliste.
- Beachtet, dass Kreaturen, die gerettet werden können, ein zusätzliches Problem darstellen: Sie können bei jeder Auswertung der verschiedenen Seitenauslöser-Bedingungen gerettet werden. Außerdem können Sie bei jeder ausgeführten Aktion gerettet werden, so dass Ihr nie sicher sein könnt, dass der Auslöser nur für die richtige Seite ausgeführt wird. Die Lösung besteht darin, keine Kreaturen in Auslösern zu verwenden, die gerettet werden können, sondern normale Kreaturen manuell mit Auslösern zu "retten".

Wenn Ihr euch entschieden habt, auf welche Seiten ein Auslöser angewendet werden soll, müsst Ihr eine oder mehrere Bedingungen festlegen. Bedingungen legen fest, wann ein Auslöser aktiviert wird. Ein Auslöser kann mehrere Bedingungen haben, beachtet jedoch, dass alle Bedingungen erfüllt sein müssen, damit ein Auslöser aktiviert wird. Eine Liste mit den einzelnen Bedingungen und deren Erklärung findet Ihr im Abschnitt Bedingungen.

Wenn Ihr die Bedingungen für die Auslöser festgelegt habt, müsst Ihr deren Aktionen angeben. Dies ist das Herzstück des Auslösersystems, da Ihr verschiedenste Aufgaben von Befehlsanweisungen bis zum Setzen von Spielvariablen durchführen könnt. Ein Auslöser kann mehrere Aktionen bewirken, die in der Reihenfolge der Aktionsliste ausgeführt werden. Eine Aktion wartet vor ihrer Ausführung solange, bis die vorhergehende Aktion ausgeführt wurde. Genauere Informationen findet Ihr im Abschnitt Aktionen.

Jeder Auslöser wird einmal ausgeführt, sobald alle Bedingungen für den Auslöser erfüllt sind. Wenn ein Auslöser mehrfach angewendet werden soll, muss im linken unteren Bereich des Aktionslisten-Dialogfeldes das Kästchen "run once" (einmal ausführen) deaktiviert werden. Dadurch wird der Auslöser jedesmal ausgeführt, wenn dessen Bedingungen erfüllt sind.

2. BEDINGUNGEN

Bedingungen werden verwendet, um festzulegen, wann die Aktionen eines Auslösers aktiviert werden. Text in blauer Farbe bezeichnet ein benutzerdefinierbares Feld. Wenn beispielsweise der Ausdruck *side-spec* in blauer Farbe dargestellt ist, bedeutet dies, dass Ihr eine bestimmte Seite für diese Bedingung definieren könnt. Im Folgenden sind einige allgemeine Hinweise über verschiedene Begriffe und Konzepte aufgeführt, die in Bedingungen verwendet werden.

Spielzeit:

- Zeiteinheiten bestehen aus einem Sechzigstel einer "Spielekunde".
- Die Spielzeit stimmt nicht unbedingt mit der wirklichen Zeit überein, versucht es aber. Wenn das Spiel in mehreren Geschwindigkeiten ausgeführt wird, variiert die Spielzeit erheblich.

Orte:

- Bedingungen und Befehle beziehen sich normalerweise auf Einheitentypen an bestimmten Orten.
- Orte können Markierungen, Gebilde oder Kreaturen sein. Wenn Orte als eine Region angesprochen werden (alle Kreaturen bei bestimmten Orten befehlen), stellen diese eine Region für die Bedingung dar. Wenn sie als Orte angesprochen werden, werden bestimmte Orte verwendet.
- Wenn der Ort eine Markierung ist, wird in Scapex der Bereich und die Form der Region für die Bedingung durch das Festlegen der Eigenschaften des Markierungsobjekts selbst bestimmt.
- Wenn der Ort eine Kreatur ist, liegt die Region für die Bedingung innerhalb von 5 Metern Umkreis um die Kreatur.
- Wenn der Ort ein Gebilde ist, liegt die Region für die Bedingung innerhalb von 20 Metern Umkreis um das Gebilde.

Always - Diese Bedingung trifft unabhängig von anderen Faktoren immer dann zu, wenn ein Level beginnt.

If side-spec commands entities - Diese Bedingung überprüft, ob eine benutzerdefinierte Seite eine bestimmte Kreatur, einen Kreaturtyp oder mehrere Kreaturen steuert.

If side-spec commands entities at location - Diese Bedingung überprüft, ob eine benutzerdefinierte Seite eine bestimmte Kreatur, einen Kreaturtyp oder mehrere Kreaturen an einem benutzerdefinierten Ort steuert.

If side-spec commands entities within quantity meters of ntt - Diese Bedingung überprüft, ob eine benutzerdefinierte Seite eine bestimmte Kreatur, einen Kreaturtyp oder mehrere Kreaturen innerhalb eines definierbaren Umkreises (in Metern) um die Kreatur oder das Gebilde steuert.

If side-spec does not command entities - Diese Bedingung überprüft, ob eine benutzerdefinierte Seite eine bestimmte Kreatur, einen Kreaturtyp oder mehrere Kreaturen nicht steuert.

If side-spec does not command entities at location - Diese Bedingung überprüft, ob eine benutzerdefinierte Seite eine bestimmte Kreatur, einen Kreaturtyp oder mehrere Kreaturen an einem benutzerdefinierten Ort nicht steuert.

If elapsed game time is quantity - Diese Bedingung tritt ein, wenn das Level für eine festgelegte Anzahl von Spielzyklen ausgeführt wurde.

If game timer is quantity - Diese Bedingung überprüft den Timer, der als eine Auslöseraktion eingestellt und angezeigt werden kann. Beachtet, dass der Timer nicht der abgelaufenen Spielzeit entspricht.

If side-spec sees entities - Diese Bedingung überprüft, ob jede Einheit auf der definierten Seite eine bestimmte Kreatur, einen Kreaturtyp oder eine Anzahl von bestimmten benutzerdefinierten Kreaturen sieht.

If ntt sees entities - Diese Bedingung überprüft, ob eine bestimmte Einheit eine bestimmte Kreatur, einen Kreaturtyp oder eine Anzahl von bestimmten benutzerdefinierten Kreaturen sieht.

If side-spec is attacked by side - Diese Bedingung überprüft, ob eine Einheit auf der definierten Seite von einer Einheit auf der anderen definierten Seite angegriffen wurde.

If creature is attacked by side-spec - Diese Bedingung überprüft, ob eine bestimmte Einheit, ein Einheitentyp oder eine Anzahl von bestimmten benutzerdefinierten Kreaturen von einer Einheit auf der anderen definierten Seite angegriffen wurde.

