



XBOX 360

LIVE



ASCARON

DEEP SILVER

! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Webseite www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. Das PEGI-System umfasst zwei Kennzeichnungen und ermöglicht Eltern und Erziehungsberechtigten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

3+

7+

12+

16+

18+

Der zweite Teil umfasst Symbole, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



PEGI
ONLINE
pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: www.peginfo und www.pegionline.eu

INHALT

VOR DEM START	4	Die Übersicht	25
Willkommen bei Sacred 2: Fallen Angel!	4	Die Attribute des Helden	25
Einführung	5	Die Fertigkeiten des Helden	26
DIE AUSWAHL EINES HELDEN	6	Kampfkünste	26
Die Heldenklassen	7	DAS QUESTBUCH	28
Magie der Götter	8	Aufträge	28
HAUPTMENÜ	9	Bücher	29
Weiterspielen	9	CHARAKTERE UND	
Spiel starten	9	ENTWICKLUNG	30
Charakter wählen	11	Seraphim	30
DER ONLINE-MODUS	12	Hochelfe	32
Xbox LIVE	12	Dryade	34
Mehrspieler-Partien	13	Tempelwächter	36
Besonderheiten im Gameplay	13	Schattenkrieger	38
Teambildung	14	Inquisitor	40
Handel zwischen Usern	14	Runen	42
ZWEI SPIELER AN EINER KONSOLE	15	Schmiedekunst	43
SPIELSTEUERUNG	16	DIE GEGNER	44
DIE KARTEN	20	Gegnerstärke	44
Minikarte	20	Schadenskanal und Resistenz	44
Weltkarte	20	Einflüsse auf Schaden und Resistenz	46
DAS ACTIONMENÜ	21	CREDITS	47
DAS HELDENMENÜ	22	SUPPORT UND GARANTIE	51
Das Inventar	23		



WILLKOMMEN BEI SACRED 2: FALLEN ANGEL!

Auf den folgenden Seiten wollen wir dich auf deinen ersten Schritten in der fantastischen Welt von Ancaria begleiten.

Führe Ancaria zurück ins Licht oder stürze das Reich in die Dunkelheit. Es ist deine Entscheidung. Egal, welchen Charakter du erwählst, welchen Weg du einschlägst, welche Abenteuer dein Schicksal bestimmen werden: Die einzigartige Welt Ancarias ist abwechslungsreich, voller Gefahren und Überraschungen.

Eine lebendige Welt mit friedlichen Bewohnern und abgrundtief bösen Kreaturen. Unermessliche Reichtümer, Macht und Ansehen erwarten den glücklichen und wackeren Helden. Wer zaudert, auf den lauert der Tod hinter der nächsten Wegbiegung, in lichtlosen Gräften, tiefen Wäldern oder eisigen Höhen.

Sacred 2: Fallen Angel ist ein fantastisches, detailreiches Actionrollenspiel mit einer Vielzahl an spielerischen Möglichkeiten und bietet neben zwei furiosen Kampagnen für den Soloabenteurer auch einen Multiplayer-Modus für hitzige Gruppengefechte.

Sacred 2: Fallen Angel kann mit bis zu 2 Spielern an einer Konsole und 4 Spielern über Xbox LIVE gespielt werden. Zum Spielen mit oder gegen Andere brauchst du einen Xbox LIVE Gold Account! Wie immer du auch Sacred 2: Fallen Angel spielst – ob alleine oder im Team oder gegen andere Kämpfer – wir wünschen dir viel Spaß!

Dein Sacred 2-Team!

EINFÜHRUNG

Die Zeit der Entscheidung rückt näher! Ancaria befindet sich am Rande eines Krieges. Eines Krieges, der über die Zukunft des Landes entscheidet. Nur ein Held kann diesen Krieg abwenden und Ancaria zurück zur Ordnung führen oder willentlich ins Chaos stürzen.

Seit Urzeiten hatten die engelsgleichen Kriegerinnen der Seraphim über die T-Energie gewacht, bis zu dem Tag, als die Seraphim die Kontrolle über die T-Energie an das Volk der Hochelfen übergeben haben. Durch deren Nutzung gelangte die Zivilisation der Hochelfen zur Blüte und wurde zur vorherrschenden Kultur in Ancaria.

Doch die Ausbeutung dieser göttlichen Energie war nicht unumstritten. Sogar unter den Hochelfen selber regte sich zunehmend starker Widerstand. Dies eskalierte in einem großen Krieg, in dem Drachen, Tempelwächter, Menschen und Orks vereint gegen die Hochelfen kämpften.

Doch ihre Macht war bereits zu groß und die Hochelfen behielten die Kontrolle. Der Preis dafür war hoch. Ganz Ancaria war verwüstet. Die Dryaden spalteten sich von den Hochelfen ab und zogen sich auf eine Insel zurück. Die Menschen wurden durch die Errichtung einer großen Mauer vom Hochelfengebiet abgeschirmt. Auch die restlichen Hochelfen verließen ihre alte Heimat und zogen in das fruchtbare Deltagebiet ein. Dort errichteten sie ihre neue, auf T-Energie gestützte Welt. Aber damit ist das Leiden Ancarias noch nicht zu Ende. In den Resten des einst so stolzen Hochelfen-Imperiums entbrennt ein neuer Streit über die Kontrolle der T-Energie. Hochadel und Klerus ringen beide um die alleinige Kontrolle über die Energiequelle.

Dieser Konflikt droht nun immer mehr zu eskalieren. Ein neuer Krieg um die T-Energie droht am Horizont. Und dieser Krieg wird für Ancaria noch viel verheerender werden als der letzte. Doch dies ist noch nicht alles: Die ungezügelte Ausbeutung der T-Energie führt dazu, dass diese sich überall unkontrolliert ausbreitet. Ganze Landstriche sind bereits durch T-Energie verseucht. Diese eigentlich göttliche Schöpfungskraft lässt nun die Lebewesen in den betroffenen Gebieten zu wilden Kreaturen mutieren. Riesige Monstermutationen zerstören Dörfer und Siedlungen.

Ein letzter Krieg droht, ein Krieg, der alle vorherigen in den Schatten stellt und der das Schicksal Ancarias erfüllen soll. Ein Krieg, den es zu verhindern gilt. Nur wer wird siegen? Die Ordnung oder das Chaos?

Es liegt in deinen Händen!

Spielst du Sacred 2: Fallen Angel zum ersten Mal, dann musst du dir hier einen Helden auswählen. Bei späteren Starts gelangst du ins Hauptmenü.



Tipp: Mit einem einmal erstellten Helden kannst du so lange spielen, wie du möchtest. Du kannst ihn in allen Spielmodi offline und online verwenden. Beachte aber, dass der einmal gewählte Kampagnentyp (Licht oder Schatten) sowie die Gottheit für immer festgelegt sind.

DIE HELDENKLASSEN

Hier suchst du dir einen Charakter aus. Jeder Charakter hat seine spezifischen Stärken und Schwächen und wird sich im Verlauf des Spieles entsprechend anders entwickeln.

Hinweis: Eine detaillierte Beschreibung zu allen Heldklassen und deren Entwicklungsmöglichkeiten findest du im Kapitel „Charaktere und Entwicklung“.

SERAPHIM

Die überirdische Schönheit hat schon so manchen getäuscht. Denn die Seraphim sind gefährliche Gegner, die im Umgang mit Waffen genauso geübt sind wie im Gebrauch von Technologie und himmlischer Magie. Der Seraphim steht nur die Licht-Kampagne zur Auswahl.

HOCHHELFE

Magie ist ihr Element! Ausgestattet mit dem uralten Wissen der magischen Akademie zu Thylysum, beginnt die junge Meisterschülerin der Magie ihr Abenteuer in der Hoffnung, Geheimnisse zu lüften und Ehre zu erringen.

DRYADE

Im Einklang mit der Flora und Fauna sind die Dryaden Meister der Natur-Magie und äußerst geschickt im Umgang mit Fernwaffen wie Bögen oder Blasrohren.

TEMPELWÄCHTER

Ein sehr technologisch orientierter Charakter, der sich die T-Energie direkt nutzbar machen kann und dessen wichtigste Waffe sein eingebauter Geschützarm ist. Diesen kann er im Nah- und Fernkampf verwenden.

SCHATTENKRIEGER

Einst von den Hochelfen zu einem Elitekrieger im Nahkampf ausgebildet und nach seinem Tod auf dem Schlachtfeld wieder belebt. Neben schweren Nahkampf hat er auch eine taktische Seite und außerdem Kontakt zum Reich der Toten...

INQUISITOR

Der Inquisitor ist ein Hohepriester der Hochelfen. Arrogant und todbringend fühlt sich der Inquisitor nur sich selbst verpflichtet. Er kann sich in den Bereichen Nahkampf, dunkle Magie und Beschwörung spezialisieren. Dem Inquisitor steht nur die Schatten-Kampagne zur Auswahl.

MAGIE DER GÖTTER

Bei der Erstellung Deines Helden hast du die Wahl, welchem Weg (Licht oder Schatten) dein Held folgen soll und welche Gottheit dir wohl gesonnen sein soll. Dabei ist wichtig zu wissen, dass Charaktere, die von Hause zu Licht oder Schatten neigen, keinen Gott der Gegenseite als Schutzpatron wählen können. So bleibt der Seraphim der Beistand von Ker versagt, der Inquisitor wird nie Lumen als Gott wählen können.

