



FALLEN ANGEL  
**SACRED2**



## **⚠ 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 des Ansehens 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 die Videospiele verwenden.

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. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, 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



DRUGEN



DISKRIMINIERUNG



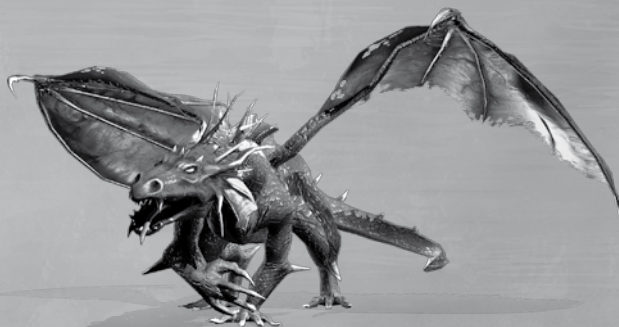
glücksspiel  
pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und [pegionline.eu](http://pegionline.eu)



# INHALT

<b>VOR DEM START</b>	<b>3</b>	<i>Dryade</i>	28
<i>Willkommen bei Sacred 2 - Fallen Angel!</i>	5	<i>Tempelwächter</i>	30
<i>Produktaktivierung</i>	5	<i>Schattenkrieger</i>	32
<i>Einführung</i>	6	<i>Inquisitor</i>	34
<i>Installation</i>	7	<b>AUFBAU</b>	<b>36</b>
<i>Systemvoraussetzungen</i>	7	<i>Jeder ist gleich? Nicht bei uns!</i>	36
<b>DAS SPIEL</b>	<b>8</b>	<i>Runen und Kampfkunstaufwertung</i>	38
<i>Spiel starten</i>	8	<i>Ausbau der Kampfkunstaspekte</i>	39
<i>Die Charakterauswahl</i>	9	<i>Die Magie der Götter</i>	40
<i>Das Spiel</i>	10	<i>Runentausch</i>	41
<i>Mauszeiger</i>	11	<i>Schmiedekunst</i>	41
<i>Der Bildschirm im Detail</i>	12	<i>Kleine Farbenkunde</i>	42
<i>Die Karten</i>	18	<b>INFORMATIONEN</b>	<b>44</b>
<i>Wichtige Symbole auf den Karten</i>	19	<i>Multiplayer</i>	44
<i>Ingame-Übersicht</i>	20	<i>Steuerung</i>	52
<i>Charaktere und Entwicklung</i>	22	<i>Credits</i>	55
<b>CHARAKTERE</b>	<b>24</b>	<i>Readme und Forum</i>	59
<i>Seraphim</i>	24	<i>Support und Garantie</i>	59
<i>Hochelfe</i>	26		





# Blind Guardian

SYMPHONISCHER HEAVY METAL DER ABSOLUTEN SPITZENKLASSE!

## LTD. EDITION

2-CD Digipak  
inkl. Bonustrack,  
Interviews  
& media player  
im Handel erhältlich!

## A Twist in the Myth

[WWW.BLIND-GUARDIAN.COM](http://WWW.BLIND-GUARDIAN.COM)

NUCLEAR BLAST

pre-listening & mehr:

[WWW.NUCLEARBLAST.de](http://WWW.NUCLEARBLAST.de)

WARNER MUSIC GROUP  
CENTRAL EUROPE





## WILLKOMMEN BEI SACRED 2 - FALLEN ANGEL!

*Auf den folgenden Seiten wollen wir Dich auf Deinen ersten Schritten in der fantastischen Welt von Ancaria begleiten.*

Auch wenn dank umfangreicher Hilfen und Tooltips Spielabläufe und Steuerung quasi selbsterklärend sind, wollen wir hier die ersten Grundlagen für künftige Heldentaten legen. 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 Bewoh-

nern 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 Grüften, 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. 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!**

## PRODUKTAKTIVIERUNG

Bei der Installation von **Sacred 2 - Fallen Angel** wird sich Dein Computer mit dem Internet verbinden.

Wenn Du nach erfolgreicher Installation das Spiel startest, erscheint nach kurzer Zeit die Aufforderung zur Eingabe Deines eigenen Aktivierungscode. Dieser befindet sich auf der Rückseite des Handbuchs. Nach Eingabe und Aktivierung wünschen wir Dir viel Vergnügen beim Eintauchen in die **Sacred 2 - Fallen Angel**-Welt!

Du möchtest Deinen Freunden Kopien von **Sacred 2 - Fallen Angel** erstellen? Kein Problem! Wir freuen uns über jeden Interessenten an unserer Fantasyreise. Dein Freund wird nach Erhalt seiner Kopie und Installation des Spiels auf seinem PC wie Du aufgefordert, seinen eigenen Aktivierungscode einzugeben.

Da er diesen noch nicht besitzt, hat er während der Aktivierung die Möglichkeit, einen Code in unserem Webshop zu erwerben, oder das komplette Produkt zu bestellen. Jeder Aktivierungscode enthält die mögliche Spielbarkeit auf zwei Computern. Solltest Du deinen Computer neu aufsetzen, oder erwirbst einen neuen PC und möchtest **Sacred 2 - Fallen Angel** darauf installieren, kann die Lizenz im Vorfeld wieder an den Aktivierungsserver zurückgegeben und anschließend erneut genutzt werden. Gleiches gilt für den Fall, dass das Spiel verkauft werden soll.

*Nähere Informationen dazu bzw. Lösungen für eventuelle Probleme bei der Aktivierung findest Du unter [www.unlock.Sacred2.com](http://www.unlock.Sacred2.com).*

## 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 die Nutzung dieser 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!**



## INSTALLATION

Lege die *Sacred 2 - Fallen Angel*-DVD in das Laufwerk ein. Ist die Autostart-Option aktiviert, startet das Installationsprogramm automatisch. Sollte dies nicht der Fall sein, startest Du das Programm „setup.exe“ auf der *Sacred 2 - Fallen Angel*-DVD. Folge nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um *Sacred 2 - Fallen Angel* auf

Deinem Rechner zu installieren. Wichtige technische Informationen findest Du in der Readme, welche sich im Auto- und Windows-Startmenü des Spieles befindet. Hier befinden sich auch etwaige letzte Änderungen, die zur Zeit der Drucklegung des Handbuches noch nicht final waren. Auf der Internetseite **[www.sacred2.com](http://www.sacred2.com)** erfährst Du die aktuellsten Neuigkeiten rund um *Sacred 2 - Fallen Angel*.

## SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

*Um Sacred 2 - Fallen Angel spielen zu können, muss Dein Rechner folgende Mindest-Systemvoraussetzungen erfüllen:*

- Prozessor mit mind. 2,4 GHz
- 1 GB RAM Hauptspeicher
- Grafikkarte mit 256 MB RAM, DirectX®-9.0c-fähig, mit Pixel-Shader-2.0-Unterstützung (ab nVidia® GeForce™ 6800 bzw. ATI® Radeon® X800)
- DirectX-fähige Soundkarte
- DVD-Laufwerk
- 20 GB freier Festplattenplatz plus mind. 600 MB freier Platz für eine Auslagerungsdatei
- Microsoft® Windows XP (32 / 64 Bit) mit Service Pack 3 / Vista (32 / 64 Bit) mit Service Pack 1
- DirectX 9.0c (liegt dem Spiel bei)
- Internet- oder E-Mail-Verbindung (zur Freischaltung des Aktivierungscodes)

*Um ein schnelles, flüssiges Spiel zu gewährleisten, empfehlen wir allerdings folgende Konfiguration:*

- Dual-Core-Prozessor mit mind. 2,0 GHz
- 2 GB RAM Hauptspeicher
- Grafikkarte mit 512 MB RAM, DirectX-9.0c-fähig, mit Pixel-Shader-3.0-Unterstützung (ab nVidia GeForce 8800 GTS bzw. ATI Radeon HD 3870)
- 5.1-Surround-Soundkarte (EAX-5.0-kompatibel, DirectX-9.0c- [für XP] oder DirectX-10.0-kompatibel [für Vista]), mit Surround-Lautsprechern oder -Kopfhörern
- DVD-Laufwerk
- Maus mit Mausrad
- 25 GB freier Festplattenplatz plus mind. 600 MB freier Platz für eine Auslagerungsdatei
- Microsoft Windows XP (32 / 64 Bit) mit Service Pack 3 / Vista (32 / 64 Bit) mit Service Pack 1
- DirectX 9.0c (liegt dem Spiel bei)
- Netzwerkkarte und schnelle Internetverbindung (mind. DSL) fürs Multiplayerspiel



## SPIEL STARTEN

Dies ist das Hauptmenü von *Sacred 2 - Fallen Angel*. Hier kannst Du entscheiden, wie und auf welche Art Du *Sacred 2 - Fallen Angel* spielen möchtest.