If variable equal var-quantity - Diese Bedingung überprüft, ob eine bestimmte Variable einen bestimmten Wert hat. Weitere Informationen über Variablen findet Ihr im Abschnitt Variablen.

If ntt has quantity resource - Diese Bedingung überprüft, ob eine bestimmte Kreatur oder ein Gebilde über eine bestimmte Menge der definierten Ressource verfügt.

If creature has quantity Statistic - Diese Bedingung überprüft, ob eine bestimmte Kreatur oder ein Gebilde über einen bestimmten Wert für die definierte Statistik verfügt.

If player has creature list selected - Diese Bedingung überprüft, ob der Spieler eine bestimmte Kreatur, einen Kreaturtyp oder eine Anzahl eines bestimmten Kreaturtyps ausgewählt hat.

If creature has orders order - Diese Bedingung überprüft, ob eine bestimmte Kreatur momentan den definierten Befehl in der Befehlsliste hat.

If structure has active value quantity - Diese Bedingung überprüft den aktiven Wert eines bestimmten Gebildes.

If current side is an AI side - Überprüft, ob die aktuelle Seite, auf die der Auslöser angewendet wird, eine computergesteuerte Seite ist.

If current side is a player side - Überprüft, ob die aktuelle Seite, auf die der Auslöser angewendet wird, eine Spielerseite ist.

Condition OR condition - Mit dieser Bedingung können zwei verschiedene Bedingungen verknüpft werden, so dass eine von beide erfüllt werden muss, um den Auslöser zu aktivieren.

Condition AND condition - Mit dieser Bedingung können zwei verschiedene Bedingungen verknüpft werden, so dass beide erfüllt werden müssen, um den Auslöser zu aktivieren. Diese Bedingung kann nur in Verbindung mit der Bedingung "Condition or Condition" (Bedingung oder Bedingung) sinnvoll eingesetzt werden, um komplexe Bedingungen zu erstellen.

Not condition - Hiermit kann jede Bedingung negativ ausgedrückt werden.

3. AKTIONEN

Aktionen legen genau fest, welchen Effekt ein Auslöser hat. Text in blauer Farbe bezeichnet ein benutzerdefinierbares Feld. Wenn beispielsweise der Ausdruck *creature type* in blauer Farbe dargestellt ist, bedeutet dies, dass Ihr einen bestimmten Kreaturtyp für diese Aktion definieren könnt. Im Folgenden sind einige allgemeine Hinweise über verschiedene Begriffe und Konzepte aufgeführt, die in Aktionen verwendet werden.

Spielzeit:

- Zeiteinheiten bestehen aus einem Sechzigstel einer "Spielekunde".
- Die Spielzeit stimmt nicht unbedingt mit der wirklichen Zeit überein, versucht es aber. Wenn das Spiel in mehreren Geschwindigkeiten ausgeführt wird, variiert die Spielzeit erheblich.

Orte:

- Bedingungen und Befehle beziehen sich normalerweise auf Einheitentypen an bestimmten Orten.
- Orte können Markierungen, Gebilde oder Kreaturen sein. Wenn Orte als eine Region angesprochen werden (alle Kreaturen bei bestimmten Orten befehlen), stellen diese eine Region für die Bedingung dar. Wenn sie als Orte angesprochen werden, werden bestimmte Orte verwendet.
- Wenn der Ort eine Markierung ist, wird in Scapex der Bereich und die Form der Region für die Bedingung durch das Festlegen der Eigenschaften des Markierungsobjekts selbst bestimmt.
- Wenn der Ort eine Kreatur ist, liegt die Region für die Bedingung innerhalb von 5 Metern Umkreis um die Kreatur.
- Wenn der Ort ein Gebilde ist, liegt die Region für die Bedingung innerhalb von 20 Metern Umkreis um das Gebilde.

Befehle:

- Einige Spielkreaturen wie Bauern oder einheimische Tiere können nicht vom Spieler oder den Auslösern ausgewählt oder befehligt werden. Diese verhalten sich nach einem eigenen Programmablauf. Wenn ein Auslöser einer dieser Kreaturen einen Befehl gibt, wird das gewünschte Ergebnis wahrscheinlich nicht eintreten. Ihr könnt diese Kreaturen in verschiedene Zustände versetzen (beispielsweise durch einen passiven Notify-Befehl), Ihr könnt ihnen jedoch nicht befehlen, etwas zu tun (beispielsweise durch einen nicht-passiven Notify-Befehl).
- Wenn ein Auslöser eine Kreatur anweist, etwas zu tun, wird dieser Befehl nur einmal gegeben. Wenn der Befehl zu der bestimmten Zeit ungültig ist, wird er nie wieder ausgeführt. Einige Zustandsänderungen des Spiels können ebenfalls Befehle von Auslösern (oder Spielern) abbrechen.
- Zaubersprüche: Ihr könnt Kreaturen anweisen, Zaubersprüche auszusprechen... beachtet aber, dass nicht jede Kreatur jeden Zauberspruch aussprechen kann. Wenn eine Kreatur einen Zauberspruch aussprechen soll, den sie nicht besitzt, hat dies keine Wirkung.
- Die Wortbefehle können viele verschiedene Aktionen auslösen, vom Drehen in eine bestimmte Richtung bis zum Angriff eines Ortes.
- Der Befehl "notify" (Benachrichtigung) wird nur abgebrochen, wenn die befehligte Kreatur eine Sprech-Aktion beginnt, oder wenn die Kreatur den Befehl "cancel orders" (Befehl abbrechen) erhält.

Videomodus:

- Der Videomodus unterbricht alle Befehle, die vor der Aktivierung des Videomodus ausgegeben wurden. Diese Befehle werden wiederaufgenommen, wenn der Videomodus beendet ist.
- Alle Befehle, die im Videomodus ausgegeben werden, werden unterbrochen, wenn der Videomodus beendet wird.

Text:

- Bei der Eingabe von Text in ein Textfeld sind Zeilenumbrüche am Zeilenende nicht notwendig. Scapex fügt die Zeilenumbrüche an den geeigneten Stellen ein.
- Der Text wird durch Scapex im Blocksatz ausgerichtet.

* Eine einzelne Zeichenkette kann bis zu 256 Zeichen lang sein.

Order creature order - Gibt der ausgewählten Kreatur einen Befehl.

Order creature - list order - Gibt mehreren Kreaturen einen Befehl.

Order all creature type at location order - Gibt allen Kreaturen eines bestimmten Typs an einem definierten Ort einen Befehl.

Order all creature type order - Gibt allen Kreaturen eines bestimmten Typs einen Befehl.