Die Gottheit hat Einfluss auf bestimmte Quests und außerdem gewährt dir jeder Gott in späteren Notsituationen einen speziellen Schutzzauber. Dieser ist zwar extrem mächtig, um Dich aus großer Notlage zu befreien, aber der Haken an der Sache ist: Diese Superzauber brauchen extrem lange, um sich zu regenerieren. Dies kann jedoch beschleunigt werden, wenn Du an der entsprechenden Götterstatue oder in einem der Tempel betest.



LUMEN

Der Gott des Lichts lässt mächtige Strahlen aus dem Helden schießen, die sich verzweigen. Gegner erstarren in Ehrfurcht und werden geschädigt oder verbrennen.



KYBELE

Die Natur selbst spendet für einige Zeit ihre Lebenskraft dem Helden und seinen Verbündeten. Der Held wird augenblicklich geheilt und auch akute Leiden werden abgeschwächt.



FORENS

Mit der Kraft der Philosophie prallt nahezu jeder Angriff für eine Zeit am Helden ab und wird auf den Angreifer selbst zurückgeworfen.



TESTA

Der Gott der Wissenschaft lädt den Helden mit Energie auf. Über einen längeren Zeitraum schießen T-Energie-Bälle aus dem Charakter, die befreundete Einheiten heilen und Gegner beschädigen.



KUAN

Der Gott des Krieges verwirrt alle Gegner im Umkreis und lässt jeden gegen jeden kämpfen.



KER

Die Göttin des Chaos lässt einen sehr starken Dämonen erscheinen, der, durch magische Fesseln gebunden, einige Zeit für den Helden kämpft. Doch die Fesseln halten nicht ewig.

Nach der Erstellung eines Helden gelangst du ins Hauptmenü.



SPIEL FORTSETZEN

Mit diesem Button kannst du die Kampagne mit dem aktuell ausgewählten Helden weiterspielen. Hast du den Held gerade neu erstellt, ist der Button nicht auswählbar.

„Fortsetzen“ startet ein Einzelspieler-Spiel. Du kannst dennoch im Laufe des Spiels einen weiteren Spieler an deiner Konsole zulassen. Beachte dazu die Kapitel „Der Online-Modus“ und „Zwei Spieler an einer Konsole“.

SPIEL STARTEN

Hier kannst Du mit Deinem Helden ein neues Spiel beginnen, ein bestehendes Spiel fortsetzen oder an einem Spiel über Xbox LIVE teilnehmen. Anders als beim Button „Fortsetzen“ kannst du über „Spiel starten“ einige Einstellungen vornehmen, beispielsweise, ob andere User deinem Spiel beitreten dürfen.



SPIELMODUS

Beim Erstellen eines Spiels kannst du angeben, ob du eine neue Kampagne beginnen oder eine bestehende Kampagne weiterspielen möchtest (letzteres entspricht dem Button „Fortsetzen“ im Hauptmenü). Du kannst auch den freien Modus wählen, in dem du die Welt ohne Kampagne durchstreifen kannst. Nebenmissionen werden aber dennoch angeboten. Das freie Spiel beginnt an einem besonderen Ort in der Welt.

PVP-MODUS

Beim freien Spiel kann der PVP-Modus aktiviert werden, in dem die Helden gegeneinander antreten können. Siehe Abschnitt „Mehrspieler-Partien“.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Je nach Stufe des Helden stehen verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Hast du deinen Helden gerade neu erstellt, so steht nur „Bronze“ oder „Silber“ zur Verfügung.

Tipp: Spielst du Sacred 2: Fallen Angel zum ersten Mal, ist Bronze genau das Richtige!

Tipp: In jedem Schwierigkeitsgrad kann die Kampagne nur einmal pro Held gestartet werden. Spielst du beispielsweise in Bronze und möchtest von vorne beginnen, so muss du zuvor einen anderen Schwierigkeitsgrad wählen.

Jeder Schwierigkeitsgrad hat einen Stufenbereich. Du kannst ein Spiel mit einem bestimmten Schwierigkeitsgrad nur erstellen oder beitreten, wenn er zur Stufe deines Helden passt:

Stufe 1...200:	Bronze
Stufe 1...200:	Silber
Stufe 40...200:	Gold
Stufe 100...200:	Platin
Stufe 140...200:	Niob

Außerdem kannst du den Gold-Modus nur wählen, wenn du zuvor eine Kampagne in Silber abgeschlossen hast. Dasselbe gilt entsprechend für Platin und Niob. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto mehr Erfahrungspunkte erhält dein Held beim Bezwingen von Gegnern. Weitere Hinweise zum Schwierigkeitsgrad siehe Seite 45.

ONLINE MODUS UND SPIELBEITRITT

Hier stellst du ein, ob du alleine spielen möchtest oder ob andere Spieler über Xbox LIVE hinzukommen dürfen.

Tipp: Wenn Du den Online-Einzelspielermodus startest, kannst du später noch Freunde einladen oder den Modus im laufenden Spiel ändern. Beachte dazu das Kapitel „Der Online-Modus“.

STUFEN-ABSTAND

Wenn andere Spieler deinem Spiel beitreten sollen, kannst du hier einstellen, wie groß der Stufenunterschied der beitretenden Helden maximal sein darf.

CHARAKTER WÄHLEN

Über diesen Button gelangst du wieder in die Charakterauswahl. Du kannst einen weiteren Helden erstellen oder aber einen anderen, bereits erstellten Helden auswählen.

Hinweis: In deinem Spielstand können sich bis zu 10 verschiedene Helden befinden.

Sacred 2 Fallen Angel ist sehr auf den Mehrspielermodus ausgelegt und vereinfacht sowohl das Erstellen von Spielen sowie das Mitspielen erheblich. Bis zu 4 Helden können zusammen die Kampagne und andere Spielmodi bestreiten.

Hinweis: Du kannst alle deine Helden jederzeit in allen Spielmodi verwenden. Auch wenn du mit einem Held zunächst nur offline spielst, kannst du ihn später in Online-Partien verwenden.

Xbox LIVE

Spielen Sie mit und gegen Ihre Freunde und fordern Sie andere Spieler auf Xbox LIVE® heraus. Richten Sie sich Ihre eigene Gamercard (Spielerprofil) ein, wählen Sie einen Gamertag (Spielernamen) und laden Sie Zusatzinhalte wie HD-Filme, Trailer, Musikvideos, Spielerweiterungen, Xbox LIVE Arcade-Games und vieles mehr vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter. Chatten Sie mit Ihren Freunden, senden und empfangen Sie Sprach- und Videonachrichten und nehmen Sie Kontakt mit Freunden auf, die einen Windows®-PC nutzen. Melden Sie sich gleich bei Xbox LIVE an und werden auch Sie Teil der weltweit fortschrittlichsten Online-Gaming- und Entertainment-Plattform.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Die benutzerfreundlichen und flexiblen Jugendschutzfunktionen von Xbox 360 erlauben es Eltern und Erziehungsberechtigten, anhand der Altersfreigaben von Spielen zu entscheiden, welche Spiele für junge und jüngere Xbox 360-Nutzer geeignet sind. Regeln lässt sich aber auch die Wiedergabe von DVD-Filmen und Videos, das Herunterladen von Zusatzinhalten, die Kontaktaufnahme mit anderen Spielern, die Kommunikation mit Xbox LIVE-Mitgliedern und die Dauer, die das Spielen erlaubt ist. Auch ergänzen sich LIVE- und Windows Vista-Jugendschutzfunktionen, was für noch mehr Sicherheit sorgt, da Eltern und Erziehungsberechtigte volle Kontrolle über das Spielverhalten ihrer Kinder haben. Weitere Informationen erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/familysettings.

MEHRSPIELER-PARTIEN

Bitte beachte folgende Hinweise für Mehrspieler-Partien:

- Wenn du ein Spiel über den Button „Spiel starten“ beginnst, kannst du einfach angeben, ob du alleine spielen möchtest oder ob andere in dein Spiel einsteigen dürfen. Startest du ein Mehrspielerspiel, so musst du nicht auf andere User warten sondern gelangst direkt in das Spiel. Kommen andere User hinzu, so erscheinen sie in deiner Nähe und können sich sofort in den Kampf stürzen.
- Startest du ein Spiel im Einzelspielermodus, so kannst du trotzdem jederzeit vom Spiel aus Freunde einladen. Als Spielleiter drückst du dazu im laufenden Spiel den Guide-Button am Controller und wählst dann „Freunde“.
- Mitspieler können deinem Spiel jederzeit beitreten und es jederzeit wieder verlassen. Der Spieler, der das Spiel erstellt hat, darf die Partie jedoch nicht verlassen, sonst endet das Spiel.
- Die Konsole des Spielleiters (der User, der das Spiel erstellt hat) ist gleichzeitig der Server für alle anderen Mitspieler. Er sollte daher über eine gute und stabile Verbindung zum Internet verfügen.

BESONDERHEITEN IM GAMEPLAY

In Mehrspieler-Partien gelten folgende Besonderheiten:

- Helden, die gerade eine Mehrspieler-Partie betreten, erscheinen immer in der Nähe des Spielleiters (der User, der das Spiel erstellt hat).
- Alle Helden gehören zum gleichen Team und können sich jederzeit über die Weltkarte zum Spielleiter teleportieren.
- Bei Kampagnenspielen befinden sich Mitspieler in der Welt und der Kampagne des Spielleiters. Der Stand ihrer eigenen Kampagne verändert sich bei Mitspielern nicht. Jedoch haben alle Mitspieler in der Kampagne des Spielleiters die gleichen Rechte und können beispielsweise eine Story-Mission vorantreiben.
- Bei ihrer Entstehung passen sich die Gegner stets an die aktuelle Anzahl der Spieler an. Auch Erfahrungspunkte und Beute werden an die Spielerzahl angepasst.