„**Singleplayer Lokal**“: Neuen Charakter erstellen oder mit bestehendem Charakter spielen

„**Multiplayer**“: Hier kannst Du zwischen drei Internetmodi (**Coop-Modus**, **Closed Net** und **Open Net**; siehe Seite 49) wählen sowie zwischen zwei Netzwerkmodi (**LAN**, mit oder ohne **Wi-Fi-Ad-hoc-Gaming**; Details dazu siehe Seite 45)

„**Optionen**“: Einstellungen für Grafik, Sound und Gameplay

„**Specials**“: Freigeschaltete Videos oder die Namen der an *Sacred 2 - Fallen Angel* beteiligten Personen ansehen

„**Beenden**“: Verlässt das Spiel (aber wer will das schon?).



Beim allerersten Start gelangst Du mit „Spiel starten“ direkt zur Charaktererstellung (siehe Seite 9). Der Fortschritt des Charakters wird nach Spielstart regelmäßig automatisch gespeichert. Hast du bereits mit einem Charakter gespielt, gelangst Du bei „Spiel starten“ von nun an in das Menu der Charakterauswahl. Der zuletzt gespielte Charakter steht immer ganz oben und ist bereits ausgewählt. Einfach den gewünschten Charakter

links auswählen, einen Schwierigkeitsgrad in der Auswahlliste rechts oben wählen und das Spiel mit „Spiel starten“ beginnen.

Im Einzelspielermodus starten fortgeschrittene Charaktere immer an ihrem zuletzt aktivierten Seelenstein. Im Mehrspielermodus immer auf der speziellen Mehrspieler-Startinsel. Mit „Neuer Charakter“ gelangst Du zur Charaktererstellung.

## DIE CHARAKTERAUSWAHL

In diesem Menü hast Du die Wahl, Deinen Charakter zu erstellen, einen Gott zu wählen, Dich für eine Seite zu entscheiden und den Schwierigkeitsgrad auszusuchen.

Anhand eines Beispiels zeigen wir Dir den schnellen Einstieg in die fantastische Welt von *Sacred 2 - Fallen Angel*. Alle Charakterklassen fangen an verschiedenen Punkten auf einer abgelegenen Insel der Hochelfenregion an. Hier sind die Gegner noch „überschaubar“ einfach und die Aufträge nicht zu schwer. Ein geeigneter Platz, um sich an die Steuerung und die Umgebung Ancarias zu gewöhnen. **Fangen wir also an:**



- 1 Hier suchst Du Dir einen Charakter aus. Du hast die Wahl zwischen Seraphim, Hochelfe, Dryade, Tempelwächter, Schattenkrieger und Inquisitor. Jeder Charakter hat seine spezifischen Stärken und Schwächen und wird sich im Verlauf des Spieles entsprechend anders entwickeln.
- 2 Zudem entscheidet die Wahl Deines Helden darüber, ob Du die Licht- oder die Dunkelkampagnen spielen kannst oder welcher Gott 3 Dir wohl gesonnen ist. Denn bitte bedenke, dass nicht alle Möglichkeiten für jeden Charakter zur Verfügung stehen. Die Seraphim und der Inquisitor sind bei der Wahl des Gottes und der Kampagne eingeschränkt. Die Seraphim kann nur auf der Seite des Lichtes kämpfen, der Inquisitor nur die dunkle Kampagne bestreiten.
- 4 Zum Schluss kannst Du entscheiden, ob du lieber im, für Einsteiger zu empfehlenden, Bronze-Modus oder die knackige Silber-Variante wählst. Der Button in der Mitte ist für die ganz Hartgesottenen. Im „Hardcore“-Modus wird das Spiel beendet, wenn der Charakter stirbt. **ACHTUNG:** Der Charakter ist dann **nicht** mehr spielbar! In der „Softcore“-Variante wird der Held im Spiel wiederbelebt.
- 5 **WICHTIG:** Trage hier einen individuellen Namen ein. Dieser muss im Multiplayermodus zwingend einzigartig sein! Darunter findest Du eine Übersicht über Deine Zusammenstellung sowie eine Fortschrittsanzeige der aktuellen Kampagne

## DAS SPIEL

*Hast Du das Spiel gestartet, wird Dein Held in der Welt Ancarias erscheinen.  
Das sieht dann so aus:*



In der Mitte siehst Du Deinen Charakter in der 3D-Welt. Von hier interagierst Du mit der Welt. Entsprechend der aktuellen Aktion verändert sich der Cursor **1** und Du siehst das passende Symbol. *Sacred 2 - Fallen Angel* bietet eine kontextsensitive Steuerung, die intuitiv und einfach zu bedienen ist.



## MAUSZEIGER

Ein Linksklick löst immer eine „Standardaktion“ aus. Je nachdem, worauf der Cursor gerade gerichtet ist, wird die Aktion automatisch gewählt.

1



Klicke auf den Boden und der Charakter läuft zu der angeklickten Stelle. Bei gedrückter linker Maustaste läuft der Charakter dem Mauscursor automatisch hinterher.



Zeige auf einen Gegner und der Cursor wird zum Schwertsymbol. Mit Linksklick startest Du einen Angriff mit den gerade aktivierten Waffen. Wenn Du stehen bleibst um anzugreifen, (Umschalttaste + Linksklick) erscheint anstelle des Schwertes ein Fadenkreuz. Hast Du eine Fernkampf-Waffe in der Hand, wird das Icon zum Pfeil.



Wenn in einer Quest nicht anders vorgesehen, lassen sich Türen und Tore im Regelfall öffnen. Du siehst dann das Öffnen-Icon.



Ist eine der zahlreichen Figuren, auf die Du bei Deinen Abenteuern triffst, zu einem Schwätzchen bereit, verändert sich der Cursor und eine Sprechblase erscheint. Handelt es sich um einen Questgeber, erscheint ein Ausrufezeichen mit Fragezeichen als Icon bzw. Doppel-Icon.



Kannst Du mit dem Gegenstand interagieren, wie beispielsweise mit einer Götterstatue, einem Brunnen oder einem Seelenstein, dann wird der Cursor zur Hand. Kannst Du einen Gegenstand ergreifen, wird der Cursor zur Faust.



Lässt sich eine Kiste oder Truhe oder ein anderes Gefäß öffnen, erscheint ein kleines Schloss-Icon anstelle des normalen Cursors.

## DER BILDSCHIRM IM DETAIL

### Seite 14 A

*In der Welt von Ancaria bewegst Du Dich einfach per Mausklick. Ein Klick auf den Boden und Dein Charakter bewegt sich zur angegebenen Stelle. Bei gedrückt gehaltener linker Maustaste läuft der Charakter dem Mauscursor automatisch hinterher.*

Um die Kameraposition zu wechseln und zu zoomen, benutzt Du das Mausrad.

*Hier ist ein kompakter Überblick über die einfachsten Grundzüge des Spiels. Die Seitenzahlen zeigen Dir, wo Du detaillierte Informationen zu dem Thema findest.*

### Seite 17 E

### Seite 16 D



*Im Kampf attackierst Du den Gegner mit der aktiven Waffe (einfach mit Linksklick den Gegner anvisieren und mit einer Nahkampfwaffe angreifen). Oder mit Rechtsklick eine Kampfeunst (wie den hier zu sehenden Meteor) auslösen.*

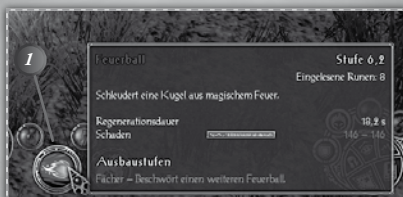
Seite 14 B



Seite 20



Seite 15 C



Um eine Kampfkunst (oder eine Combo) benutzen zu können, musst Du diese aus der Kampfkunstaspekte-Übersicht herausnehmen, und in einem Slot **1** (auf Seite 16 findest Du eine genauere Beschreibung) ablegen. Von hier kannst Du diese dann per Rechtsklick aktivieren.

Bufs werden in diesen Slot **2** abgelegt vgl. S. 15).