Pause for number game units - Hält den Auslöser für eine definierte Anzahl an Zeiteinheiten an. Beachtet, dass dieser Befehl nicht das Spiel anhält, sondern nur die Aktionsfolge, die diese Aktion unterbricht. Andere Auslöser können währenddessen aktiviert werden.

End mission in defeat - Zeigt den Niederlagebildschirm an und beendet die Mission für alle betroffene Seiten.

End mission in victory - Zeigt den Siegbildschirm an und beendet die Mission für alle betroffene Seiten.

End Mission - Dieser Auslöser beendet die Mission, ohne einen Sieg-/Niederlagebildschirm anzuzeigen.

Declare stance to side - Bestimmt eine Haltung (feindlich, verbündet usw.) aller betroffenen Seiten gegenüber der definierten Seite.

Change side ntt to side - Ändert die Besitzerseite einer bestimmten Kreatur oder eines Gebildes in die definierte Seite.

Change side all ntt type to side - Ändert die Besitzerseite eines bestimmten Kreatur- oder Gebildetyps in die definierte Seite.

Change side all ntt type at location to side - Ändert die Besitzerseite eines bestimmten Kreatur- oder Gebildetyps an einem definierten Ort in die definierte Seite.

Display variable - Zeigt die definierte Variable an. Weitere Informationen zu Variablen findet Ihr im Abschnitt Variablen. Beachtet, dass die Variable solange angezeigt wird, bis die Aktion "hide variable" (Variable ausblenden) verwendet wird.

Display text text - Zeigt den in das Textfeld eingegebenen Text an. Beachtet, dass dieser Text solange angezeigt wird, bis die Aktion "clear text" (Text löschen) verwendet wird.

Hide variable - Die definierte Variable wird nicht mehr angezeigt.

Clear text - Löscht den gesamten Text auf dem Bildschirm.

Play sample sample - Spielt das ausgewählte Sample ab. Weitere Informationen zum Importieren und Abspielen von Samples findet Ihr im Abschnitt Samples.

Create creature type at location - Erzeugt eine einzelne Kreatur des ausgewählten Typs an dem definierten Ort. Beachtet, dass sich die Kreatur auf der Seite befindet, für die der Auslöser ausgeführt wurde.

Create creature type on side at location - Erzeugt eine einzelne Kreatur des ausgewählten Typs am definierten Ort. Diese Kreatur gehört zu der definierten Seite.

Create quantity creature type on side at location - Erzeugt eine vom Benutzer definierte Anzahl von Kreaturen des ausgewählten Typs am definierten Ort. Diese Kreaturen gehören zu der definierten Seite.

Set variable equal to var-quantity - Setzt die ausgewählte Variable auf einen definierten Wert. Weitere Informationen zu Variablen findet Ihr unter Variablen.

Gleicht den Wert der ausgewählten Variable an die aktuelle Anzahl des definierten Einheitentyps an, die zu der Seite gehört, für die der Auslöser ausgeführt wurde. Weitere Informationen zu Variablen findet Ihr unter Variablen.

Set variable equal to resource of entity - Gleicht den Wert der ausgewählten Variable an die aktuelle Anzahl der angegebenen Ressource an, die der entsprechende Einheitentyp besitzt. Weitere Informationen zu Variablen findet Ihr unter Variablen.

Set variable to random number in range quantity to quantity - Setzt den Wert der ausgewählten Variable auf eine Zufallszahl, die sich innerhalb eines bestimmten Zahlenbereichs befindet. Weitere Informationen zu Variablen findet Ihr unter Variablen.

Speech actor speaks text, timing sample-spec - Veranlasst die ausgewählte Kreatur, den Gott oder Sprecher den im Textfeld eingegebenen Text zu sprechen. Dieser Text wird dabei auf dem Bildschirm angezeigt, und das definierte Sample wird abgespielt. Über der Kreatur wird gegebenenfalls eine Sprechblase mit drei Punkten, einem Fragezeichen oder einem Ausrufezeichen angezeigt. Beachtet, dass für den Textes eine automatische Anzeigelänge eingestellt werden kann. In diesem Fall wird der Text entweder für die Länge des Samples oder für eine bestimmte Zeit angezeigt. Wenn kein Sample vorhanden ist, ist dies abhängig von der Länge des Textes. Weitere Informationen zum Importieren und Abspielen von Samples findet Ihr im Abschnitt Samples. Wenn Ihr über diesen Auslöser eine Emotion veranlasst, wird während des Sprechens die passende Animation für die Kreatur abgespielt.

Creature says text with sample sample - Veranlasst die ausgewählte Kreatur den im Textfeld eingegebenen Text zu sprechen. Dieser Text wird dabei auf dem Bildschirm angezeigt, und das definierte Sample wird abgespielt. Während des Sprechens wird über der Kreatur eine Sprechblase mit drei Punkten angezeigt. Beachtet, dass der Text nur solange angezeigt wird, bis die Sounddatei abgespielt wurde. Weitere Informationen zum Importieren und Abspielen von Samples findet Ihr im Abschnitt Samples.

Creature asks text with sample sample - Veranlasst die ausgewählte Kreatur den im Textfeld eingegebenen Text zu sprechen. Dieser Text wird dabei auf dem Bildschirm angezeigt, und das definierte Sample wird abgespielt. Während des Sprechens wird über der Kreatur eine Sprechblase mit einem Fragezeichen angezeigt. Beachtet, dass der Text nur solange angezeigt wird, bis die Sounddatei abgespielt wurde. Weitere Informationen zum Importieren und Abspielen von Samples findet Ihr im Abschnitt Samples.

Creature exclaims text with sample sample - Veranlasst die ausgewählte Kreatur den im Textfeld eingegebenen Text zu sprechen. Dieser Text wird dabei auf dem Bildschirm angezeigt, und das definierte Sample wird abgespielt. Während des Sprechens wird über der Kreatur eine Sprechblase mit einem Ausrufezeichen angezeigt. Beachtet, dass der Text nur solange angezeigt wird, bis die Sounddatei abgespielt wurde. Weitere Informationen zum Importieren und Abspielen von Samples findet Ihr im Abschnitt Samples.

God says text with sample sample - Veranlasst den ausgewählten Gott den im Textfeld eingegebenen Text zu sprechen. Dieser Text wird dabei auf dem Bildschirm angezeigt, und das definierte Sample wird abgespielt. Während des Sprechens wird das Portrait des Gottes angezeigt. Beachtet, dass der Text nur solange angezeigt wird, bis die Sounddatei abgespielt wurde. Weitere Informationen zum Importieren und Abspielen von Samples findet Ihr im Abschnitt Samples.