TEAMBILDUNG

Normalerweise kommen alle User, die ein Spiel neu betreten, in das Team des Spielleiters. Eine Teamaufteilung ist hier nicht sinnvoll, da alle Helden zusammen die Kampagne vorantreiben können.

Im PVP-Modus jedoch können Helden, die sich im gleichen Team befinden, nicht gegenseitig Schaden anrichten. Daher kommt beim Modus „Freie Welt PVP“ jeder neue User in ein eigenes Team.

Im laufenden Spiel kann der Spielleiter die Teamzuordnung über das Optionsmenü verändern. Desweiteren ist bei der Teamauswahl zu beachten:

- Helden unterschiedlicher Gesinnung („gut“ bzw. „böse“) können nicht in das gleiche Team.
- Die Teamauswahl steht nur bei „Freie Welt“ und „Freie Welt PVP“ zur Verfügung.
- Im Kampagnenmode sind alle Mitspieler stets im gleichen Team (alle „gut“ oder alle „böse“).

HANDEL ZWISCHEN USERN

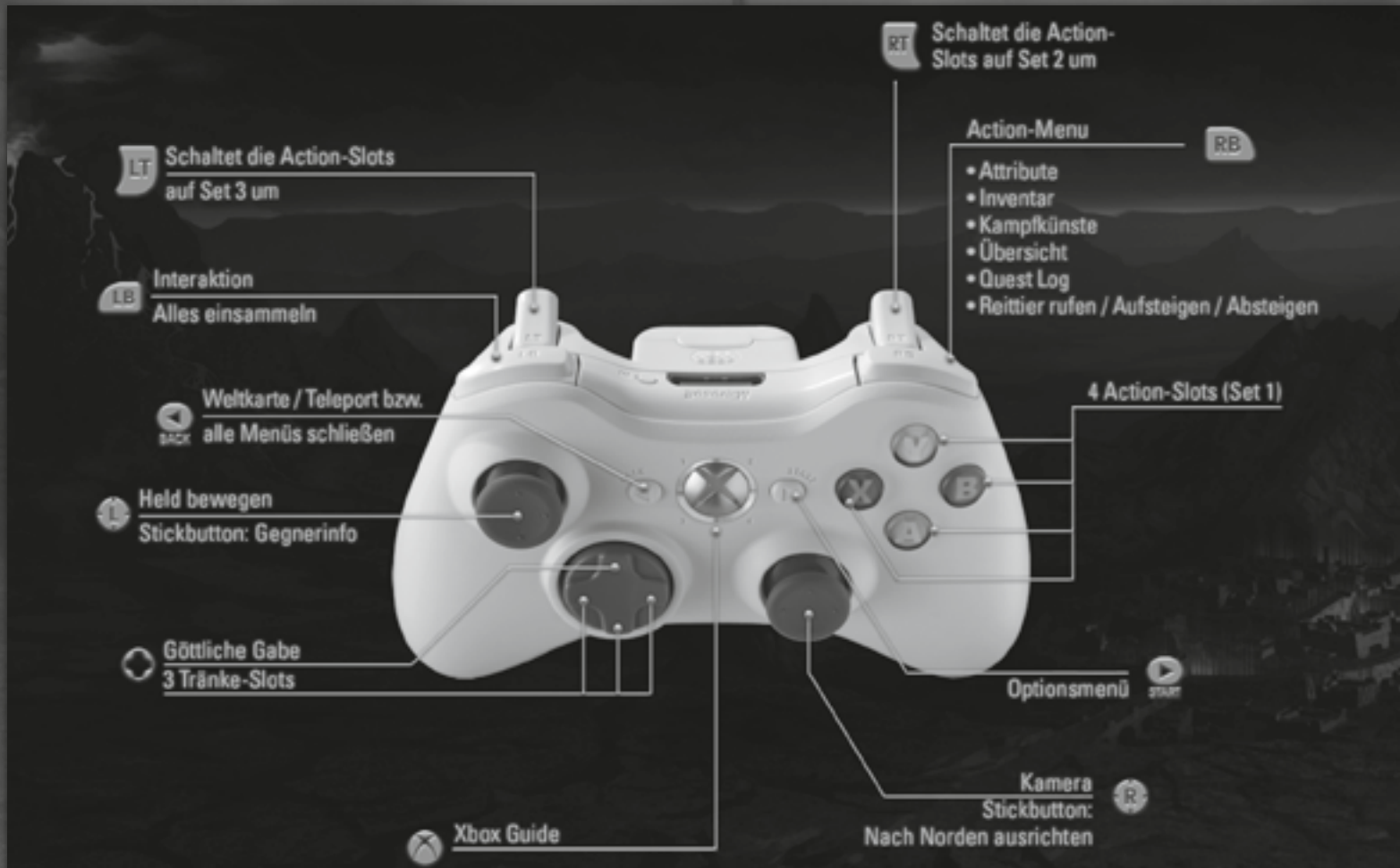
Zwei Helden können miteinander Handel treiben, wenn sie sich im gleichen Spiel befinden. Dazu muss sich ein Held dem anderen nähern und den Interaktions-Button drücken. Der andere Spieler muss dies durch Drücken des Interaktionsbuttons bestätigen.

Handel zwischen zwei Helden ist nur möglich, wenn beide Helden online sind (ein Goldaccount ist nicht notwendig). Aus Sicherheitsgründen werden während des Handels die Spielstände gespeichert und eine kurze Spielstandüberprüfung online durchgeführt. Schalte daher während des Handels auf keinen Fall die Konsole aus und entferne nicht das Netzkabel.

Während eines laufenden Spiels kann jederzeit auf einem zweiten angeschlossenen Controller der Button „Start“ gedrückt werden. Je nachdem ob der zweite Spieler sich als Gast anmeldet oder über einen eigenen Account verfügt, kann er nun entweder aus den Helden des Spielleiters oder aber aus denen des eigenen Accounts wählen. Die beiden Spieler teilen sich zusammen den gesamten Bildschirm.

Hinweis: Der Zwei-Spieler-Modus ist mit Online-Spielen kompatibel. Beispielsweise können zwei User an einer Konsole mit zwei weiteren Usern über Xbox LIVE verbunden sein.





Portrait des Helden mit aktueller Erfahrungsstufe.

Der grüne Balken zeigt den Erfahrungsfortschritt. Ist der Balken voll, erreicht der Held eine neue Stufe.

Der rote Balken zeigt den Gesundheitszustand.

Die Minimap zeigt:

- Position und Ausrichtung des Helden
- Die Nord-Richtung
- Richtungen der aktuellen Aufträge (unterschieden nach Story und Nebenauftrag)
- Questziele in der Nähe
- Händler
- Gegner
- Freunde

Action-Slots: Button drücken, um die Aktion auszulösen. Die Buttons können über das Inventar mit Waffen und Waffe/Schild sowie über das Kampfkunst-Menü mit Kampfkünsten und Kampfkunst-Kombinationen belegt werden.

Durch Drücken von **LT** bzw. **RT** können die Action-Slots umgeschaltet werden.

☉ löst die Göttliche Gabe aus

Die 3 Tränke-Slots können über das Inventar mit Tränken belegt werden.

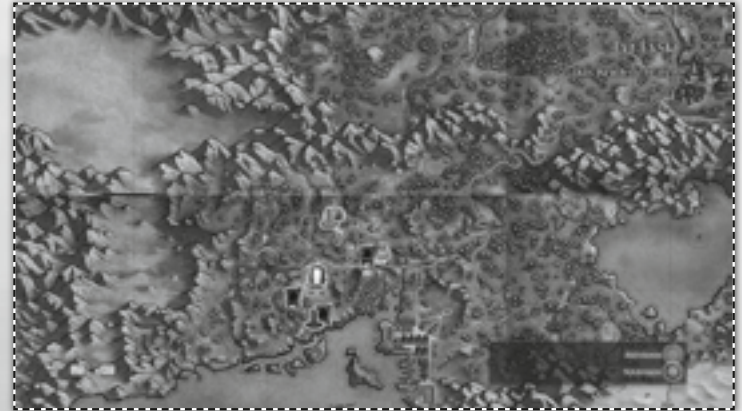
MINIKARTE



	Es gibt drei Arten von Quests: Hauptquests (goldener Pfeil) beziehen sich auf die Kampagne, silberne Pfeile sind Nebenquests und blaue Pfeile sind spezielle Quests für deinen Heldencharacter.
	Je nach Questtyp gibt es verschiedenfarbige Fragezeichen (für die Person, die Dir den Auftrag erteilt), Ausrufezeichen (im Regelfall die Person, von der Du die Belohnung erhältst) und Kreise (die das Ziel des Auftrages zeigen). Charakter-Quests sind – wie der Name schon sagt – charakter-spezifische Aufträge und werden in der Charakterfarbe angezeigt.
	Diese vier Symbole stehen für die wichtigsten Dienstleister (von links nach rechts): Händler, Schmied, Runenmeister und Pferdehändler.
	Überall in der Welt sind Seelensteine verteilt. Sie werden auf den Karten dunkelgrau angezeigt. Aktiviere einen Seelenstein, um nach dem Tod des Helden dort wiederbelebt zu werden. Aktivierte Seelensteine sind blau.
	Ein blaues Portal zeigt ein aktiviertes Portal an. Mit Hilfe der Weltkarte kannst du dich jederzeit zu aktivierten Portalen teleportieren lassen.
	Ein dunkles Steintor zeigt den Zugang zu einem Verlies, einer Höhle, einem Tunnel oder einem anderen Dungeon an.
	In manchen Städten und Dörfern gibt es eine Heldenruhe. Alles, was du dort ablegst, ist in allen Truhen verfügbar. Wenn du verschiedene Helden hast, greifen alle auf die gleiche Truhe zu. So kannst du Gegenstände zwischen deinen Helden austauschen.

