

Einfach schöner zaubern

Sacrifice

Zaubern, Opfern und Erobern klappt mit unseren Tipps für Shinys Grafikwunder noch besser.

Zauberer SCHÜTZEN

Armee TELE- PORTIEREN

Gebäude BEWACHEN

GEGNER überrennen

Schnell SAMMELN

Fixer HEXER

Die FÜNFTE Mission

MANAHOARS vernichten

Setzen Ihnen VoodooPriester und Spinnenmagier gerade dann besonders zu, wenn Sie eigentlich die wunderbare Fernsicht in den Sacrifice-Levels bewundern wollen? In unseren Tipps steht, wie Sie erfolgreich Gegner beseitigen, Seelen fangen und Ihrem Gott Opfer bringen.

TIPP 1: Auf Ihren Zauberer müssen Sie immer gut aufpassen. Benutzen Sie vor einem Kampf einen Schildspruch wie Steinhaut, sofern er diesen beherrscht. Wie alle wichtigen Zaubersprüche sollten Sie sich den Schild auf eine Taste legen; er wird immer wieder gebraucht.

TIPP 2: Verwenden Sie den Teleport-Spruch, um sich samt Ihrer Armee aus einer brenzligen Lage zu retten. Dazu geben Sie zusätzlich das Rückzug-Kommando (rechte Maustaste, unten, rechts), um gleichzeitig auch versprengte Einheiten zum heimischen Altar zu holen.

TIPP 3: Schützen Sie unbedingt den Altar und die Manalithen. Dazu ketten Sie an den Altar per Guardian-Spruch mindestens eine Einheit jeder Waffengattung. Beim Manalithen reicht es meist, nur eine fliegende Einheit oder einen Fernkämpfer als Wächter einzusetzen. Seien Sie aber vorsichtig: Solche Bewacher begleiten Sie nicht mehr bei Ihren übrigen Gefechten.

TIPP 4: Wenn Sie im Kampf auf einen gegnerischen Zauberer treffen, sollten Sie ihn sofort mit allen Einheiten angreifen und zusätzlich mit Zaubersprüchen befeuern. Da er das meistens nicht überlebt, muss sich Ihr Kontrahent dann mühsam von seinem Altar wieder zum Kampf begeben. Diese Zeit können Sie nutzen, um seine Armee auszulöschen und deren Seelen aufzusammeln.

TIPP 5: Ihr Erfolg steht und fällt mit den Seelen, die Sie zum Rekrutieren brauchen. Wenn Sie über einem gefallenen Gegner einen dieser Geister auftauchen sehen, benutzen Sie sofort den Konvertieren-Spruch (Taste **[C]**), bevor sich der Gegner dessen Seele schnappt. Wenn der Weg des Hexendoktors zum Altar durch Feindgebiet führt, beschützen Sie ihn auf seiner Reise mit einer Eskorte.

TIPP 6: Oft benötigen Sie schnell Nachschub, aber Ihr Doktor ist weit vom Altar entfernt unterwegs. Dann sollten Sie den Geschwindigkeits-Zauber auf den Hexer anwenden, damit er die Seele flotter zur Opferung bringt.

TIPP 7: Die fünfte Mission bereitet vielen Spielern Probleme. Bauen Sie so schnell wie möglich drei Manalithen, und richten Sie dann Ihr Hauptquartier bei der Manaquelle im Norden ein. Binden Sie drei starke Luftkampfeinheiten und zwei Nahkampfeinheiten mit dem Guardian-Spruch an den Manalithen. Nun beginnt ein harter und zäher Kampf um die Seelen. Versuchen Sie, die Manahoars des Gegners zu zerstören. Dann wird sich der Zauberer zurückziehen, und Sie können Seelen konvertieren. Neben den Altären von Buta und Hachimen stehen zwei Manalithen, die nur schwach bewacht sind. Attackieren Sie diese mit einer einzelnen Kreatur und Ihrem Angriffsspruch, um den feindlichen Nachschub ab-

zuschneiden. So sollten Sie die beiden Gegner nach zwei bis drei Anläufen überwunden haben.

Die richtige Armee

Für MANA sorgen

TIPP 8: Der beste Zauberer ist nichts ohne magischen Treibstoff. Deshalb sollten Sie immer mindestens zwei, besser aber drei Manahoars dabei haben. Fassen Sie die Versorgungs-Viecher zu einer Gruppe zusammen, um Sie leichter dirigieren zu können. Weisen Sie der Gruppe mit der Taste **[P]** die Phalanx-Formation zu, und befahlen Sie ihr, den Zauberer zu bewachen. So bleiben sie immer hinter dem Zauberer aus der Schusslinie.



Tipp 8: So sollte die Armee rund um den Zauberer stehen.

Die ERSTE Reihe

TIPP 9: Starke, magieresistente Nahkämpfer wie die Troggs von Erdgott James gehören in die erste Reihe einer Armee. Erstellen Sie eine Gruppe, und bringen Sie diese mit der Taste **[J]** in Keilformation. Wenn Sie jetzt wieder den Zauberer mit dem Trupp bewachen, verfügen Sie über ein kampfstarkes Magieschild, das auch mit Fernkämpfern gut fertig wird.

SCHÜTZEN zur Seite

TIPP 10: Jeder der Götter stellt Ihnen auch Fernkämpfer zur Verfügung, die fliegende Einheiten besonders effektiv vom Himmel holen. Diese Spezialisten sollten Sie ebenfalls zur Gruppe machen. In der Linien-Formation (Taste **[L]**) stehen sie jetzt dem Zauberer zur Seite.

FLIEGER im Rücken

TIPP 11: Die geflügelten Einheiten wie Persephones Shrikes sind besonders gegen Nahkämpfer stark. Deshalb sollten Sie immer ein paar dieser Luftkrieger dabei haben, wenn Sie in den Kampf ziehen. Bringen Sie den Schwarm ebenfalls in Linien-Formation. So ist er für feindliche Fernkämpfer schwerer zu treffen. Lassen Sie die Gruppe wieder den Zauberer bewachen, damit ihm die Flieger auch in den Kampf folgen.

Spezial- fähigkeiten NUTZEN

TIPP 12: Fast jede Einheit hat eine Spezialfähigkeit, die sie meistens auch selbstständig benutzt. Es ist aber besser, diese Fähigkeiten gezielt einzusetzen. So sollten Sie das Schild des Druiden schon vor einem Kampf aktivieren, wenn die Wirkung wird dadurch verstärkt.

MS