Narrator narrates text with sample sample - Veranlasst den ausgewählten Sprecher den im Textfeld eingegebenen Text zu sprechen. Dieser Text wird dabei auf dem Bildschirm angezeigt, und das definierte Sample wird abgespielt. Beachtet, dass der Text nur solange angezeigt wird, bis die Sounddatei abgespielt wurde. Weitere Informationen zum Importieren und Abspielen von Samples findet Ihr im Abschnitt Samples.

Set mission objective complete - Hakt das ausgewählte Missionsziel im Feld mit den Missionszielen ab.

Disable mission objective - Markiert das ausgewählte Missionsziel als inaktiv. Dieses Ziel wird nicht mehr im Feld mit den Missionszielen angezeigt.

Enable mission objective - Markiert das ausgewählte Missionsziel als aktiv. Dieses Ziel wird im Feld mit den Missionszielen angezeigt.

Teleport all creature type at location to location - Teleportiert alle Kreaturen eines bestimmten Typs an einem definierten Ort zu einem anderen definierten Ort. Beachtet, dass es keinen automatischen Teleportationseffekt gibt. Wenn ein Effekt angezeigt werden soll, müsst Ihr die Aktion "cast autopell at location" (Automatischer Zauberspruch an einem Ort) verwenden.

Teleport all creature type at location away - Teleportiert alle Kreaturen eines bestimmten Typs an einem definierten Ort aus der Karte. Die von diesem Zauberspruch betroffenen Kreaturen gelten als "tot", und es besteht keine Möglichkeit, auf diese zuzugreifen. Beachtet, dass es keinen automatischen Teleportationseffekt gibt. Wenn ein Effekt angezeigt werden soll, müsst Ihr die Aktion "cast autopell at location" (Automatischer Zauberspruch an einem Ort) verwenden.

Teleport creature to location - Teleportiert eine einzelne Kreatur an einen definierten Ort. Beachtet, dass es keinen automatischen Teleportationseffekt gibt. Wenn ein Effekt angezeigt werden soll, müsst Ihr die Aktion "cast autopell at location" (Automatischer Zauberspruch an einem Ort) verwenden.

Teleport creature at location away - Teleportiert eine Kreatur eines bestimmten Typs an einem definierten Ort aus der Karte. Die von diesem Zauberspruch betroffenen Kreaturen gelten als "tot", und es besteht keine Möglichkeit, auf diese zuzugreifen. Beachtet, dass es keinen automatischen Teleportationseffekt gibt. Wenn ein Effekt angezeigt werden soll, müsst Ihr die Aktion "cast autopell at location" (Automatischer Zauberspruch an einem Ort) verwenden.

Set game timer quantity - Setzt den Timer auf einen bestimmten Wert. Der Timer beginnt unmittelbar, ausgehend von diesem Wert rückwärts zu zählen.

Display game timer - Zeigt den Timer an. Beachtet, dass der Timer zunächst mit dem Auslöser "set game timer quantity" (Spiel-Timer setzen) gesetzt werden muss, da der angezeigte Wert für den Timer ansonsten bei 0:00 beginnt. Der Timer wird solange angezeigt, bis die Aktion "hide game timer" (Spiel-Timer ausblenden) verwendet wird.

Hide game timer - Blendet den Timer aus.

Set AI setting - Setzt die KI auf einen von mehreren Zuständen. Wenn die KI auf "paused" (Pause) gesetzt wird, wird sie vollständig deaktiviert. Die einzige Möglichkeit diesen Zustand zu ändern, ist, die KI mit dieser Aktion auf "unpause" (Pause beenden) zu setzen.

Turn beacon switch at location - Legt den Zustand einer Lichtsäule an einem Ort fest. Die Lichtsäule kann sich in zwei Zuständen befinden: an oder aus. Beachtet, dass die Lichtsäule nicht zur Beleuchtung einer Markierung verwendet werden kann.

Cinematics start - Aktiviert den Videomodus.

Cinematics end - Deaktiviert den Videomodus.

Set view focus to location - Steuert die Kamera, indem der Ort festgelegt wird, auf den sie gerichtet ist. Beachtet, dass die Kamerasteuerung nur im Videomodus funktioniert.

Set view origin from location - Steuert die Kamera, indem der Ort festgelegt wird, an dem sie beginnt. Beachtet, dass die Kamerasteuerung nur im Videomodus funktioniert.

Set view origin from location, focus to location - Steuert die Kamera, indem der Ort festgelegt wird, an dem sie beginnt und auf den sie gerichtet ist. Beachtet, dass die Kamerasteuerung nur im Videomodus funktioniert.

Set view zoom to zoom-level - Steuert die Kamera, indem der Zoomfaktor im Verhältnis zum Ausgangszustand festgelegt wird. Beachtet, dass die Kamerasteuerung nur im Videomodus funktioniert.

Set view speed to quantity - Steuert die Kamera, indem die Geschwindigkeit festgelegt wird, mit der sie sich bewegt. Diese Geschwindigkeit wird als die Anzahl von Zeiteinheiten angegeben, die die Kamera für den nächsten Übergang benötigt. Dieser Übergang kann entweder eine Zoomänderung oder ein Motivwechsel sein. Die Geschwindigkeit kann nur für den nächsten Kameraübergang festgelegt werden und wird anschließend sofort auf den Standardwert zurückgesetzt, wenn sie nicht erneut gesetzt wird. Beachtet, dass die Kamerasteuerung nur im Videomodus funktioniert.

Give creature quantity resource - Gibt einer Kreatur eine definierte Anzahl einer ausgewählten Ressource.

Give all creature type at location quantity resource - Gibt allen Kreaturen eines bestimmten Typs an einem bestimmten Ort eine definierte Anzahl einer ausgewählten Ressource.

Give wizard wizard spell - Gibt einem vorplatzierten oder Einzelspieler-Zauberer den ausgewählten Zauberspruch. Der Zauberer ist in der Lage seinen Zauberspruch auszusprechen, gleichgültig in welchem Level er sich gerade befindet. Beachtet, dass die Mana-Einschränkungen trotzdem wirksam sind.

Cast autospell at location - Spricht einen Zauberspruch aus einer Liste von Zaubersprüchen an einem ausgewählten Ort aus. Beachtet, dass nicht alle Zaubersprüche des Spiels von diesem Auslöser ausgesprochen werden können. Außerdem gibt es einige Zaubersprüche, die nur einen grafischen Effekt bewirken und für die Simulation von beispielsweise Staubwolken und Teleportationseffekten eingesetzt werden können.