WELTKARTE

Mit wird die Karte von Ancaria geöffnet. Es werden die gleichen Symbole wie auf der Minikarte verwendet.



Mit Hilfe der Weltkarte kannst du dich jederzeit zu aktivierten Teleportern teleportieren lassen. Überall in Ancaria werden dir solche Teleporter begegnen. Um sie zu aktivieren, musst du dich ihnen nähern.

Mittels und kannst du zwischen aktiven Portalen durchschalten. Im Mehrspielermodus kannst du dich auch zum Spielleiter teleportieren.

Tipp: Du kannst die Teleporter von überall aus nutzen, es dürfen jedoch keine Feinde in deiner Nähe sein. Außerdem kannst du dich stets zum aktiven Seelenstein teleportieren.

Drücke **RB** um das Action-Menü aufzurufen.



Von hier gelangst du in die verschiedenen Spielmenüs (siehe folgende Kapitel) und kannst dein Reittier rufen bzw. Auf- und Absteigen (siehe Kapitel Reittier).



Zum Heldenmenü gehören das Inventar, die Übersicht, die Attribute, die Fertigkeiten und die Kampfkünste. Du kannst mit Hilfe der analogen Schulterbuttons zwischen diesen Menüs hin- und herschalten.

DAS INVENTAR

Überall in der Welt kannst du neue Gegenstände finden. Außerdem lassen Gegner alles mögliche fallen, nachdem du sie besiegt hast. Das Inventar enthält alle aufgesammelten Gegenstände und ist in die Rubriken Waffen, Rüstung, Tränke, Reliquien, Sets und Verschiedenes unterteilt. Die Rubriken lassen sich mit dem linken Stick durchschalten, indem man den Stick nach links oder rechts bewegt.

Alle Gegenstände, die seit der letzten Ansicht des Inventars dazugekommen sind, werden gekennzeichnet.

WAFFEN

In der Rubrik Waffen beispielsweise werden alle Waffen angezeigt, die dein Held besitzt. Kann dein Held eine Waffe nicht tragen, weil sie für eine andere Heldenklasse bestimmt ist, so wird der Waffenname rot eingefärbt.



Im Inventar kannst du Waffen auf die Action-Slots legen, um sie im Kampf zu benutzen. Außerdem kannst du dir zu jeder Waffe Details anzeigen lassen.

Tipp: Achte darauf, dass die Stufe der Waffe zur Stufe deines Helden passt. Ist die Stufe der Waffe zu hoch, wird dein Held merklich langsamer in all seinen Bewegungen.

Tipp: Das Inventar ist sortiert. Je wertvoller ein Gegenstand, desto höher steht er in der Liste. Getragene Gegenstände stehen außerdem immer ganz oben.

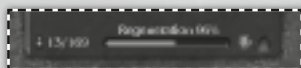
RÜSTUNG



Das Rüstungsinventar enthält alle Rüstungsteile, die dein Held gefunden hat und welche er derzeit ausgerüstet hat. Rechts kannst du sehen, welche Rüstungsteile ausgerüstet sind und welche noch fehlen. Verfügt du über eine bessere Rüstung als derzeit ausgerüstet, so wird das entsprechende Rüstungsteil auf der rechten Seite markiert.

Die Rüstung, die dein Held trägt, schützt ihn vor physischem Schaden. Je besser die Rüstung, desto besser der Schutz. Es gibt aber noch andere Schadensarten in Sacred 2, gegen die man sich mit Hilfe der Reliquien (siehe unten) schützen kann.

AUFLADERATE



Unten im Inventar wird stets die Aufladerate angezeigt. Sie zeigt an, wie schnell eine gerade ausgeführte Kampfkunst wieder regeneriert. Grundsätzlich gilt: Je massiver die getragene Rüstung, desto niedriger die Aufladerate. Es gibt auch Gegenstände, die die Aufladerate zusätzlich erhöhen. Du solltest die Aufladerate stets im Blick behalten!

TRÄNKE

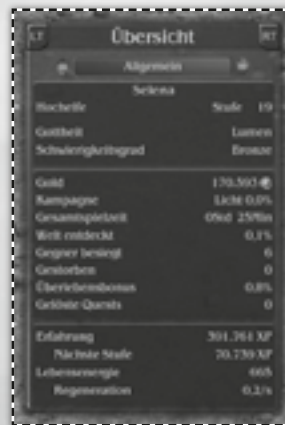
Tränke kannst du auf die Tränke-Slots legen, um sie im Kampf schnell nutzen zu können.

RELIQUIEN

Reliquien haben eine besondere Bedeutung, denn sie erhöhen den Rüstungsschutz deines Helden. Du findest sie während des Spielverlaufs und es gibt vier verschiedene Typen, die dir einen Rüstungsschutz gegen Magie, Gift, Feuer oder Eisangriffe bieten. Beachte, dass eine Reliquie im Inventar aktiviert werden muss, damit sie deine Resistenz erhöht. Du kannst maximal 6 Reliquien gleichzeitig aktivieren, aber nur 3 des gleichen Typs.

Hinweis: Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto größer ist die Bedeutung von Schadenskanälen und Resistenzen. Im Bronze-Modus hat die Wahl der Reliquie keine so große Bedeutung. Details hierzu siehe Kapitel „Die Gegner“.

DIE ÜBERSICHT



In der Übersicht werden einige Werte deines Helden zusammengefasst, damit du sie auf einen Blick sehen kannst.

Unter anderem wird hier angezeigt, wie sich Schaden und Rüstung deines Helden auf die 5 Schadenstypen (Physisch, Magie, Feuer, Gift, Eis) verteilen. Außerdem kannst du dir hier alle Boni anzeigen lassen, die dein Held insgesamt besitzt sowie die Werte der drei letzten Gegner betrachten.

DIE ATTRIBUTE DES HELDEN



Die Attribute sind die allgemeinen körperlichen und geistigen Grundeigenschaften des Charakters. Bei einem Levelaufstieg steigen diese automatisch, allerdings werden je nach Charakter bestimmte Attribute stärker oder schwächer angehoben. Zusätzlich dazu kannst du bei einem Levelanstieg selbst noch Punkte vergeben.

DIE FERTIGKEITEN DES HELDEN



Die Fertigkeiten die jeder Charakter in Ancaria lernen kann, unterteilen sich in 4 Bereiche: Unter „Kampfkünste“ sind die Fertigkeiten, die die Kampfkünste des Helden unterstützen. Dann gibt es noch „Angriff“, „Verteidigung“ und „Allgemein“. Der letzte Fertikeitsbereich enthält allgemeine, für einen Abenteurer überaus nützliche Fertigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg deines Helden kannst du entweder bestehende Fertigkeiten verbessern oder neue Fertigkeiten hinzulernen.

KAMPFKÜNSTE

ASPEKTE

Dieses Menü zeigt die Kampfkünste an, über die dein Held verfügt. Kampfkünste können spezielle Attacks oder Zaubersprüche sein. Jede Heldklasse verfügt über 3 Kampfkunstaspekte, wie beispielsweise defensiv, aggressiv, magisch.



Kampfkunstaspekte kannst du erlernen und steigern, indem du Runen findest und diese einliest. Gefundene Runen werden im Inventar stets unter „Sonstiges“ abgelegt und können von dort auch eingelesen werden.

Hinweis: Weitere Informationen zu Runen und zum Runentausch siehe Kapitel „Charaktere und Entwicklung“, Abschnitt „Runen“.

MODIFIZIEREN VON KAMPFKÜNSTEN



Durch das Steigern der zu einem Aspekt gehörenden Fertigkeiten (meist Kunde und Fokus) werden Modifikationspunkte freigeschaltet. Mit ihnen kannst du die zum Aspekt gehörenden Kampfkünste modifizieren.

Jede Kampfkunst kann drei mal modifiziert werden. Du erhält jeweils einen Modifikationspunkt, wenn die beiden Aspekt-Fertigkeiten zusammen folgende Höhe erreichen:

3, 5, 9, 14, 22, 31, 42, 55, 70, 87, 106, 126, 149, 173, 199

Beispiel: steigertest du bei der Hochelfe die Fertigkeit „Arkankunde“ auf 1 und die „Arkankunde“ auf 2, so hast du insgesamt 3 Fertikeitspunkte in den Aspekt „Arkan“ investiert und erhältst den ersten Modifikationspunkt. Du kannst damit eine beliebige Arkan-Kampfkunst modifizieren.

KOMBINATIONEN

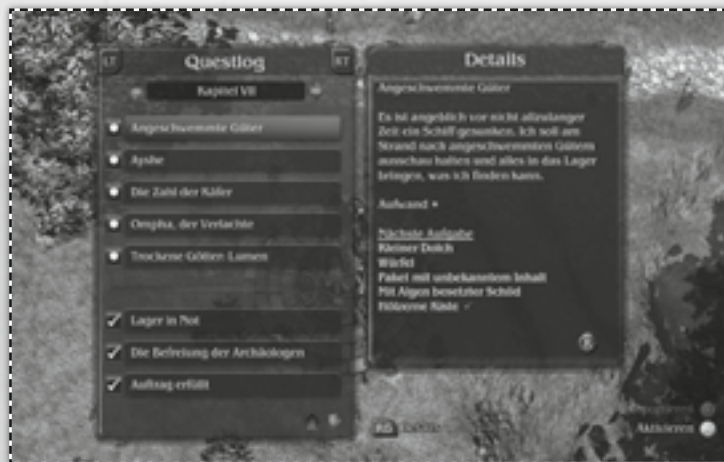
Im unteren Bereich des Kampfkunstmenüs kannst du Kombinationen von Kampfkünsten erstellen. Zu Spielbeginn kannst du 2 Kampfkünste kombinieren. Erlernst du die Fertikeit „Kampfdziplin“, so kannst du 3 Kampfkünste kombinieren. Meisterst du die „Kampfdziplin“ (Stufe 75), sind es 4. Kombinationen kannst du im Kampf wie eine normale Kampfkunst einsetzen. Die Aufladerate einer Kombination hängt von Anzahl und Art der kombinierten Kampfkünste ab.