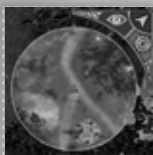
**A**



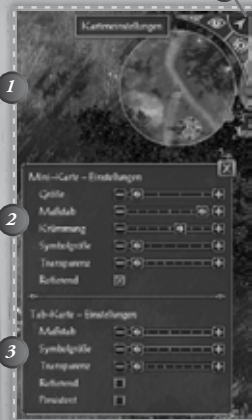
*In der linken oberen Ecke ist ein Porträt Deiner Figur, nebst drei Anzeigen zu sehen.*

- 1 Der rote Balken zeigt den aktuellen Gesundheitszustand an.
- 2 Die grüne Anzeige zeigt die aktuell gesammelten Erfahrungspunkte. Ist der Balken voll, erreicht Dein Held (oder Deine Heldin) eine neue Stufe.
- 3 Welche Stufe die Figur gerade hat, wird mit der kleinen Ziffer in dem Kreis ganz links oben angezeigt.
- 4 Hast Du noch unverteilte Punkte für die Fertigkeiten, wird an dieser Stelle ein blinkendes Kreuz angezeigt (vgl. S. 22).

**B**



*Auf der rechten Seite befinden sich die Steuerung für die Miniaturkarte, die große Weltkarte und die Symbole, die während des Spieles zu sehen sind.*



- 1 Hier lassen sich z.B. die Größe und der Maßstab der angezeigten Miniaturkarte verändern. Wird beispielsweise der obere Regler verschoben, vergrößerst oder verkleinerst Du die Karte.
- 2 Mit dem darunterliegenden Regler stellst Du ein, wie groß der Maßstab ist, in dem die Karte zu sehen ist. Eine größere Übersicht geht logischerweise auf Kosten der Detailtreue.
- 3 Die Einstellungen für die sogenannte „Tab“-Karte beziehen sich auf eine vergrößerte Version der Miniaturkarte, die per Tabulator-Taste aufgerufen werden kann.
- 4 Mit dem kleinen Pfeil lässt sich nun die Karte auf Wunsch komplett ausblenden.

C



In der unteren rechten Ecke befindet sich die Steuerung für den Characterscreen, die Fertigkeiten und die Kampfkünste.



1 Mit einem Klick auf das Buchsymbol ruft Du einen weiteren wichtigen Informationsscreen auf. Hier werden aktuelle Statistiken über erschlagene Gegner, Gegenstände und die Geschichte Ancarias gesammelt sowie der aktuelle Status der aktiven Aufgaben angezeigt.

2 Ein grüner Haken zeugt von einer gelösten Aufgabe, ein rotes Kreuz von einer gescheiterten.

3 Die Anzahl der Sterne über der Beschreibung zeigt an, wie schwierig eine Aufgabe ist. Je mehr Sterne, desto schwerer ist der Job.

4 In diesen Slots werden die sogenannten „Buffs“ abgelegt. Am Anfang hat man nur einen Slot; wenn der Charakter sich weiterentwickelt, können hier bis zu drei Buffs abgelegt werden. Buffs sind Kampfkünste (siehe Seite 36), die „permanent“ aktiv sein können – also sozusagen ständig im „Hintergrund“ laufen. Sie bleiben so lange aktiv, bis sie ausgeschaltet werden. Ist ein Buff aktiv, regenerieren sich die anderen Kampfkünste jedoch langsamer. Das Energieschild des Tempelwächters ist so ein Buff.

5 Da es sowohl Pferde als auch ein charakterspezifisches Reittier (ab Seite 24) gibt, aber nur einen Slot, musst Du – wie bei einem Buff – das entsprechende Icon hier platzieren.

6 Hier kannst Du Dir die Erfolge anschauen, die Du schon mit allen Deinen Charakteren erreicht hast.

D



1 Am unteren Rand befindet sich nun der Kompass mit Kompassnadel, die dazu dient, Dich durch die Hauptstory zu leiten. Hier wird auch angezeigt, in welcher Richtung sich die aktuell aktive Nebenquest befindet. In der Mitte des Kompasses ist die aktuelle Tageszeit zu sehen: Morgen, Mittag, Abend oder Nacht.

2 Hier siehst Du auch Anzeigen für die aktiven Waffen und die Kampfkünste 3 sowie Gegenstände 4, die Du schnell benötigst, wie z.B. Heiltränke. Zu Spielbeginn gibt es nur jeweils einen Slot für Waffe und Kampfkunst, zwei Slots für Gegenstände, die Du schnell benötigst. Aktive Slots sind von einem goldenen Kreis umschlossen. Rechts neben dem Kompass befinden sich die Kampfkünste und Kombinationen, oder auch kurz „Combos“, auf der linken Seite befinden sich die Waffen.

5 Hast Du eine Kampfkunst ausgelöst, muss sich diese wieder aufladen. Dies ist daran zu erkennen, dass sich das Symbol wieder „füllt“. Erst wenn das Symbol komplett aufgefüllt ist, lässt sich diese Kampfkunst wieder einsetzen. *Kampfkünste werden ab Seite 38 eingehender erklärt.*

Wenn Du auf einem Pferd sitzt, werden die Combos und Kampfkunstslots durch spezielle Fähigkeiten des Pferdes ersetzt.

Es gibt verschiedene Arten von Pferden sowie die Spezial-Reittiere (oder Maschinen, wie im Fall des Tempelwächters). Während Du von normalen Pferden aus keine Kampfkünste Deines Charakters verwenden kannst, ist dies von den Spezial-Reittieren möglich.



E

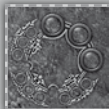


1 Der Orb. Hier sitzt in der Mitte der „Götterzauber“. Ein besonders mächtiger Zauber, der durch den Gott bestimmt wird, den Du zu Spielbeginn ausgesucht hast. Eine genaue Beschreibung der Zauber findest Du auf Seite 40.

2 Die Gegenstände hier sind Reliquien, die Du während des Spielverlaufs findest. Es gibt vier verschiedene Typen, die Dir einen Rüstungsschutz gegen Magie, Gift, Feuer oder Eisangriffe bieten. Diese Reliquien kannst Du kombinieren und so zwischen unterschiedlichen Rüstungsvariationen umschalten (siehe Seite 43).



## Geht / geht nicht



Wenn Du eine Kampfkunst, einen Buff, eine Waffe oder eine **Combo** in einen dafür vorgesehenen Slot ablegen willst, wird durch eine farbige Markierung angezeigt, welchen Slot Du benutzen kannst. Dieser wird in grün angezeigt, nicht zu benutzende Slots in rot.



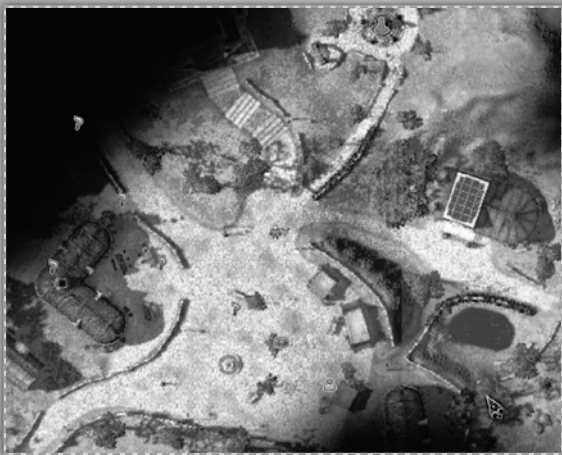
## Was sind Combos?



Combos sind Kombinationen verschiedener Kampfkünste. Je nach Ausbaustufe lassen sich mehrere Kampfkünste zu einer mächtigen Kombination vereinen. Beim Zusammenstellen einer Combo werden die gewünschten Kampfkünste in die verfügbaren Slots eingelegt. Einmal ausgelöst, werden die in der Combo enthaltenen Kampfkünste in der definierten Reihenfolge ausgeführt.

## DIE KARTEN

*Insgesamt bietet **Sacred 2 - Fallen Angel** drei unterschiedliche Karten. Wie oben schon beschrieben gibt es einmal die Miniaturkarte oben rechts in der Ecke. Dann gibt es die so genannte „Tab“-Karte, die eine vergrößerte Miniaturkarte der näheren Umgebung anzeigt.*



Da die Miniatur- und die „Tab“-Karte immer nur einen kleineren Ausschnitt der näheren Umgebung zeigen, zeigt die so genannte Weltkarte (*Standard: Taste „M“*) die – wie der Name schon sagt – komplette Welt. Die Symbole, die zu sehen sind, bleiben jedoch gleich und erleichtern die Orientierung. Die Stecknadel funktioniert nur auf der Weltkarte.