Set ntt state switch - Legt den Zustand eines bestimmten Gebildes oder einer Kreatur fest. Diese verschiedenen Zustände können alle im Dialogfeld Elemente-Eigenschaften festgelegt werden. Mit dieser Aktion können diese Zustände in einer Mission dynamisch eingestellt werden. Weitere Informationen über Elemente-Eigenschaften findet Ihr im Abschnitt Elemente-Eigenschaften.

Set all ntt type state switch - Legt den Zustand eines bestimmten Gebildetyps oder eines Kreaturtyps fest. Diese verschiedenen Zustände können alle im Dialogfeld Elemente-Eigenschaften festgelegt werden. Mit dieser Aktion können diese Zustände in einer Mission dynamisch eingestellt werden. Weitere Informationen über Elemente-Eigenschaften findet Ihr im Abschnitt Elemente-Eigenschaften.

Set all ntt type at location state switch - Legt den Zustand eines bestimmten Gebildes oder einer Kreatur an dem definierten Ort fest. Diese verschiedenen Zustände können alle im Dialogfeld Elemente-Eigenschaften festgelegt werden. Mit dieser Aktion können diese Zustände in einer Mission dynamisch eingestellt werden. Weitere Informationen über Elemente-Eigenschaften findet Ihr im Abschnitt Elemente-Eigenschaften.

Set creature stat quantity - Setzt den definierten Status der ausgewählten Kreatur auf die definierte Größe.

Set weather switch - Schaltet den gewählten Wettertyp an oder aus. Beachtet, dass das Wetter keine Auswirkungen auf den Spielverlauf hat, sondern nur die Spielatmosphäre beeinflusst.

Set next mission filename - Legt die nächste Mission fest, die nach der Beendigung der aktuellen Mission geladen wird. Beachtet, dass dies genau vor der gewünschten Sieg-/Niederlageaktion festgelegt werden muss, auf die diese zutrifft. Gebt den Missionsnamen in das Textfeld ein. Die Dateierweiterung .scp darf nicht mit eingegeben werden.

Fade to color over quantity frames - Blendet den ganzen Bildschirm für die angegebenen Anzahl an Frames in die ausgewählte Farbe über.

Screen shake at location - Lässt die Bildschirmanzeige an dem angegebenen Ort wackeln.

Turn interface element switch - Schaltet das ausgewählte Bedienelement an oder aus.

Set structure active level to quantity - Ermöglicht dem Benutzer, das definierte Gebilde auf einen vordefinierten Aktivitätslevel zu setzen. Beachtet, dass dieser Auslöser auf die meisten Gebilde keine Auswirkung hat.

Ask text, give choices text or text with variable - Hiermit wird ein Textfeld geöffnet, das dem Spieler eine Auswahl anbietet. Das erste Textstück stellt die Frage dar, während die beiden folgenden Sätze die beiden Auswahlmöglichkeiten sind. Die gewählte Variable ist für die erste Option auf 1 und für die zweite Option auf 2 gesetzt. Beachtet, dass diese Aktion nur bei Videosequenzen eingesetzt werden sollte, da das Spiel dabei angehalten wird und die Maus verwendet werden kann.

Ask text sample, give choices text or text with variable - Hiermit wird ein Textfeld geöffnet, das dem Spieler eine Auswahl anbietet. Das erste Textstück stellt die Frage dar, wobei ein Sample abgespielt wird. Die beiden folgenden Sätze sind die Auswahlmöglichkeiten. Die gewählte Variable ist für die erste Option auf 1 und für die zweite Option auf 2 gesetzt. Beachtet, dass diese Aktion nur bei Videosequenzen eingesetzt werden sollte, da das Spiel dabei angehalten wird und die Maus verwendet werden kann.

Show random tip - Zeigt einen zufällig ausgewählten Tipp aus der Sacrifice-Tipp-Datenbank an.

Show tip text - Zeigt den eingegebenen Text als Tipp an.

4. SAMPLES

Im Dialogfeld Samples könnt Ihr Samples importieren, um diese für die Missionen zu verwenden. Für diese Samples gelten ein paar einfache Regeln. Sie müssen im 8-Bit-Wave-Format vorliegen. Sobald ein Sample in eine Mission importiert wird, wird es in der .scp-Datei gespeichert. Um die Dateigrößen möglichst klein zu halten, sollten ungenutzte Samples gelöscht werden. In diesem Dialogfeld stehen mehrere Optionen zur Verfügung.

Auswählen - Verwendet diese Option, um die markierte Datei für einen Auslöser auszuwählen. (Wird abgeblendet, wenn kein Auslöser auf dieses Dialogfeld zugreift.)

Schließen - Schließt dieses Dialogfeld.

Hinzufügen - Hiermit kann eine .wav-Datei der Mission hinzugefügt werden. Der Computer kann damit zum Importieren eines Samples durchsucht werden.

Löschen - Löscht das markierte Sample.

Ersetzen - Ersetzt das markierte Sample durch ein neu importiertes.

Wiedergabe - Spielt das markierte Sample ab.

5. MISSIONSZIELE

In diesem Dialogfeld werden die Missionsziele festgelegt. Auf diese Ziele könnt Ihr im Spiel zugreifen, indem Ihr Esc drückt und aus dem Menü die Option "Ziele" auswählt. Der Spieler kann die Namen der Missionsziele beliebig festlegen, es empfiehlt sich jedoch, kurze und präzise Namen zu verwenden. Neben jedem Ziel in der Liste befindet sich ein Kontrollkästchen, das anzeigt, ob der Auslöser aktiviert ist oder nicht. Wenn das Kontrollkästchen markiert ist, wird das Ziel am Anfang der Mission angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen nicht markiert ist, wird das Ziel nur angezeigt, wenn es durch eine Aktion des Auslösers aktiviert wird. In diesem Dialogfeld stehen mehrere Optionen zur Verfügung.

Auswählen - Verwendet diese Option, um die markierte Datei für einen Auslöser auszuwählen. (Wird abgeblendet, wenn kein Auslöser auf dieses Dialogfeld zugreift.)

Schließen - Schließt dieses Dialogfeld.

Hinzufügen - Fügt ein neues Ziel hinzu.

Löschen - Löscht das markierte Ziel.

Bearbeiten - Hier könnt Ihr den Namen eines bestehenden Ziels bearbeiten.

6. VARIABLEN

Auf dieses Dialogfeld könnt Ihr über das Fenster "Auslöser" zugreifen. Es wird bei Aktionen und Bedingungen, die sich auf Variablen beziehen, oft automatisch angezeigt. Eine Variable ist eine Zeichenkette mit einem ihr zugeordneten Wert. Bei Scapex kann einer Variablen ein Zahlenwert oder der Status Wahr/Falsch zugeordnet werden. Alle Variablen haben bei Scapex einen Ausgangswert von 0 bzw. den Status Falsch. Die folgenden Anmerkungen solltet Ihr bei der Verwendung von Variablen beachten.