ZUWEISUNG AUF ACTION-SLOTS

Kampfkünste und Kombinationen können wie Waffen den Action-Slots zugewiesen werden. Die Kampfkünste werden dabei immer mit der aktuell in der Hand gehaltenen Waffe ausgeführt.



AUFTRÄGE



Im Questbuch sind alle angenommenen Aufträge aufgeführt. Es gibt storyrelevante Aufträge, Nebenaufträge sowie Held-spezifische Aufträge. Du kannst immer nur einen Story-Auftrag haben, jedoch mehrere Nebenaufträge.

Es gibt immer genau einen Storyauftrag, der erfüllt werden muss, damit die Geschichte weitergeht. Storyaufträge haben eine goldene Markierung. Nebenaufträge können mehrere zur gleichen Zeit angenommen werden. Sie sind silbern markiert. Beachte, dass immer die letzte angenommene Nebenmission aktiv ist und auf der Minikarte mittels Richtungspfeile angezeigt wird. Du kannst jedoch die aktive Nebenmission auch ändern.

Tipp: Hast du mehrere offene Nebenaufträge in deinem Questbuch, so kannst du wählen, welcher Nebenauftrag an der Minikarte angezeigt werden soll. Standardmäßig zeigen der Richtungspfeil zu dem Missionsziel, das du zuletzt erhalten hast.

BÜCHER

Hier sind alle Bücher aufgeführt, die der Held auf seinem Abenteuer findet. Du kannst alle Bücher anwählen und lesen. Auch Tipps werden hier abgelegt.





SERAPHIM

Dank der schwingenartigen Rüstung und Waffen, die Seraphim tragen, hinterlassen die Kriegerinnen einen engelhaften Eindruck.

Dieser wird noch unterstrichen durch das allgemeine Erscheinungsbild: Überirdische Schönheit, langes, wallendes Haar und pupillenlose Augen verstärken das Bild des Himmelswesens.

Der Eindruck kann täuschen: Denn die Seraphim sind gefährliche Gegner, die im Umgang mit Waffen genauso geübt sind wie im Gebrauch von Technologie und himmlischer Magie.

★ Säbelzahn-Tiger

Im Gegensatz zu der engelsgleichen Gestalt der Seraphim, macht ihr Reittier keinen besonders freundlichen Eindruck. Die riesigen Reißzähne des Säbelzahn-tigers sind nicht nur Furcht einflößend, sondern auch tödlich!



★ Zu schön, um wahr zu sein



Die Seraphim ist ein idealer Allround-Charakter und somit für Einsteiger und Profis gleichermaßen gut geeignet. Sie beherrscht die meisten Waffen und kann schwere Rüstungen tragen. Die Aspekte Kampf, Himmelsmagie und Technik spiegeln den Mix aus Angriffs-Kampfkünsten und soliden Schutz-

Zaubern wieder. Wirkungsvolle Buffs wie das Energieschild runden das Bild ab. Die Seraphim ist ein purer Kämpfer des Lichtes und kann somit nur für die Kampagne des Lichtes verwendet werden und keinen dunklen Gott erwählen.



KAMPF

Hier kämpft sie als eleganter Nahkämpfer. Nicht die Kraft, sondern eine perfekte Kampftechnik zeichnet sie dabei aus.



Seelenhammer



Schlaghagel



Wirbelsprung



Beflügeln



Kampfhaltung (Buff)



HIMMELSMAGIE

Ihr mystischer Hintergrund verleiht ihr die Gabe heiliger Magie, die sie zu einem Kämpfer der Magie werden lässt.



Blitz



Lichtsäule



Bekehrung



Heilen



Lichtaura (Buff)



TECHNIK

Die Seraphim verfügen über eine weit fortgeschrittene Technologie, die ihnen im Kampf außerordentliche Fähigkeiten verleiht.



Schwertfeuer



Schockwelle



Notschild



Energieschild (Buff)



BeeEffGee (Buff)



HOCHELFE

Die Hochelfe des Adelstandes ist Angehörige der uralten Rasse, die mit für den Zwist, der Ancaria erschüttert, verantwortlich ist.

Langjähriges Studium der Elementarmagie lassen die Hochelfe zu einer Meisterin im Umgang mit furioser Zauberei werden.

Sie betrachtet es als angestammtes Recht, dass der Hochelfen-Adel die T-Energie kontrolliert, und verhält sich entsprechend arrogant anderen Völkern gegenüber.

★ Feendrache

Bis auf die glühenden Augen, wirkt der Feendrache eher niedlich bis putzig.

Ein Eindruck, der schnell täuscht. Denn zwar fehlt dem Feendrachen die Furcht gebietende Erscheinung eines normalen Drachen, aber er ist nicht minder schrecklich.



★ Zaubern, was das Zeug hält



Die Hochelfe ist so etwas wie der „klassische Magier“ der Charakterklassen von **Sacred 2: Fallen Angel**.

Sie hat drei magisch orientierte Aspekte zur Verfügung: Inferno, bei dem sich vornehmlich Feuerzauber lernen lassen; Sturm, der eine Auswahl an Frost-Sprüchen bietet, und Arkan,

in dem sich hauptsächlich besondere Schutz-Sprüche wie Teleport und Bannkreis befinden. Da die Hochelfe durch ihre eher schwächere Konstitution relativ anfällig für Angriffe ist und weil ihr Kampf vor allem auf den Einsatz ihrer Kampfkünste basiert, ist sie deutlich taktischer zu spielen als ein Nahkämpfer.



INFERNO

Sie beherrscht das Element des Feuers perfekt. In diesem Aspekt ist sie eher als offensiver Magier ausgelegt.



Feuerball



Feuersturm



Meteor



Feurdämon (Buff)



Feuerhaut (Buff)



STURM

Sie hat sich hier vor allem auf Eiszauber spezialisiert. Dabei legt sie insbesondere Wert auf eigenen Schutz und darauf, den Gegner zu schwächen.



Frosts Schlag



Eissplitter



Schneesturm



Nebelform



Kristallhaut (Buff)



ARKAN

Dies ist die Schule der klassischen Zauberkünste. Diese eignen sich hervorragend dafür, einen der anderen Aspekte zu unterstützen.



Energieblitz



Magischer Schlag



Teleport



Bannkreis



Regenerationskraft (Buff)





DRYADE

Die Dryaden sind die Nachkommen eines abtrünnigen Elfenvolkes, das sich in grauer Vorzeit auf die westlichen Inseln zurückgezogen hat. Im Einklang mit der Flora und Fauna sind die Dryaden Meister der Natur-Magie und äußerst geschickt im Umgang mit Fernwaffen wie Bögen oder Blasrohren.



Was ist ein Schrumpfkopf?

Erschlagene Gegner hinterlassen eventuell einen Schrumpfkopf, der von der Dryade wie ein spezieller Ausrüstungsgegenstand benutzt werden kann - aber immer nur Einer auf einmal! Der Schrumpfkopf gibt – je nach Typ des Kopfes – unterschiedliche Boni auf Rüstung und Angriffswerte. Ist es beispielsweise ein Schrumpfkopf eines Orks, erhält die Dryade einen Angriffsbonus gegen Orks!

★ Kampfwaran

Naturverbunden sind die Dryaden und seit dem großen Krieg haben sie den Einsatz von T-Energie. Kein Wunder, dass das spezielle Reittier der Dryade ein Kampfwaran ist. Eine gigantische Echse, die die Dryade, die vornehmlich mit Fernwaffen kämpft, aufs Hervorragendste ergänzt.



Mit Pfeil und Bogen



Während die Hochelfe sich auf Elementarmagie spezialisiert, befasst sich ihre Feindin, die Dryade, mit der Natur. Jagd, Voodoo und Naturmagie sind die Aspekte, derer sich die Dryade bedient. Außerdem ist die Dryade der Fernkampfprofi innerhalb der Charakterklassen. Bereits zu Beginn mit einem Blasrohr ausgestattet und überdurchschnittlich hohen Geschicklichkeitswerten, ist dieser Charakter für den Umgang mit Bogen und Blasrohr geeignet wie kein anderer. Dies, und die relativ schwache Magie am Anfang des Spieles, machen aus der Dryade einen Charakter für fortgeschrittenere Spieler und für Profis.



JAGD

Dies stattet sie mit allem aus, was ein sehr guter Fernkämpfer braucht. Dabei verfügt sie über die besten Kampfkünste für Fernkämpfer.



Konzentrierter Angriff



Angriffsserie



Sprint



Wirbeln



Projektilfokus (Buff)



VOODOO

Dies ist die dunkle Seite der Dryade. Mit dieser Magie kann sie die Lebenskräfte der Gegner weichen lassen oder ihre Geister für sich kämpfen lassen.



Quälen



Krankheit



Fluch des Verderbens



Voodoo-Totem



Gequälte Seele (Buff)



NATURMAGIE

Dieser Aspekt steht in enger Verbindung zur Natur und lässt sie selbst und ihre Kräfte mit in den Kampf eingreifen.