## WICHTIGE SYMBOLE AUF DEN KARTEN

Sowohl auf der Übersichtskarte als auch auf der Miniaturkarte befinden sich zusätzliche Symbole, die Dir bei der Orientierung helfen sollen. Hier zeigen wir Dir die wichtigsten Marker.

### Richtungszeiger für die Miniaturkarte:



Es gibt zwei Arten von Quests: Hauptquests (orange) und Nebenquests, die durch einen silbernen Pfeil angezeigt werden.

**Tipp:** Da immer nur eine Nebenquest aktiv sein kann, wird auch nur ein Pfeil angezeigt!

### Auftrags-Icons:



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 – charakterspezifische Aufträge und werden in der Charakterfarbe angezeigt.

### Dienstleistungen:



Diese vier Symbole stehen für die wichtigsten Dienstleister (von links nach rechts): Händler, Schmied, Runenmeister und Pferdehändler.



Ein grüner Seelenstein wurde von Dir als letzter aktiviert. Hier wirst Du wiederbelebt. Ein inaktiver Stein ist dunkelgrau.

### Teleporter:



Ein blaues Portal zeigt ein einmal aktiviertes Teleportportal an. Mittels aktiviertem Teleporter kannst Du schnell auch große Entfernungen überbrücken.

### Dungeons:



Ein dunkles Steintor zeigt den Zugang zu einem Verlies, einer Höhle, einem Tunnel oder einem anderen Dungeon an.

### Marker:



Mit STRG + Linksklick auf die Übersichtskarte markierst Du selbst per „Stecknadel“ eine Stelle auf der Karte. Ein Pendant zur Nadel erscheint dann auf der Miniaturkarte zur besseren Orientierung.



## INGAME-ÜBERSICHT

*Per Tastendruck kannst Du verschiedenste Informationen über Deinen Charakter abrufen.*

- 1** F ruft standardmäßig den Charakterinformationsbildschirm auf. Hier findest Du Informationen wie den Namen, die Klasse und die aktuelle Stufe.
- 2** Du siehst auf einen Blick die aktuelle Ausrüstung des Charakters sowie den aktuellen Bargeldbestand.
- 3** Die Items, die er (oder sie) im Gepäck mit sich führt, siehst Du hier.
- 4** Mit einem Klick auf die Schaltfläche öffnest Du den Bildschirm für die eigenen Reittiere und deren Ausrüstung.



- 14** Hier wird gezeigt, wie stark die Regeneration der Kampfkünste durch Rüstung und Buffs reduziert wird.
- 15** Hiermit lassen sich Gegenstände sofort zu Gold machen. Das funktioniert ohne Händler.
- 16** Hier wird die Summe aller Boni auf die Werte des Charakters auf einen Blick angezeigt.
- 17** Hast Du besondere Gegenstände gefunden und angelegt, die zu einem speziellen Set gehören (Set-Gegenstände sind mit grüner Schrift markiert), wird dieses im Tooltipp angezeigt.



## ★ Tipp

Gegenstände, Waffen und Rüstungen sind farbig markiert. Je nach Seltenheit variiert die Farbe des „Namens“, bzw. der Beschreibung. Allerweltsgegenstände sind „weiß“, magische Gegenstände „blau“. Extrem selten sind Gegenstände mit gelben Namen. Set-Gegenstände sind „grün“. Magische, sehr seltene, oder Set-Gegenstände verleihen dem Träger besondere Boni. Sind alle Items eines Sets angelegt, gibt es einen zusätzlichen Bonus.

Er ruft standardmäßig den Kampfkunstbildschirm auf.

Hier sind die verschiedenen Kampfkünste zu sehen.

In diesem Beispiel handelt es sich um die Seraphim; auf diese Klasse beziehen sich die Bezeichnungen und Symbole. Aber die Anordnung des Screens ist für alle Charakterklassen die gleiche. Die drei Kampfkunstklassen verteilen sich auf die Menüs 8, 9, und 10.

11 ist der Platz, an dem Du Deine Combos erstellst.

12 Hier wird zwischen den Kampfkünsten und den Modifikationen umgeschaltet.

13 Ziehe ein Combo-Symbol auf das freie Feld in der linken oberen Ecke des Combo-Bereichs. Hier kannst Du nun verschiedene Kampfkünste zu einer Combo zusammenfügen.

C zeigt standardmäßig den Attribut- und Fertigkeitenbildschirm an.

5 Hier sind die Attribute zu sehen.

6 zeigt die erlernten Fertigkeiten an.

Insgesamt kann der Charakter zehn verschiedene Fertigkeiten erlernen.

7 Auf dem unteren Feld ist zu sehen, welchen Gegner Du zuletzt erledigt hast.

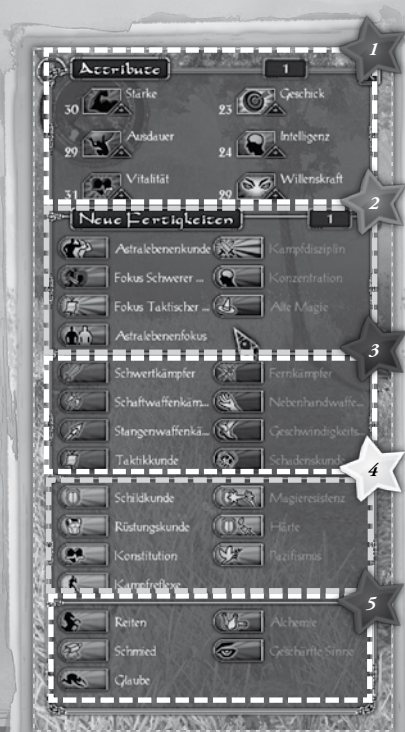
## CHARAKTERE UND ENTWICKLUNG

*Charaktere und deren Entwicklung sind das Herzstück von Sacred 2 - Fallen Angel. Die zahlreichen Fertigkeiten sowie die characterspezifischen Kampfkünste und die Attribute und Fertigkeiten bieten jede Menge Spielraum für eine individuelle Heldenentwicklung.*

Neben klassischen Attributen wie Geschick und Stärke, gibt es für jeden Charaktertyp besondere Fertigkeiten, die ausgebaut werden können: Beispielsweise können die Seraphim den Umgang mit Himmelsmagie erlernen. Auf den folgenden Seiten wollen wir Dir die Charakterentwicklung an einigen Beispielen zeigen.

Mit **C** rufst Du standardmäßig den Attribut- und Fertigkeitenbildschirm auf.

Hier siehst Du die allgemeinen Attribute. Bei einem Levelaufstieg steigen diese automatisch, allerdings werden je nach Charakter Attribute stärker oder schwächer angehoben. Zusätzlich dazu kannst Du bei einem Levelanstieg selbst noch Punkte vergeben. Dazu findest Du ein kleines **[+]**-Zeichen in der rechten unteren Ecke des jeweiligen Symbols.



### ★ *Info*

*Die zurzeit noch in grau gezeigten Fertigkeiten in der rechten Reihe sind erst dann auswählbar, wenn in die links davor liegenden Fertigkeiten 5 Punkte gelegt wurden. Die gilt Gruppenweise (2 – 5) und es ist egal, ob 5 in 1 oder verteilt gesetzt wurden. Sind 5 Punkte verteilt worden, sind alle grauen dieser Gruppe freigeschaltet.*





Die Attribute sind die körperlichen und geistigen Grundeigenschaften des Charakters.



Diese Fertigkeiten verstärken vor allem die speziellen Kampfkünste des gewählten Charakters.



Hier befinden sich die offensiven Fertigkeiten, die der gewählte Charakter nutzen kann.



Dies sind die defensiven Fertigkeiten, aus denen der gewählte Charakter wählen kann.



Die letzte Gruppe ermöglicht das Erlernen allgemeiner Fertigkeiten.

Fertigkeiten sind Dinge, die der Charakter in Ancaria lernen kann. Alle Fertigkeiten (also auch die der Punkte 2, 3, 4 und 5) sind charakterspezifisch variabel.



Als Beispiel findest Du hier rechts die Fertigkeiten eines Schattenkriegers, links dagegen die eines Tempelwächters. Unschwer zu erkennen sind die Unterschiede.



## SERAPHIM

*Dank der schwingenartigen Rüstung oder 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 kann keinen dunklen Gott erwählen.



### KAMPF

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



Seelenhammer



Schlagbagel



Wirbelsprung



Beflügeln



Kampfbaltung (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



Feuerdämon (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.



Frostschlag



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 Schrumpfschopf?

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

## ★ *Kampfwaran*

*Naturverbunden sind die Dryaden und seit dem großen Krieg hassen 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.