- Auslöservariablen können nur ganze Zahlen zugeordnet werden.
- Ein Variablenname kann aus beliebigem Text zusammengesetzt werden, wobei folgende nützliche Ausnahmen gemacht werden können:

<n> ersetzt den ganzzahligen Wert der Variable.

<side> ersetzt den Namen der Seite, auf der die Variable angezeigt wird.

<spirits> ersetzt die Anzahl der Geister der Seite, auf der die Variable angezeigt wird.

<creatures> ersetzt die Anzahl der Kreaturen der Seite, auf der die Variable angezeigt wird.

<structures> ersetzt die Anzahl der Gebilde der Seite, auf der die Variable angezeigt wird.

<time> ersetzt den Wert der Variable, die als ein Sechzigstel einer Spielzeitsekunde im Format HH:MM:SS angezeigt wird.

- Wenn eine Variable angezeigt wird, wird der angezeigte Wert auf unbestimmte Zeit mit dem Variablenwert synchronisiert
- Im Dialogfeld "Variable" selbst könnt Ihr Variablennamen, nicht aber Variablenwerte, bearbeiten. Wenn Ihr einen Variablenwert ändern möchtet, müsst Ihr Auslöseraktionen verwenden. Im Dialogfeld "Variable" stehen mehrere Optionen zur Verfügung.

Auswählen - Verwendet diese Option, um die markierte Variable für einen Auslöser auszuwählen. (Wird abgeblendet, wenn kein Auslöser auf dieses Dialogfeld zugreift.)

Schließen - Schließt dieses Dialogfeld.

Hinzufügen - Fügt eine neue Variable hinzu.

Löschen - Löscht die markierte Variable.

Bearbeiten - Hier könnt Ihr den Namen einer bestehenden Variable bearbeiten.

7. SZENARIO-EIGENSCHAFTEN

Im Dialogfeld "Szenario-Eigenschaften" habt Ihr Zugriff auf verschiedene globale Szenario-Eigenschaften. Das Dialogfeld ist in folgende Bereiche unterteilt.

Szenario-Ersteller - Hier wird die für die Erstellung des Szenarios verantwortliche Person angegeben.

Beschreibung - Dieses Feld dient der Beschreibung des Szenarios. Der hier eingegebene Text wird von Scapex eingelesen und während des Ladens des Level-Bildschirms angezeigt.

Einzelspieler-Attribute - Diese Attribute werden nur verwendet, wenn die Mission als Einzelspielerkampagne oder im Szenario-Modus ausgeführt wird.

Anfangsseenen - Die Anzahl der Seelen, mit denen der Einzelspieler-Zauberer die Mission beginnt.

Startlevel - Auf diesem Level startet der Einzelspieler-Zauberer.

Höchstes Level - Dies ist das höchste Level, das Zauberer im Szenario erreichen können.

Verbündeter Gott - Bestimmt die Zugehörigkeit des Einzelspieler-Zauberers.

Einzelspieler-Attribute - Diese Eigenschaften werden nur angezeigt, wenn die Mission im Multiplayer- oder Kampfmodus gespielt wird.

Anfangsseenen - Dies ist die Anzahl der Seelen, mit denen alle Zauberer die Mission beginnen.

Startlevel - Auf diesem Level starten alle Zauberer.

Höchstes Level - Dies ist das höchste Level, das Zauberer im Szenario erreichen können.

8. SEITENEIGENSCHAFTEN

Das Dialogfeld "Seiteneigenschaften" enthält eine Liste aller für die Mission erstellten Seiten. Standardmäßig gibt es zwei Seiten, die beim Öffnen dieses Dialogfelds immer angezeigt werden. Die erste Seite ist ein Standardspieler, die zweite ist eine verlässlich neutrale Seite. Die neutrale Seite ist sehr nützlich, da die meisten dekorativen Objekte, wie z. B. Bäume, die Ihr aufstellen könnt, nur auf dieser Seite platziert werden können. In diesem Dialogfeld stehen vier Optionen zur Verfügung.

Schließen - Schließt das Dialogfeld.

Hinzufügen - Fügt eine neue Seite hinzu und führt Euch zum Bildschirm "Bearbeiten".

Bearbeiten - Führt Euch zum Bildschirm "Bearbeiten". Dort sind mehrere Optionen verfügbar.

Name der Seite - Hier kann der Seitenname eingegeben werden. Der Standardname der Seite lautet "Spieler", gefolgt von der entsprechenden Zahl.

Verbündete - In diesem Listenfeld werden alle anderen Seiten der Mission angezeigt. Indem Ihr das Kontrollkästchen neben einem bestimmten Seitennamen markiert, wird diese Seite zum Verbündeten der Seite, die Ihr gerade bearbeitet. Solange sie nicht ausdrücklich den Befehl dazu erhalten, greifen sich verbündete Kreaturen nicht an. Die Seelen getöteter Verbündeter werden als blaue Seelen dargestellt. Beachtet, dass eine Seite als neutral gilt, wenn sie weder den Verbündeten noch den Gegnern zugeordnet wurde. Eine neutrale Seite wird nicht automatisch angegriffen. Falls doch Kreaturen getötet werden, hinterlassen diese rote Seelen.

Gegner - In diesem Listenfeld werden alle anderen Seiten der Mission angezeigt. Indem Ihr das Kontrollkästchen neben einem bestimmten Seitennamen markiert, bestimmt Ihr diese Seite zum Gegner derjenigen Seite, die Ihr gerade bearbeitet. Gegnerische Kreaturen greifen sich automatisch an. Die Seelen getöteter Gegner werden als rote Seelen dargestellt. Beachtet, dass eine Seite als neutral gilt, wenn sie weder den Verbündeten noch den Gegnern zugeordnet wurde. Eine neutrale Seite wird nicht automatisch angegriffen. Falls doch Kreaturen getötet werden, hinterlassen diese rote Seelen.

Einzelspieler-Zuordnung - Hier könnt Ihr festlegen, wie sich die Seite verhält, wenn die Mission im Einzelspieler-Modus gespielt wird. Mit der Option "none" (keine) verhält sich die Seite in der Einzelspieler-Zuordnung passiv. Kreaturen einer passiv Seite bewegen sich nicht bzw. greifen nicht an, solange sie nicht selbst angegriffen werden. Die Einstellung "Einzelspieler-Seite" lässt den Spieler auf dieser Seite als Einzelspieler beginnen. Durch Auswahl der Option "KI-Seite" steuert der Computer diese Seite mit den normalen KI-Einstellungen.