Bodenspieße



Wucherwurzel



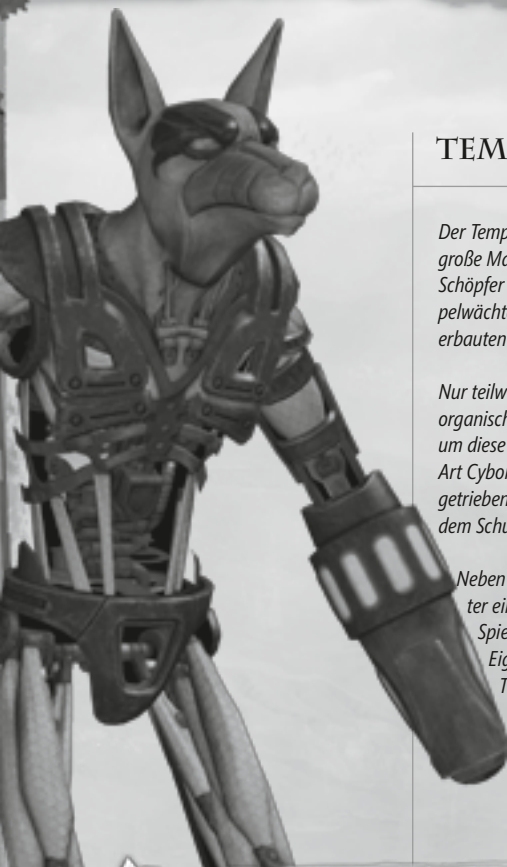
Handauflegung



Wacher Verstand



Rindenhaut (Buff)



TEMPELWÄCHTER

Der Tempelwächter ist fast so alt wie die große Maschine und die T-Energie selbst. Der Schöpfer der großen Maschine schuf die Tempelwächter, um die Maschine und den darum erbauten Tempel zu beschützen.

Nur teilweise besteht ein Tempelwächter aus organischer Materie – er benötigt Rüstungen, um diese zu schützen – ist aber ansonsten eine Art Cyborg. Ein Cyborg, der von T-Energie angetrieben wird. Eine Maschine, die ihr „Leben“ dem Schutz der T-Energie geweiht hat.

Neben der Seraphim ist der Tempelwächter eine sehr technologisch orientierte Spielfigur. Aufgrund seiner einzigartigen Eigenschaften und des Gebrauchs der T-Energie ist der Tempelwächter ein idealer Charakter für Multiplayer-Partien.

★ Mobikulum

Alle anderen Charaktere haben ein „biologisches“ Spezial-Reittier. Nicht so der Tempelwächter.

Er nennt ein modernes, durch T-Energie betriebenes Einrad sein Eigen. Die Maschine ist so imposant wie gefährlich. Sitzt der Tempelwächter in dem Mobikulum, kann er seine Kampfkünste weiterhin benutzen.



★ Mensch und Maschine



Der Tempelwächter ist ein besonderer Charakter, der sich die T-Energie direkt nutzbar machen kann. Im Gegensatz zu anderen Figuren hat er eine seiner wichtigsten Waffen – einen Geschützarm – quasi mit eingebaut. Sein linker Arm verwandelt sich je nachdem, welche Kampfkunst verwendet wird. Er kann immer direkt

aus seinem linken Arm einen Energiestrahle abfeuern. Kommt er in Nahkampfreichweite, schlägt er direkt mit der Waffe zu. Insgesamt ist der Tempelwächter auf Grund seiner besonderen Fähigkeiten als Unterstützung im Multiplayer-Modus hervorragend geeignet. In einer Kampagne ist er – langfristig – eher ein Charakter für etwas fortgeschrittenere Spieler.

★ Die Batterie



Ein besonderer Rüstungsgegenstand, den der Tempelwächter finden kann, ist die Batterie. Diese beeinflusst die Art des Schusses, welcher von der Arm-Kanone abgefeuert wird.



NAHKAMPF

Natürlich verfügt der Tempelwächter über sehr starke Nahkampffähigkeiten, die er durch futuristische Technik noch tödlicher einsetzen kann.



Schöpfungsschlag



Kampfarm



Todesspieße



Kampfaura



T-Kampfschild (Buff)



TECHNIK

Auch im Fernkampf besitzt der Tempelwächter ein Arsenal an unterschiedlichsten Geschützarmen, die den Gegner schon aus der Distanz vernichten.



Projektile



Flammenwerfer



T-Schock



Archimedes-Strahl



Levitieren



T-ENERGIE

Sein Ursprung als Teil der Großen Maschine ermöglicht ihm, direkt die T-Energie als Waffe einzusetzen und Eigenschaften von Gegnern und ganzen Gebieten zu verändern.



Mutieren



Gluthitze



Eiseskälte



Energienetz



Schockpulse (Buff)



SCHATTENKRIEGER

Schattenkrieger sind Soldaten, die auf den Schlachtfeldern der Welt tapfer kämpften und ihr Leben ließen. Sie wurden von Gegnern und Freunden respektiert und gefürchtet.

Durch ein sehr gefährliches Ritual haben Hochelfen oder Inquistoren diesen Krieger um seinen letzten Lohn betrogen und seinen Körper in die Welt zurückgebracht.

Der Schattenkrieger kann schwerste Rüstungen und Waffen nutzen und ist der mächtigste Nahkämpfer Ancarias. Er beherrscht die Kunst des Kampfes wie kein Anderer!

★ Höllenhund

Der Höllenhund ist der perfekte Kompanion für den Krieger, der zwischen Leben und Tod wandelt.

Schon der Anblick des Monsters, das aus den Tiefen der Unterwelt aufsteigt, versetzt Gegner in Angst und Schrecken.



★ Der Tod steht ihm gut



Neu in Ancaria? Dann ist der Schattenkrieger die erste Wahl. Robust, unverwundlich und kampferprobt ist der Schattenkrieger ein idealer Charakter für Einsteiger. Er kann die schwersten Schwerter, Kriegsäxte oder Kampfknüppel heben, die dicksten Rüstungen tragen, und wo er hinhaut, wächst kein Gras mehr. Im dicksten Gegnergetümmel behält er einen klaren Kopf, um eine der eher Nahkampf-orientierten Kampfkünste zu benutzen. Jedoch bringt der Schattenkrieger, durch seine untote Seite, eine besondere Raffinesse in sein klassisches Kampfrepertoire. Sie befähigt ihn, seine toten Kameraden zu seiner Unterstützung rufen.



SCHWERER KAMPF

Der Kampfspezialist. Anstelle feinsinniger Beschwörung regiert hier brachiale Gewalt. Zuschlagen, zermalmen, zerstören.



Harter Schlag



Befreiungsschlag



Sturmloch



Kampfruf



Willensstärke (Buff)



TAKTISCHER KAMPF

Der Schattenkrieger beherrscht aber auch einen taktisch agileren Nahkampfstil, der weniger auf pure Kraft und Rüstung, sondern auf Wendigkeit und Taktik setzt.



Attacke



Stampsprung



Standarte



Kampfrausch



Umlenkung (Buff)



ASTRALEBENE

Durch seine verbliebene Bindung zum Reich der Toten kann er seine alten, gefallenen Kameraden wieder zu sich rufen, um für den Schattenkrieger zu kämpfen.



Geisterhand



Knochenturm



Kampfbefehl



Geistform



Geisterhafte Kohorte (Buff)



INQUISITOR

Der Inquisitor ist ein Hohepriester der Hochelfen. Arrogant und todbringend fühlt sich der Inquisitor nur sich selbst verpflichtet.

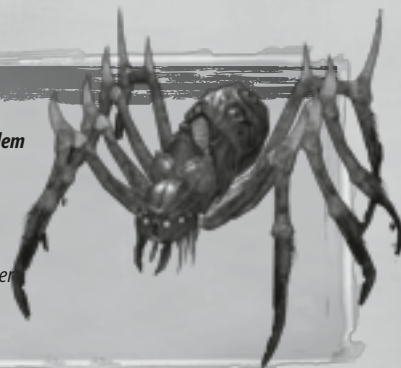
Das Schicksal der anderen Bewohner Ancarias kümmert ihn nicht. Seine Bestimmung ist es, dem Klerus der Hochelfen die absolute Kontrolle über die T-Energie zu verschaffen.

Dazu macht der Inquisitor selbst vor den Toten nicht halt und ruft Leichen zu seiner Hilfe herbei.

★ Schattenspinne

Die Mächte der Dunkelheit haben dem Inquisitor ein besonderes Reittier gegeben.

Er reitet auf einer riesigen dunklen Spinne daher, von deren Rücken aus er seine mächtigen Zauber spricht.

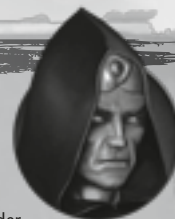


★ Leichen pflastern seinen Weg



Was die Seraphim für die Kämpfer des Lichtes, ist der Inquisitor für die Mächte der Dunkelheit. Schon die Kampfkünste der Aspekte Inquisition, Macht und Unterwelt, wie beispielsweise Hinrichtung oder Schändung, sagen einiges über die Gesinnung des Inquisitors aus. Zwar ist der Inquisitor von Haus aus

– wie sein Counterpart, die Seraphim – ein durchaus ausgewogener Charakter, aber bei einer Spezialisierung auf den Aspekt Unterwelt eher für fortgeschrittene Spieler gedacht. Der Aspekt Unterwelt deshalb, weil der Inquisitor selbst vor den Toten nicht Halt macht und selbst Leichen zu seinem Vorteil einsetzt.