### 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.



### NATURMAGIE

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



Konzentrierter Angriff



Angriffsserie



Sprint



Wirbeln



Projektilfokus (Buff)



Quälen



Krankheit



Fluch des Verderbens



Voodoo-Totem



Gequälte Seele (Buff)



Bodenspieße



Wucherwurzel



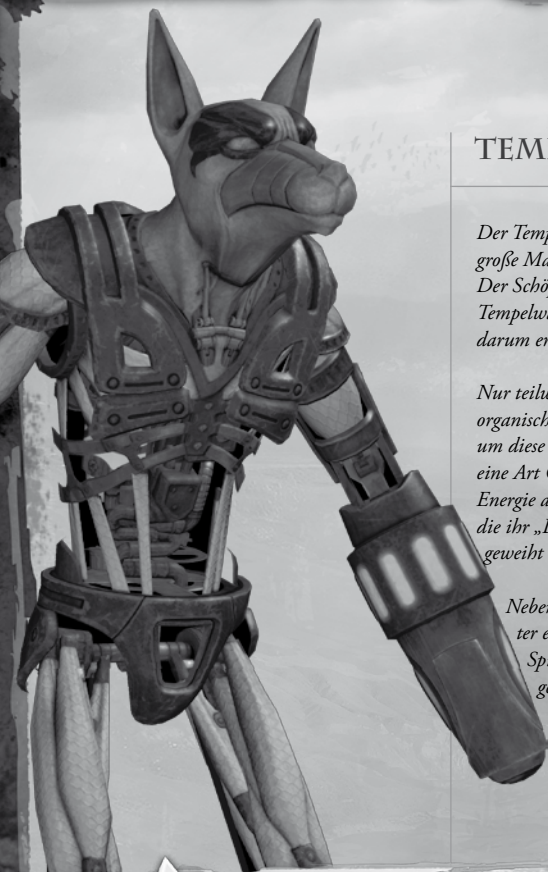
Handauflegung



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 Energiestrahl abfeuern. Kommt er in Nahkampfreichweite, schlägt er direkt mit der Waffe zu. Insgesamt ist der Tempelwächter auf Grund seiner besonderen Fähigkeiten als Unterstützung im Multispieler-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



Kampfsaura



T-Kampfschild (Buff)



### TECHNIK

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



Projektil



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



Glutbitze



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 Kompagnon 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 Kampfnüppel heben, die dicksten Rüstungen tragen, und wo er hintritt, 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.



### TAKTISCHER KAMPF

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



### 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.



Harter Schlag



Befreiungsschlag



Sturmmlauf



Kampftruf



Willensstärke (Buff)



Attacke



Stampsprung



Standarte



Kampfrausch



Umlenkung (Buff)



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)

## JEDER IST GLEICH? NICHT BEI UNS!

*Verwirrt? Die Mischung aus Charakter-Attributen, Kampfkünsten, Combos und Modifikationen scheint zu kompliziert? Ist sie nicht. Im Gegenteil, im Grunde genommen ist das Prinzip der Charakterentwicklung bei Sacred 2 - Fallen Angel, nicht nur einfach, sondern auch elementarer Bestandteil des Spiels. Denn dank des ausgefeilten Entwicklungsprozesses und der Ausbaup Optionen entsteht ein wahrlich individueller Charakter.*



Und so funktioniert es: Du wählst zu Beginn einen der sechs Charaktere, die von Hause aus schon spezialisiert sind. So steigen die Attribute wie Stärke, Geschick und Intelligenz bei jedem Levelaufstieg je nach Charakter, unterschiedlich hoch an. Einige Charaktere sind zudem im Umgang mit Waffen oder Rüstungen eingeschränkt.

Aber hier wird es richtig interessant: So kann Dein Held (oder Deine Heldin) im Laufe des Spiels zehn Fertigkeiten erlernen. Dies ist der erste Schritt zum eigenen Charakter. Dann kannst Du Dich entweder auf einen Aspekt konzentrieren und bestimmte Kampfkünste gezielt und so stark wie möglich ausbauen oder versuchen, so viele Künste wie möglich zu erlernen, welche aber dann einen eher durchschnittlichen Wirkungsgrad erzielen.

Schließlich spielt die Ausrüstung auf dem Weg zum persönlichen Charakter eine zentrale Rolle: Welche Waffe Du benutzt, welche Rüstung Du trägst, welchen Reliquien-Typ Du zusammenstellst, welches Set Du gefunden hast und welche Gegenstände Du einschiedest, tragen ebenso dazu bei, wie der Aufbau der Kampfkünste.




★ **Bereich Eins:**

Wahl des Charakters, des Kampagnentyps und des Gottes

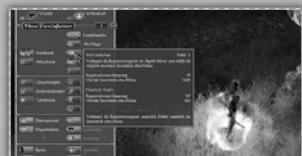
*Besonderheit: Die Wahl des Kampagnentyps ist auch außerhalb des Kampagnenspiels die Wahl der Seite. So können dann z.B. in einem Multiplayer-Match auch nur Licht-Spieler ein Team bilden.*


★ **Bereich Zwei:**

Ausrüstung


★ **Bereich Drei:**

Taktische Nutzung der Aspekte


★ **Bereich Vier:**

Verstärkung der Attribute und Auswahl und Verteilung der Fertigkeiten


★ **Bereich Fünf:**

Individualisierung der Kampfkünste durch Modifikationen



## RUNEN UND KAMPFKUNSTAUFWERTUNG

*Im Verlaufe des Spiels findest Du Runen, die bestehende Kampfkünste verbessern oder noch nicht erlernte freischalten. Zusätzlich dazu lassen sich Runen in Gegenstände einschmieden, um Boni hinzuzufügen. Du kannst eine gefundene Rune sofort einsetzen oder diese aufbewahren und bei Runenmeistern gegen andere Runen eintauschen, die Du haben möchtest.*



Zusätzlich können erlernte oder erworbene Kampfkünste durch Levelaufstieg oder andere externe Faktoren beeinflusst werden. Wie ausgeprägt eine Kampfkunst ist, siehst Du hier.

- 1 Hier ist das Symbol der eigentlichen Kampfkunst zu sehen.
- 2 Die verschiedenfarbigen Marker – Bronze, Silber und Gold – zeigen an, wie viele Modifikationen Du bereits für diese Kampfkunst vorgenommen hast.
- 3 Der aktuelle Wirkungsgrad der Kampfkunst.
- 4 Der grüne Balken zeigt an, wann wieder eine Modifikation einer Kampfkunst (aus dem jeweiligen Aspekt) durchgeführt werden kann.

**Anmerkung:** Du kannst zwar mehr Runen einlesen, aber der maximale Wirkungsgrad der Kampfkunst ist durch die Stufe des Charakters eingeschränkt.

## ★ Runen

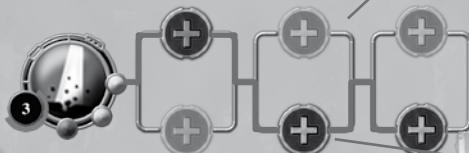


Runen, die Du aufsammelst oder z.B. bei einem Runenmeister eintauschst, tauchen in Deinem Gepäck auf. Hier kannst Du die Runen und deren Wirkung anschauen. Per Rechts-Klick kannst Du eine Rune deinen Kampfkünsten „hinzufügen“.



## AUSBAU DER KAMPFKUNSTASPEKTE

### Beispiel 1



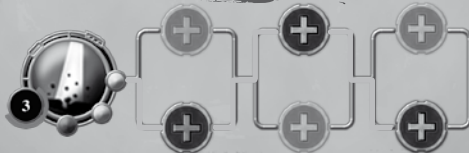
**1 Erhellern:** Größere Wirkungsreichweite des Lichteffektes.

### Beispiel 2



**2 Erneuern:** Wirkungsdauer verlängern.

### Beispiel 3



Die individuelle Weiterentwicklung einer Kampfkunst ist im Grunde eine einfache Sache. Die Auswirkungen sind jedoch gewaltig, denn die Möglichkeiten, die dadurch erreichten Fähigkeiten des Charakters zu verändern, sind vielfältig. Durch das Steigern der zu einem Aspekt gehörenden Fertigkeiten (z.B. Himmelsmagiekunde und Himmelsmagiefokus), werden Modifikationspunkte freigeschaltet. Mit diesen lassen sich die Kampfkünste dieses Aspektes verbessern. Je nach Wahl der Modifikation verändert sich der Zauber.