Farbe - Hier erfolgt die Auswahl der Farben für die Seiten. Beachtet, dass eine Farbe für mehrere Seiten verwendet werden kann.

Multiplayer-Zuordnung - Eine Seite kann als multiplayerfähig oder nicht multiplayerfähig eingestellt sein. Wenn sie als nicht multiplayerfähig eingestellt wird, ist diese Seite nicht im Multiplayer-Modus verfügbar.

Löschen - Löscht eine Seite.

9. ELEMENTE-EIGENSCHAFTEN

Das Dialogfenster "Elemente-Eigenschaften" besteht aus zwei Hauptbereichen. Auf der linken Seite befindet sich ein Listenfeld mit allen Kreaturen, Gebilden, Zaubern und Markierungen, die für dieses Level verwendet wurden. Diese Elemente sind in die entsprechenden Kategorien eingeteilt. Der Bereich auf der rechten Seite enthält Informationen und Einstellungen zu den ausgewählten Elementen. Für jedes Element sind zwei Register verfügbar. Das erste Register enthält allgemeine Eigenschaften und das zweite die für einen bestimmten Elementtyp spezifischen Eigenschaften.

Allgemeines -

Seiten - In diesem Feld wird die Seite für ein bestimmtes Element festgelegt. Wenn Ihr auf die Schaltfläche "Bearbeiten" klickt, gelangt Ihr auf den Bildschirm zum Bearbeiten der Seiteneigenschaften. Weitere Informationen über Seiten findet Ihr im Abschnitt Seiteneigenschaften.

Ausrichtung - Hier wird die Blickrichtung des gewählten Elements angegeben. Durch Eingabe einer Zahl oder mit Hilfe der Pfeile kann das Element in die gewünschte Richtung gedreht werden.

Schalter - Es gibt zwei Schalter, die beide standardmäßig nicht aktiviert sind. Wenn das Kästchen "cannot damage" (kein Schaden) aktiviert ist, kann dem Element keinerlei Schaden zugefügt werden. Wenn das Kästchen "cannot destroy/kill" (Zerstören/Töten nicht möglich) aktiviert ist, kann dem Element Schaden zugefügt werden, es kann aber infolge eines solchen Schadens niemals getötet oder zerstört werden.

Gehe zu Element - Wenn Ihr auf diese Schaltfläche klickt, wird das aktuell ausgewählte Element auf dem Bildschirm zentriert.

Kreaturen -

Schalter - In diesem Abschnitt gibt es fünf Schalter, die alle standardmäßig nicht aktiviert sind. Die fünf Schalter haben folgende Eigenschaften.

Rettung möglich - Damit wird festgelegt, dass die Kreatur gerettet werden kann. Dies bedeutet, dass die erste verbündete Seite, deren Einheit in die Nähe der Kreatur kommt, Kontrolle über die Kreatur erhält.

Harmlos - Die Kreatur greift nicht an.

Leichnam - Die Kreatur ist tot.

Beschädigt - Die Kreatur startet mit schwacher Gesundheit. Beachtet, dass die meisten Kreaturen sofort mit der Regeneration beginnen.

Zerstörung nicht möglich - Der Körper der Kreatur kann durch einen Angriff niemals vollständig zerstört werden.

Markierungen -

Typ - Legt fest, ob der Wirkungsbereich der Markierung kreisförmig oder rechteckig ist.

Großer Radius - Der Radius eines Kreises oder die Länge eines rechteckigen Bereichs. Der Wert wird in Metern angegeben.

Kleiner Radius - Wird nur für einen rechteckigen Bereich verwendet. Definiert die Breite des Bereichs in Metern.

Beschreibung - Ein Feld zur Eingabe der Kurzbeschreibung einer Markierung für Referenzzwecke.

Gebilde -

Schalter - Der einzige hier verfügbare Schalter ist "zerstört". Wenn dieser markiert ist, ist das Gebilde bei Beginn der Mission zerstört.

Zauberer - Zauberer verwenden das Kreaturenregister zusätzlich zu ihrem eigenen Register. Beachtet, dass ein Einzelspieler-Zauberer oder ein Multiplayer-Zauberer niemals vorab platziert wird, erforderlich ist lediglich ein zu der jeweiligen Seite gehöriger Altar. Damit computergesteuerte Zauberer richtig funktionieren, müssen sie vorab platziert werden und benötigen einen Altar auf ihrer Seite.

Level - Dies legt das Startlevel des Zauberers fest. Beachtet, dass diese Einstellung das im Dialogfenster "Szenario-Eigenschaften" festgelegte Startlevel überschreibt. Das dort festgelegte höchste Level kann jedoch nicht überschritten werden.

Gott-Zugehörigkeit - Legt fest, welchem Gott der Zauberer untertan ist und bestimmt so seine Zaubersprüche und Kreaturen zu Beginn des Spiels.

Anfangsseen - Legt die Anzahl der Seelen fest, mit der der Zauberer beginnt. Beachtet, dass diese Eingabe die im Dialogfeld "Szenario-Eigenschaften" festgelegte Zahl überschreibt.

SACRIFICE CREDITS

SACRIFICE-TEAM

PROGRAMMIERUNG

Martin Brownlow	Chef-Programmierer
Dan Liebgold	Tools/ KI-Programmierer
Michael "Sax" Persson	Charaktertechnologie
Torgeir Hagland	Charakter-Tools
Joe Virskus	Oberfläche & Installationsprogramm

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG

Joby-Rome Otero	Leiter künstlerische Gestaltung
Jon Gwyn	Leiter Charaktermodelle
Manjit Jhita	Leiter Charakteranimation
Paul Varney	Szenerie
Charlie Bloomer	Grafikeffekte
Chris Naves	Charakterbearbeitung
Klaus Lyngedal	Zusätzliche Charaktere und Modelle
Alain Maindron	Zusätzliche Animationen

DESIGN

Eric Flannum	Chefdesigner
David Msika	Level-Designer
Andrew Delapp	Level-Designer
Scott Holty	Level-Designer
David Merrick	Level-Designer

STORY

James Phinney	Story und Spielskript
---------------	-----------------------

THE MANAGEMENT

Mark Teal	Produzent
Jay Nielsen	Produktionsassistent

DANKSAGUNGEN

Dennis Quinn, Klaus Lyngedal, Alain Maindron, Daniel Chevalier, Mike Damian, Shawn Berryhill, Sarah Thompson und Clyde.