INQUISITION

Der Inquisitor ist ein ausgezeichneter Nahkämpfer. Sein Stil ist nicht die Defensive. Er greift bis zur Schmerzgrenze an, denn die beste Verteidigung ist, den Gegner zu keinem zweiten Schlag mehr kommen zu lassen.



Hinrichtung



Verstümmelung



Pranger



Eifer



Kasteiung (Buff)



MACHT

Seine magischen Kräfte sind so mächtig, dass er die Gegner selbst oder ihre eigenen Angriffe zu Waffen werden lassen kann.



Fächerblitz



Machtstoß



Machtsog



Doppelgänger



Vergeltung (Buff)



UNTERWELT

Der Inquisitor beherrscht aber auch dunkle Magie, die Gegnern die Seele entzieht und selbst Tote ihm als Werkzeug dienlich machen.



Seelenraub



Versklavung



Schändung



Entsetzen



Seelenfänger (Buff)

RUNEN

In einigen Städten Ancarias wirst du auf Runenmeister treffen, bei denen du beliebige Runen gegen bestimmte Runen umtauschen kannst. Gegen eine gewisse Gebühr natürlich.

Tipp: Jeder Held kann 15 Kampfkünste erlernen, 5 pro Aspekt. Jedoch ist es nicht ratsam, alle Kampfkünste zu erlernen, denn wirklich meistern kannst du eine Kampfkunst nur, wenn du sie richtig ausbaust. Außerdem solltest du Kampfkünste aus verschiedenen Aspekten wählen, denn jeder Aspekt hat seine eigene Aufladerate. So kannst du im Kampf mehrere Kampfkünste direkt nacheinander einsetzen.

RUNENTAUSCH



Beim Runenmeister kannst Du beliebige Runen gegen Gebühr in solche „umtauschen“, die Du benötigst. Bis zu vier Runen kannst Du beim Runenmeister ablegen. Die Anzahl der Runen, die Du anbietest, hat nur Auswirkungen auf den Preis, den Du für das Tauschen zahlen musst. Je mehr Runen, desto billiger.

SCHMIEDEKUNST

Alle Waffen verfügen über einen grauen Sockel, in die du bei einem Schmied einen Schadenswandler einschmieden kannst. Du findest Schadenswandler im Verlauf des Spiels. In eine Waffe eingeschmiedet, wandeln sie einen Teil des physischen Schadens in einen anderen Schadenskanal um. Es gibt Schadenswandler für Feuer, Eis, Gift und Magie.

Manche Waffen und Rüstungen verfügen aber außerdem über einen farbigen Schmiedesockel. In diese Sockel kannst du andere Gegenstände einschmieden:

- **Bronze:** Runen und Schmiedekünste (z.B. Schärfe)
- **Silber:** Runen, Schmiedekünste und Ringe
- **Gold:** Runen, Schmiedekünste, Ringe und Amulette

Je höher die Sockelqualität, desto größer ist außerdem der Effekt durch den eingeschmiedeten Gegenstand. Generell erhält eine geschmiedete Waffe oder eine Rüstung die Wirkung des eingeschmiedeten Gegenstands als Bonus.

Wurde z.B. ein Ring in ein Schwert eingeschmiedet, hat das Schwert nun zusätzlich die Eigenschaften des Rings. Wenn es mehr Sockel gibt, kannst Du verschiedene Eigenschaften kombinieren. Es ist sogar möglich, einen Gegenstand (Ring oder Amulett) wieder herauszuschmieden. Jedoch gehen dabei alle anderen eingeschmiedeten Gegenstände verloren.



Das Schmieden läuft wie folgt ab: Wechsle beim Schmied zunächst zum Schmiede-Menü, dann wählst du die Waffen oder die Rüstung, die du verändern möchtest. Dann wählst du aus, welcher Gegenstand eingeschmiedet werden soll. Hier stehen auch die Schmiedekünste Schärfe, Härten und Veredeln zur Auswahl. Sie sind zwar keine Gegenstände, belegen aber dennoch einen Sockel. Beispiel: Um eine Waffe zu Schärfe, legst du die Schmiedekunst „Schärfe“ in einen Sockel (ab Bronze).

GEGNERSTÄRKE

Der glühende Kreis um einen Gegner zeigt auf einen Blick die relative Stufe zum eigenen Charakter an.



- 1 Ein grüner Schein zeigt an, dass der Feind eine niedrigere Stufe hat.
- 2 Ein gelber Kreis deutet auf eine etwa gleiche Stufe hin. Beachte aber, dass ein Oger der gleichen Stufe trotzdem stärker ist als ein Kobold.
- 3 Ein roter Kreis zeigt eine höhere Stufe an.

Ein weißer Kreis deutet auf einen Feind, der deutlich schwächer ist und faktisch kaum Erfahrungspunkte bringt.



Elitegegner werden durch einen goldenen Glanzeffekt auf ihrem Körper hervorgehoben.

SCHADENSKANAL UND RESISTENZ



Durch Drücken des linken Stick-Buttons wird eine Gegnerinfo angezeigt. Diese zeigt an, welche Schadensarten und welche Resistenzen ein Gegner hat. Es werden folgende Farben verwendet:

	Gelb:	Physisch
	Rot:	Feuer
	Blau:	Magie
	Grün:	Gift
	Hellblau:	Eis

Rüstung schützt vor physischem Schaden, vor den anderen Schadensarten helfen die Reliquien.

Die gleichen Schadensarten werden auch in der Detailsicht im Inventar angezeigt. Einen Gegner kannst du natürlich mit einer Schadensart, für die er wenig Rüstung hat, am besten treffen.



Je mehr Rüstung und je bessere Rüstung dein Held trägt, desto höher ist sein Rüstungswert und damit seine Resistenz gegen physischen Schaden - die wichtigste Schadensart in der Sacred-Welt. Doch es gibt auch Resistenzen für die anderen Schadensarten. Diese werden durch die Reliquien bestimmt, die dein Held trägt (siehe Seite 24).



Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto größer ist die Bedeutung von Schadenskanälen und Resistenzen. Im Bronze-Modus kannst du auch einen Gegner mit Eisschaden bezwingen, der eine hohe Resistenz gegen Eis hat. Ebenso schützt dich eine hohe physische Rüstung auch gegen Gift. Je höher jedoch der Schwierigkeitsgrad (Gold, Platin...) desto wichtiger wird die Wahl der richtigen Rüstung, Reliquien und Waffen.

EINFLÜSSE AUF SCHADEN UND RESISTENZ



Manche Gegenstände, die dein Held trägt, beeinflussen die Schadens- und Rüstungswerte deines Helden. Der größte Einfluss auf die Rüstungswerte kommt von den Reliquien, die im Inventar aktiviert werden können. Details zu den Reliquien siehe Seite 24.

In der Übersicht des Helden, die du über das Heldenmenü anzeigen kannst, werden deine aktuellen Werte angezeigt. Bei diesen Werten sind alle Modifikationen berücksichtigt, auch die der aktuell getragenen Waffe (die Waffe, die der Held gerade in der Hand hält).

MANAGING DIRECTORS

Heiko tom Felde
Roger Swindells
Holger Flöttmann

PRODUCER

Daniel Dumont
Christian Grunwald

PROJECT MANAGEMENT

Peter Kullgard
Sebastian „Buddy“ Fleer

LEADS

Quality Assurance

Enrico Ausborn
Lars Berenbrinker

Technical Directors

Roger Boerdijk
Kay Struve

Level Design

Aarne Jungerberg

Visual Director

Steve Manekeller

Quest Design

Marc Oberhäuser

Lead Artist

Hoa Tu Ngoc

Game Design

Hans-Arno Wegner

CORETEAM

Coding

Daniel Balser

Tobias Berghoff
Anett Bölke
Bastian Clarenbach
Thomas Dähling
Peter Grimsehl
Lars Hammer
Stephan Hodes
Jochen Hofmeier
Uygar Kalem
Raimund Lingen
Bernd Ludewig
Martin Lukaszek
Andreas Müller
Matthias Muschallik

Frank Naggies
Michael Offel
Bastian Rolf
Ralf Rüdiger
Daniel Sawitzki
Steffen Schulze
Matthias Süß
Simon Völker
Ulf Winkelmann

Game-Design

Peter Luber
Nadim Affani
Christian Altrogge
Mario Endlich

Graphics

Janina Gerards
Marko Giertolla
Mark Kölker
James Mearman
Guido Neumann
Simon Trümpler
Catharina Zeiß

Internal QA

Frank Rentmeister
Simon Kranz
Eric Lambertz
Maximilian Mantz

Arne Müller
Daniel Müller
Sebastian Walter

Level Design

Andreas Liebeskind
Christian Bus
Markus Häublein
Mark Intelmann
Benny Kayser
Melanie Thiemann
Janos Toth

Quest-Design

Ralph Roder
Michael Bußler
Michel Dumont
Elvin Mehmedagic
Ole Metzdorf
Felix Schuller

Sound Department

Dag Winderlich
Stefan Ruthenberg

System

Administration
Jan Grocholl
Mark Kieschke
Frank Lunnebach

Beta Test

Coordination
Torsten Allard
Jan Walczak

Concept Art

Frederike Böckem-Stradal
Dario Coelho
Alexander Conde
Sebastian Erb
Ogan Kandemiroglu
Christoph Kessler

Daniel Lieske
Klaus Scherwinski

CORE TEAM ADDITIONALS

Thorsten Bentrup
Ingo Bertram
Markus Boltersdorf
Tanja Borzel
Werner Brockgreitens
Maik Delitsch
Boris Fornefeld
Sergius Galjuk
Daniel Gemmecke
Peter Hann
Hans Jabs
Celal Kandemiroglu
Jan Langermann
Markus Mohr
Sebastian Neuhaus
Thomas Rolles
Dirk Schumacher
Wolfgang Siebert
Franz Stradal
Stefan Vinh-Kien Tu