Ein Beispiel: Die Wahl **1** verschafft dem Zauber ein größeres Wirkungsgebiet, **2** verlängert die Wirkungsdauer.

## DIE MAGIE DER GÖTTER

*Zu Beginn des Spieles hast Du die Wahl, Dich für göttlichen Beistand zu entscheiden. Dabei ist es aber wichtig zu wissen, dass beispielsweise Charaktere, die von Hause aus 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. Neutrale Charaktere wie die Dryade haben es da einfacher: Sie wählen frei zwischen den Göttern. Logischerweise nur aus jeweils fünf Göttern, da ja immer ein Gott der entsprechend gewählten Kampagne (Licht/Dunkel) entgegensteht.*

Hast Du einen Gott gewählt, erhältst Du 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.



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.



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.



KUAN



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



FORENS



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



KER



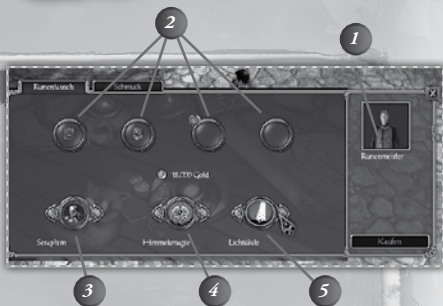
Die Göttin des Chaos lässt einen sehr starken Dämonen erscheinen, der, durch magische Fesseln gebunden, einige Zeit für den Helden kämpft. Doch die Fesseln halten nicht ewig.





## Runentausch

Beim Runenmeister kannst Du beliebige Runen gegen Gebühr in solche „umtauschen“, die Du benötigst. Bis zu vier Runen kannst Du beim Runenmeister ablegen **1**.



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. Hier werden die Runen eingelegt, die Du tauschen möchtest. **2** Hier stellst Du ein, welche Rune Du möchtest, also Charakter **3**, Aspekt **4** und Kampfkunst **5**.



## Schmiedekunst

Hast Du einen Gegenstand gefunden, der spezielle Slots aufweist – wie das Schwert in Bild **1** – dann kannst Du, hier beispielsweise in das Schwert, Gegenstände einschmieden lassen, um dem Gegenstand besondere Eigenschaften zu verleihen.



**2** Ringe, Amulette, Runen oder die Schmiedefähigkeiten beim Schmied können eingeschmiedet werden. Was eingeschmiedet werden, kann hängt auch von den drei Qualitätsstufen der Schmiedeslots ab: Bronze, Silber und Gold. In unserem Fall wollen wir einen Ring einschmieden lassen, der den Angriffswert erhöht. Neben den Schmiedeslots hat jede Waffe einen zusätzlichen Slot, in den besondere Trophäen eingeschmiedet können.

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



## KLEINE FARBENKUNDE

*Zahlreiche Aspekte in **Sacred 2 - Fallen Angel** sind farbkodiert. Gegnerstärken, Waffen- oder Rüstungsspezifikationen und Gegenstände werden durch Farbmarkierungen ergänzt.*

**Hier stellen wir die wichtigsten Beispiele vor:**

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



- 1 Ein grüner Schein zeigt an, dass der Feind schwächer als Dein Held ist.
- 2 Ein gelber Kreis deutet auf einen etwa gleich starken Gegner.
- 3 Ein roter Kreis zeigt einen stärkeren Gegner. Ein grauer Kreis deutet auf einen Feind, der deutlich schwächer ist und faktisch kaum Erfahrungspunkte bringt.



Elitegegner werden durch goldene Schrift in der Lebenspunkt-Anzeige des Gegners angezeigt.



- 4 Die gleichen farbigen Markierungen wie bei 5 werden auch bei den Gegnern verwendet. Unterhalb der Lebenspunkte eines Gegners ist ein kleiner farbiger Balken mit den Resistenzen in den verschiedenen Bereichen zu erkennen.

Gesamtrüstung	163
Physisch	97
Magie	9
Feuer	5
Gift	39
Eis	13

5 So wird unterschieden zwischen physisch, magisch, Gift, Feuer und Eis. Dies gilt für Schaden, der angerichtet werden kann (ist anhand eines Balkens innerhalb der Waffeneigenschaften zu sehen), bzw. für die Verteidigung eben gegen diese Angriffe, beispielsweise bei Rüstungen, zu sehen.

Diese Werte werden von den „Reliquien“ beeinflusst (siehe Seite 17).

Es gibt verschiedene Gruppen von Reliquien, die Du finden kannst. Magisch, Feuer, Gift und Eis. Aus diesen Reliquien kannst du Kombinationen für den Rüstungswert erstellen. Beispielsweise nur Feuer-Reliquien. Damit hast Du einen super Schutz gegen Feuer, aber nicht gegen andere Angriffe.

Das Schöne an diesem System: Du kannst verschiedene Kombinationen vorbereiten und diese dann je nach Gegnervorkommen aufrufen, ohne jedesmal die Rüstung zu wechseln.

6 In diesem Beispiel haben wir eine Gift-Reliquie mit Rüstungswert 20.

7 Dieser Wert wird nun auch bei dem Gesamtrüstungswert des Charakters angezeigt. Der Wert des physischen Schutzes wird durch die normale Rüstung bestimmt.

 <p>Galforb Level 1</p> <p>Resistenz Quecke</p>	<p>Kleidung</p> <p>Ausrüstung</p> <p>Reliquien</p>	<p>Gesamtrüstung</p> <p>Physisch</p> <p>Magie</p> <p>Gift</p>
	<p>6</p> <p>20</p> <p>+ 1</p>	<p>47</p> <p>87</p> <p>20</p>





## MULTIPLAYER

*In Sacred 2 - Fallen Angel gibt es diverse Eigenschaften, die der Spieler als Optionen für ein Mehrspielerspiel wählen kann.*

1



### ★ Spieleigenschaften

*Als grundlegendes Element muss darauf hingewiesen werden, dass das Spiel charakter- und nicht accountbezogen arbeitet. Dies erlebt man z.B. bei der Auswahl eines LAN-Spieles, welches mit der Auswahl des Charakters beginnt oder im ClosedNet, wenn man seine Buddylist mit mehreren Charakteren eines Freundes gefüllt hat und eben nicht mit dem Accountnamen des Freundes.*

*Allgemein zum Speichern und Laden von Spielen ist zu sagen, dass der Questfortschritt der Story und der Charakter selbst gespeichert werden, keine Karteninformationen o.Ä.*

## MULTIPLAYER IM LAN

1 Zuallererst entweder einen gespeicherten Charakter wählen oder einen neuen erstellen. Eine Übersicht der eingestellten Parameter befindet sich auf der rechten Seite.

2 An dieser Stelle siehst Du eine Liste mit den Namen und den Eigenschaften der im eigenen Netzwerk gefundenen Sacred 2 - Fallen Angel-Spiele.

2



3

3 Bevor man die LAN-Lobby betritt, muss erst einmal der Charakter ausgewählt werden, mit dem man spielen möchte. Charakter laden oder neuen erstellen (siehe Einzelspielermodus).

## LAN-SPIEL BEITRETEN

4



## 4 LAN-Lobby

- Serverliste / Servernamen --> Beitreten über Doppelklicken oder Anklicken des betreffenden Servers und danach bestätigen (unterer Bereich in dem Menüfenster)
- Plus einer Anzeige im rechten Bereich für bereits vorhandene Spieler inklusive deren Gesinnung (Smiley hell-gut/dunkel-böse). Weiterhin können die Spieler angeklickt werden, um weitere Infos über sie zu erhalten.
- Beim Ad-hoc-Gaming kann ein schnell erstelltes Netzwerkspiel gestartet werden. Weitere Infos hierzu im Bereich „Ad-hoc-Gaming“ dieses Handbuchs.

## LAN-SPIEL ERSTELLEN 5

Klick auf Spiel erstellen:



5

**Passwort:** Hier kannst Du ein Passwort festlegen. Andere Spieler können nur beitreten, wenn diese das richtige Passwort eingeben.

**Spielart:** Hier stellst Du die gewünschte Spielart ein.

**Spielerzahl:** Stelle hier die maximale Anzahl an Spielern ein, die an diesem Spiel teilnehmen können.

**Laden:** Wenn Du im Mehrspieler-Modus die Spielart Kampagne gewählt hast, kannst Du die vorher gespeicherte Partie laden und die Kampagne fortsetzen.