SHINY ENTERTAINMENT

Dave Perry	Präsident
Stuart Roch	Leitender Produzent
"Miss M"	Webmistress
Scott Barrett	Videoproduktion
Art Currin	Leiter Sprachaufnahme & Zusätzliche Sound-Effekte
Mike "Bob" Lewis	Hardware- & Software-Support
Christian Williamson	Kompatibilitäts-Koordinator

BESONDERER DANK

Pamela McSwain, Justine Corradino, Tony Bennett

MUSIK

Komponist und Dirigent: Kevin Manthei (kmmproductions.com)

Orchestrierung von Rossano Galante, Bill Boston und Kevin Manthei

Orchester: Laguna Pacific Orchestra

Tonmischung: Kevin Manthei bei KMM Productions Studios, Los Angeles, CA.

Weitere Musiker: Michael Davis - Afrikanische Stimmen und Gesänge

SOUND-EFFEKTE

Tommy Tallarico &
Joey Kuras
Tommy Tallarico Studios Inc

SPRACHAUFNAHME

Ginni McSwain	Sprachaufnahmeleitung
Margaret Tang	Sprachaufnahme-Koordination

BESONDERER DANK

Alle Mitarbeiter von Screenmusic Productions.

SPRECHER

Grey Delisle, Johnathon Cook, Bill Farmer, Kath Soucie, Brad Garrett, Kevin Michael Richardson, Cam Clarke, Melissa Disney, Castulo Guerra, Michael Bell, Charlie Adler, Michael Gough, Cory Burton, Neil Ross, Dwight Schultz, Pat Fraley, Eli James Keltner, Pat Pinney, Frank Welker, Paul Eiding, Greg Berger, Rob Paulsen, Jan Rabson, Rodger Bumpass, Jason Marsden, Susan Silo, Jeff Bennett, Tara Strong, Jennifer Hale, Tim Curry, Jess Harnell, Tony Jay, Joe Lala, John Kassir

INTERPLAY ENTERTAINMENT CORP.

Brian Fargo	Präsident
Katy Hammond	Public Relations & Marketing
Chris Borders	Sprachaufnahmeleitung
Kathy Helgason	Manager Creative Services
Sherry LaVertu	Transport-Manager

QUALITÄTSSICHERUNG

Michael Motoda	Leiter der Qualitätssicherung
Monica Vallejo	Abteilungsmanager
Greg Baumeister	Leiter der Qualitätssicherung
Doug Finch	Projekt-Supervisors Qualitätssicherung
Shanna Takayama	Projekt-Supervisors Qualitätssicherung
Kevin Osburn	Projekt-Supervisors Qualitätssicherung
Damien Evans	Projekt-Supervisors Qualitätssicherung
"GJ" Ramirez	Cheftester
Amy Presnell	Cheftester
Kristopher Giampa	Cheftester
Seth Baker	Tester
Josh Grant	Tester
James Pyle	Tester
Jeff Hugues	Tester
Reuben Park	Tester
Ismael Quijano	Tester
Rick Avalos	Tester
Charles Salzman	Tester
Jeff Mitchell	Tester
Robert Evinger	Tester
Daniel Sato	Tester
Steven Schneir	Tester
Joseph Chang	Tester
Michael Los	Tester
Kevin Miller	Tester
Adam Parker	Tester
Austin Williams	Tester
Nichole Rund	Tester

Derek Gibbs
Josh Walters
Jack Parker
David Parkyn
Tony Piccoli

Kompatibilitäts-Supervisor
Kompatibilitäts-Techniker
Kompatibilitäts-Techniker
Kompatibilitäts-Techniker
Kompatibilitäts-Techniker

BESONDERER DANK

Intel Corporation
Creative Labs, Inc.
NVidia Corporation
3DFX Interactive, Inc.
ATI

INTERNATIONAL

Tom Decker	International Product Manager
Olaf Becker (Deutsch)	Sprachbearbeitung
Carole Huguet (Französisch)	Sprachbearbeitung
Rafael Lopez (Spanisch)	Sprachbearbeitung

INTERPLAY EUROPA

Matt Findley	Head of Development
Diarmid Clarke	Senior Produzent
Scott Burfitt	Produzent
Harvey Lee	Marketing Manager (Europa)
Chris East	Produkt Manager
Philippe Cota	Marketing Manager (Frankreich)
Laurent Jorda	Produkt Manager (Frankreich)
Javier Rodriguez	Marketing Manager (Spanien)
Eduardo Lopez	Produkt Manager (Spanien)
Tahsin Avci	Produkt Manager (Deutschland)
Lorenzo Ferrari Ardicini	Produkt Manager (Italien)
Caroline Bruce-Brown	Internationaler Marketing Koordinator
Allison Grant	Leiterin der PR Abteilung
Jon Brooke	PR Manager
Dominick Holmes	PR Verwaltung
Phil McDonnel	QA-Manager
A Creative Expiience	Design & Layout

PRODUKT-SERVICE

Vielen Dank, daß Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer 040/ 89703300, Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr, unter der Rufnummer 01905/ 897033 (1,21 DM/Min) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielewelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.vi.de> oder <http://www.setups.de> unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

AUSTAUSCH DEFEKTER CDS

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, daß es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird, Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH

Produktservice

Borselstr. 16 C

22765 Hamburg

HINWEIS

Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

KOPIEREN VERBOTEN

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben Interplay Productions vorbehalten. Dieses Produkt ist durch die allgemein für Computersoftware geltenden Urheberrechtsgesetze geschützt. Sie dürfen die Software nicht kopieren. Es ist Ihnen untersagt, die Software (oder jegliche Kopie) zu verleihen, zu verkaufen, zu vermieten, zu leasen, zu vergeben, unterzulizenzieren oder anderweitig zu übertragen. Das Modifizieren, Adaptieren, Übersetzen, Erstellen derivativer Werke, Dekompilieren, Auseinandernehmen oder anderweitige Manipulation bzw. Entnahme von Ausgangscode der Software in Teilen oder als Ganzes sowie jeglicher Inhalte oder die Anstiftung Dritter zu solchen Handlungen sind Ihnen ebenfalls untersagt.

INTERPLAYS WEBSITE

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Website immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht.

Viel Spaß mit unserer Website! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. Es gibt bei uns immer wieder neue, spannende Bereiche zu entdecken.

Also noch einmal, willkommen!

Brian Fargo

Geschäftsführer

WIE SIE UNS FINDEN

Starten Sie Ihre Internet-Software, und geben Sie folgende Adresse in den Browser Ihrer Wahl ein:

www.interplay.com





www.interplay.com
www.sacrifice.net



SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. All Rights Reserved. Sacrifice is a trademark of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.