STORY & TEXTS

Bob Bates
Norbert Beckers
Klaus Brunschede
Sabine Drescher
Christoph Hardebusch
Uschi Zietsch
Peter Thannisch

LOCALIZATION

Localization Manager
Ralf Armin Böttcher

Localization Lead - English

Helga Parmiter

Translation English

Claudia Kern
Damian Harrison
Courtney Sliwinski
Timothy Stahl
Kerstin Fricke
Cordula Abston

Vertigo**Translations srl**

Davide Solbiati
Stefano Lucchelli
Paolo Celso
Claudia Mangione
Matteo Ormellese
Gustavo Díaz
Isabel Martínez
Gabriel Pérez-Ayala
Juan Rojo
Eduardo Navarro
Geoffroy Marty
Jean Bury
Philippe David
Gregory Gaby
Agnès Pernelle
Matthieu Duborper

Vertigo**Translations Ilc**

Rossella Mangione
Todd Busteed
Adriano Dezulian
Glen West
Matteo Ungaro

US voices recorded at
Synthesis US Ilc studios

Translocacell

Martin Ruiz Torrelblanca
Nils Bote

Bettina Golk
Patrick Kuhlmann
Peter Hütches
Martin Kühn
Milan Kirsznik

Voice Actors

Hansi Jochmann
Sandra Schwittau
Michael Pan
Nana Spier
Thomas Fritsch
Raimund Krone

COMPANY STRUCTURE

Eric Deters
Antje Bill

Brigitte Retke
Bettina Wegner

MARKETING TEAM ASCARON

Marketing Manager
Jens Eischeid

International Product Manager
Alan Wild

Public Relations Manager
Torsten Meier

Manager Online Marketing
Stefan Hinz

Junior Product Manager
Morris Röhle

CGI / Concept Artist

Julian „Deen“ Pies

Community Manager

Carolyn Hacker
Christiane Clarenbach
Anca Finta

Special Thanks to

Tim Albersmann
Norman Chucher
Luisa Freier
Luke Handley
Benjamin Katte
Dorothee Nobbe
Daniel Wicht

Moderators www.sacred2.com

Adge Jean-Marie
Andreas Goebel
Charles Massey
Christian Bus
Cloe44
DarkEagle
Daniel Buchholz
Dominik Lebküchner
erialc
Felix Freitag
FrostElfGuard
Giacomo Elefante
Heiko Mangel
Ingo Marx
Jon Ellis
Knuckles
Markus Kobbe
Michael Brockmann
Mortaneous
Nightwolfe
Pevil
Pierre-Yves Navetat
Pascal Groß
Paul Jervis

Stéphane Compère
Thorin Oakshield
Tomasz Kitowski

Many thanks to all of our
fansites! Please check
the „Fansites“ section on
www.sacred2.com to find
direct links to all of them.

DEEP SILVER

Director of Production
Christian Moriz

International Marketing
Georg Larch

Executive Producer
Guido Eickmeyer

Product Management
Christoph Ebenschwaiger

International PR
Martin Metzler

Graphic Artist
Alexander Stein

Localization & QA
Daniel Langer

Localization Testing
Linda Grosshennig
Mikael Cuinet
Prachya Parakhen

QUALITY ASSURANCE**Quality Four**

Michael Höhdorff
Oliver Sturm
Hermann Achilles
Michael Andraschek
Stephan Audörsch
Damian Berning
Alexander Blödorn
André Blunert
Tobias Czullay
Matthias Dunkel
Markus Freitag
Anjo Gaul
Robert Gondro
Christiane Hagedorn
Saskia Hattar
Jens-Peter Kirschnick
Sebastian Klauk
Matthias Klein
David Kotarski
Matthias Lorenz
Steven Meinhardt
Wolfram Möller
Steffen Reinkensmeier
Tobias Riedel
Sven Rosenkranz
Matthias Schulz
Jörg Theirich
Christian Ungefehr
Hans-Joachim von Feilitzsch
Stefan Wegener

Enzyme Labs Testing Labs

Carolljo Maher
Andreas Schlangen
Steve Paquin
Serge Handfield
Paul-André Renaud
François Berthiaume

Eric Morissette
David Watts
Simon Bergeron
Pierre-Luc Bélanger
Pascal Vaillancourt

SUPPLIER

20/1 GmbH
Bernd Hohmann

3D Brigade

Tamas Daubner
Laszlo Domjan
Gabor Forrai
Balazs Kalvin
Zsafia Szinek
Gabor Balla
Daniel Domokos
Csaba Vekony

Act3Animation

Mike Hollands
Jane Hollands
Tony Pittorino
Gerard Roche
Cameron Crichton

Bravo Interactive Kiew

Alexander Kot
Alexander Zayets
Alexey Zayets

Crenetic
Carsten Widera-
Trombach

DNS Development
Axel Deising

Dynamedion
Tilman Sillescu
Alex Pfeffer

Markus Schmidt
Pierre Langer
Axel Rohrbach
Michael Schwendler
Carsten Rojahn

Glare Studios

Christoph Mütze
Thomas Heinrich
Uwe Meier
Bleick Bleicken

Instance 4 GmbH & Co. KG

Bernhard Ewers
Michael Stoyke
Jörg Rüppel

Intulo

Thomas Kronenberg
Rebecca Ludolphy
David Fraaß
Christian Oesch
Lana Jasmine Ludolphy

Keuthen.net

Marco Keuthen
Dragica Kahlina

Lightstorm 3D

Kay Poprawe
Marco Windrich
Dirk Bialluch

Motionworx
Robert Karlsson

Motionworx AB

Marcus Gezelius
Daniel Rojas
Andreas Wahlman
Wahlman Karlsson

Northern Lights

Pilgrim Interactive
Ivelin G. Ivanov
Evgeny Jordanov

Red Jade

Fredrik Liegren
Jeremy Price
Dan Rickard
Daniel Aberin
Kit Hoang
Jeff Ross
Milton Pangourelais

Sidema

Stefan Maton

Silent Dreams

Carsten Edenfeld
Alexander Wagner

Spanked Monkey Game Studios AB
Martin Rystrand

The Light Works

Tobias Richter
Oliver Nikelowski
Oliver Stark
Jennifer Marx
Arne Langenbach
Iring Freytag
Maximilian Laska

Virgin Lands Animated Pictures

Volker Jäcklein
Oliver Weirich
Tobias Weingartner
Frank Hessefort
Vito Lamanna
Holger Hemberger
Marc von der Brüggen
Björn Harhausen

Lars Wagner
Stefan Spatz
Christian Hotze
Tobias Trebeljahr
Christian Roder
Giuseppe Lamanna
Ralf Hüttinger
Verena Binzenhöfer
Matthias Knappe
Alexey Danilkin
Boris Orlopp

FREELANCER

Armin Barkawitz
Cosmin Bulau
Pedro Macedo Camacho
Christoph Kucher
Steffen 'Neox' Unger
Thorsten Wallner

SPECIAL THANKS

Frank Heukemes
Christel Pankoke

Blind Guardian

Hans Jürgen Kürsch
Marcus Siepen
Andre Olbrich
Frederik Ehmke

Dell Gaming Team USA

Eric Reichley
Christopher Sutphen

Dell Gaming Team Germany

Georg Zedlacher
Karin Doppelbauer
Nescho Topalov

Hansoft

Proverba

Pascal Tourniaire
Nandita Janssens
Kazim Savas
Nicole Schönmetz

Und...

...unsere Freunde und
Familien
...alle Beta-Tester für
ihre Mühe

MANUAL TEAM

Halycon Media

Volker Rieck

Project Management

Eckhard Wineberger

Editor

Michael Hengst

Editorial Office

Claudia Hengst

Layout/Design

Bernhard Doeller

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr,
Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland: 0900 1 807 207 (0,62 €/Min.)

Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 €/Min.)

Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr/Min.)

FAQ und Online-Support:

<http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps und Tricks

<http://forum.sacred-game.com>

KUNDENSERVICE/BESTELLHOTLINE

Unser Kundenservice berät Sie gerne bei
Fragen zu Bestellungen, Lieferterminen,
Verpackungen usw. Wenn Sie sich für unser
reichhaltiges Produktsortiment interessieren,
dann rufen Sie uns doch einfach an, oder
schicken Sie uns eine E-Mail:

DEUTSCHLAND:

Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152
Planegg/München
T: 0180/1185795 (max. 0,046 Euro/Min.:
Ortstarif deutschlandweit)
<http://www.kochmedia.de>
bestellungen@kochmedia.com

ÖSTERREICH:

Koch Media GmbH, Betriebsstätte Rot-
tenmann, Technologiepark 4a, A-8786
Rottenmann
T: 05672 606 179 (normale Gesprächsgebühr)
<http://www.kochmedia.at>
bestellungen@kochmedia.at

SCHWEIZ:

Koch Media AG, Hodlerstr. 2, CH-9008 St.
Gallen
T: 0848 000 215 (max. 12 Rp./Min.)
<http://www.kochmedia.ch>
verkauf@kochmedia.ch



© 2009 Ascaron Entertainment GmbH. Sacred, the Sacred logo, Ascaron, and the Ascaron logo are trademarks or registered trademarks of Ascaron Entertainment GmbH. Published 2009 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses SpeedTree®. © Interactive Data Visualization, Inc. (IDV). Uses Kynapse. © 2003-2009 Kynapse, Kynogon is a registered trademark. Uses NVIDIA® PhysX™. © NVIDIA Corporation.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. NICHT ZUM VERLEIH BESTIMMT.