**Erstellen:** Erstellt und startet das Multiplayer-Spiel mit den Einstellungen, die Du ausgesucht hast.

## WI-FI-AD-HOC-GAMING

Willst Du mit anderen ganz schnell ein LAN-Spiel spielen und Du hast in Deinem PC/Laptop eine WLAN-Karte stecken? Dann bietet Dir *Sacred 2 - Fallen Angel* mit Wi-Fi-Ad-hoc-Gaming eine besonders komfortable und einfache Möglichkeit, mal schnell eine Multiplayerpartie zu spielen!

**Und so geht's:** Starte im Multiplayer-Menü ein LAN-Spiel, wähle einen Charakter aus und klicke auf Lobby betreten. Mache dann oben ein Häkchen bei Wi-Fi-Ad-hoc-Gaming an/aus. Die Wi-Fi-Ad-hoc-Verbindung kann in der Lobby und später im Spiel aktiviert und deaktiviert werden. Entscheide Dich, ob Du ein Spiel erstellen oder einem Spiel beitreten möchtest.

Wenn Du beitreten willst und jemand anderes in Deiner Nähe hat bereits eine LAN-Session mit Wi-Fi-Ad-hoc-Gaming erstellt, kannst Du sofort anfangen zu spielen.

Wenn Du beitreten willst und jemand anderes in Deiner Nähe hat bereits eine LAN-Session mit Wi-Fi-Ad-hoc-Gaming erstellt, kannst Du sofort anfangen zu spielen.

## Sicherheitswarnung!

Systembedingt wird Sacred 2: Fallen Angel beim Wi-Fi-Ad-hoc-Gaming eine Netzwerkfreigabe für dieses Spiel erstellen. Der Laptop und dessen Freigaben können so jederzeit von Spielern wie auch von Dritten gefunden werden. Sofern Dateifreigaben und eine evtl. bestehende Internetverbindung nicht explizit beschränkt wurden, besteht das Risiko, dass jemand diese Kenntnisse ausnutzt, um den Laptop zu hacken und/oder die fremde Internetverbindung zu nutzen. Die Benutzung des Wi-Fi-Ad-hoc-Modus sollte daher nur erfolgen, wenn man unbefugten Zugriff ausschließend kann. Die Nutzung geschieht auf eigenes Risiko! Sollte während einer aktiven Wi-Fi-Adhoc-Verbindung das Spiel außerplanmäßig beendet werden, so bleibt die Wi-Fi-Adhoc-Verbindung (und die damit verbundene Sicherheitswarnung) so lange aktiv, bis Du nach einem erneuten Spiel die Wi-Fi-Adhoc-Verbindung wieder regulär beendest.

## MULTIPLAYER IM INTERNET

Um ein Spiel im Internet zu spielen, musst Du Dich an einem Server anmelden oder bereits angemeldet sein.

Anmelden und Anlegen des Multiplayerkontos an sich auf dem Lobbyserver werden in diesem Menü durchgeführt. Neues Konto anlegen:

„Neues Konto“ anklicken -> Neues Konto erstellen



## Neues Konto

6 Erstelle ein neues Konto.

### Benutzer-/Accountname

Wähle einen Accountnamen aus. Dieser Name taucht nicht in der Lobby oder Ingame auf, dort werden ausschließlich die Charakterspitznamen benutzt. Wichtig: Der Accountname darf nicht auch noch als Charaktername verwendet werden, beide müssen einzigartig sein.

### Passwort

Das Passwort Deines bereits erstellten Kontos.

### Aktivierungscode

Gib Deinen Aktivierungscode ein. Bitte beachte, dass nur ein Spieler mit einem Aktivierungscode im Internet gleichzeitig spielen kann. Der Aktivierungscode befindet sich auf der Rückseite dieses Handbuchs.



**Einloggen**

Um ClosedNet, OpenNet oder einen Coop-Modus im Internet zu spielen, muss man unter **7** seine Logindaten eingeben und dann auf OpenNet etc. klicken, um sich mit dem jeweiligen Lobbybereich auf dem Lobbyserver zu verbinden. (siehe folgenden Satz)

**Nach der Eingabe des Accounts und des Passwort ist es erst möglich, einen der Buttons ClosedNet, OpenNet und Coop-Modus anzuwählen. Das ist dann quasi der OK-Button und gleichzeitiger Login auf dem entsprechenden Server.**

Die Besonderheiten werden im Bereich „Was gibt es zu beachten?“ (Seite 48) erklärt. Bei der Auswahl Open- oder ClosedNet, wird nun der Charakterausswahlbildschirm aufgerufen oder automatisch der Spieler aufgefordert, einen neuen Charakter zu erstellen;

**8** Beginnt mit der Vergabe eines Nicks (Spitznamens). Achtung: Der Nick muss anders als alle bisherigen Account- und Charakternamen lauten!

**OpenNet (Siehe Seite 49)**

Die Lobby ist nahezu gleich zu bedienen wie die Lobby des ClosedNets, daher Beschreibungen bitte im nachfolgenden Abschnitt und auf S. 48 lesen.

**ClosedNet **9** (Siehe Seite 49)**

Grundsätzlich unterscheiden sich die Lobbys nur geringfügig. Besonderheiten der Lobby des ClosedNets:

*Es gibt nun im rechten Bereich drei Reiter, die dem Spieler als eine Art Kontextmenü zur Verfügung stehen.*

## • **Spielerlisten** - 3 Stück:

### 1. **Allgemein**

Ist dieser Reiter aktiv, so werden alle Aktionen des Spielers in der Liste angezeigt. Klickt der Spieler auf einen Server, so werden die Mitspieler angezeigt, welche auf dem Server spielen. Klickt er auf einen Chatraum, werden alle in dem Chatraum befindlichen Personen angezeigt.

### 2. **Freunde**

Die allgemeine Buddylist. Hier werden alle Spieler angezeigt, welche der Spieler seiner Freundesliste hinzugefügt hat.

Auch hier wird per Rechtsklick das Kontextmenü geöffnet.

### 3. **Ignorieren**

Hier werden alle Spieler angezeigt, welche der Spieler auf seine Ignore-Liste gesetzt hat. Auch hier wird per Rechtsklick das Kontextmenü geöffnet.

## • **Chatfenster**

(Auch für private Nachrichten) --> Es gibt offizielle Chaträume – oberer Bereich der Channels – und privat erstellte Räume – unterer Bereich der Channels.

## • **Passwort**

Das Beitreten zu diesem Spiel ist nur mit dem korrekten Passwort möglich

## SPIELMODI, WAS GIBT ES ZU BEACHTEN?

### **Schwierigkeitsgrad**

Hier kannst Du den Schwierigkeitsgrad und den maximalen Charakterlevel einstellen.

### **Hardcore vs. Softcore**

Du kannst *Sacred2: Fallen Angel* im Hardcoremodus spielen, was bedeutet, dass Dein Charakter nicht sterben darf. Wenn denn der Charakter doch stirbt, ist das Spiel vorbei! Im Softcoremodus wird der Charakter nach einem Tode wiederbelebt.

### **Kampagne (nur PvE)**

Hier können bis zu fünf Spieler kooperativ die Kampagne gemeinsam spielen. PvE bedeutet übersetzt „Spielen gegen Umgebung“.

### **Wichtige Besonderheiten:**

*Der Kampagnenfortschritt wird für jeden Schwierigkeitsgrad separat direkt im Charakter gespeichert. Damit beim gemeinsamen Kampagnenspiel mit anderen Spielern der Kampagnenfortschritt aller teilnehmenden Spielercharaktere gespeichert werden kann, müssen alle Spieler den gleichen Kampagnenstand haben. Wenn ein Spieler einem Spiel beiträgt und sein Kampagnenstand ist für das aktuelle Spiel zu weit fortgeschritten, dann wird der Kampagnenstand des Charakters erst dann weitergeführt, wenn das Spiel auch diesen Stand erreicht bzw. überholt hat. Tritt jemand einem Spiel bei, dessen Kampagnenstand niedriger ist als der des aktuellen Spiels, wird der Kampagnenfortschritt in diesem Charakter generell nicht gespeichert. Daher sollte der Spieler, dessen Fortschritt innerhalb der Kampagne der niedrigste ist, einen Server eröffnen.*

*Tritt ein neuer Spieler einem bestehenden Spiel bei, werden ihm bereits aktive Quests nicht angezeigt.*



*Licht/Schatten: Es kann nur Ein(s) geben, d.h. es kann nur entweder die Licht- oder die Schattenkampagne in einem eröffneten Spiel gespielt werden. Nur Charaktere der entsprechen Gesinnung können die jeweilige Kampagne spielen.*

*Tritt ein anderer Spieler einem im Singleplayer gestartete Spiel unterstützend bei, wird beim Beigetreten der Kampagnenfortschritt nicht gespeichert.*

### **Freies Spiel (PvP und PvE möglich)**

In dieser Spielvariante können bis zu 16 Spieler gemeinsam die Welt von *Sacred 2 - Fallen Angel* erforschen. Die Hauptgeschichte wird dabei nicht gespielt, der Startpunkt befindet sich nicht an den üblichen Startplätzen, sondern immer auf der besonderen Multiplayer Startinsel.

### **Playerkiller (PvP)**

Eine spezielle Variante des freien Spieles, mit der Möglichkeit, dass sich die Spieler gegenseitig angreifen können.

### **Geschlossen (ClosedNet)\***

Gesicherte, permanente ASCARON Server mit anderen Spielern.

### **Offen (OpenNet)\***

Von Spielern erstellte Server für private oder öffentliche Spieler. *Achtung: Da diese Spiele und Charaktere nur auf den PCs der Spieler gespeichert werden, besteht hier die Möglichkeit zum Missbrauch durch Manipulation und Cheaten. Es sollten daher ClosedNet-Server bevorzugt werden.*

### **Coop-Modus\***

Diese neue Besonderheit von *Sacred 2 - Fallen Angel* erlaubt es dem Spieler, ein quasi Einzelspielerspiel zu spielen und trotzdem bei Bedarf andere Spieler (Charaktere) einzuladen. Hierbei zählt der Storyfortschritt nur für den Spieler, der das Einzelspielerspiel im Internet initialisiert hat.

*\* Diese drei Punkte kann man nicht beim Erstellen eines Servers auswählen.*

## **INGAME FUNKTIONEN**

### **Allgemein**

- Man kann chatten und ein Teammenü aufrufen und natürlich mit oder gegeneinander spielen.
- Mittels der Taste „N“ (Standardeinstellung) ruft man das Menü und das Chatfenster gleichzeitig auf.

### **Speichern**

Der Charakter wird regelmäßig automatisch während des Spiels und beim Beenden gespeichert. Dies geschieht auch bei einem Verbindungsabbruch.

### **Chatten**

- Mittels der Entertaste wird automatisch die Chateingabe aufgerufen und gleichzeitig das Chatlog mit angezeigt; mit Enter wird ein Text auch abgesendet.



## Teammenü

Man kann auch das Teammenü einzeln aufrufen, indem man mit der Maus am linken Bildschirmrand den nun sichtbaren oberen Reiter anwählt. Das erscheinende Menü ist das Teammenü.

Mittels rechtem Maustastenklick auf einen Spieler auf dem Server öffnet sich ein Kontextmenü, mittels dessen man den Spieler u.a. in die eigene Gruppe einladen kann.

## Alle zusammenbleiben!

Damit die Spieler einer Gruppe sich nicht allzu stark verlieren im riesigen Ancaria, haben Spieler eines Teams die Möglichkeit, per Teamteleport sich zu einem Spieler beamen zu lassen. Auslösung des Sprungs mittels STRG + Linksklick auf das betreffende Spielerbild am oberen linken Bildschirmrand (rechts neben dem eigenen Spielerporträt). Dies funktioniert auf der gesamten Karte!

## Multiplayer - Handel

Möchte man mit einem anderen Spieler handeln, einfach STRG + Linksklick auf die betreffende Spielfigur klicken. Danach öffnen sich Inventar und Handelsfenster. Die handelstartende Figur erhält nun das Händlersymbol über dem Kopf und in deren Fenster. Der am Handel partizipierende Spieler muss ebenfalls per STRG + Linksklick auf die betreffende Person seine Bereitschaft zum Handeln darlegen. Per aufnehmen und ablegen Dinge aus dem eigenen Inventarfenster in das Handelsfenster ziehen und „Handel vorschlagen“ drücken. Der Handelspartner kann nun einfach so zusagen und / oder ein Gegenangebot machen.

## Multiplayer-Drop

Wenn ein Item-Drop von einem Gegner fällt, wurde er für das Team geworfen, das den finalen Treffer gelandet hat. Gold und Erfahrungspunkte werden automatisch aufs Team verteilt, Items hingegen werden speziell für Teammitglieder geworfen. (Wie im Einzelspielerspiel – somit trotzdem mit Chance auf Charakterfremdes.) Der Drop bleibt dann für eine gewisse Zeit für dieses Teammitglied reserviert.

## Multiplayer-Quests

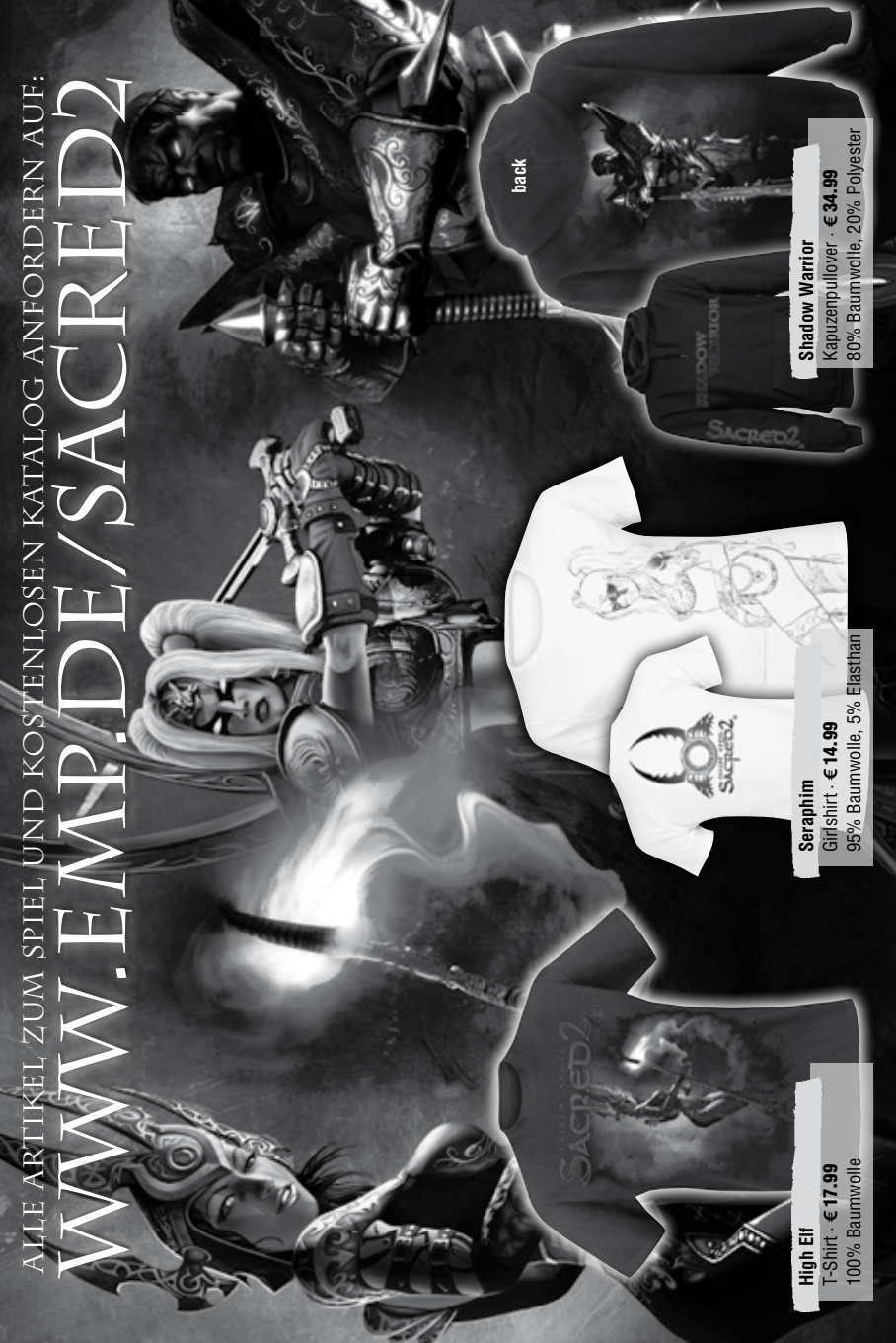
Wurde eine Quest von einem Charakter / Team angenommen, erhält auch nur dieses Team die Belohnung bei Lösung, egal wer die Questaufgabe letztendlich gelöst hat.

## Gegnerstärkenanpassung

Teams können maximal aus 5 Charakteren bestehen. Die Gegner in der Welt werden in ihren Werten auf die Gesamtanzahl der Spieler im Spiel automatisch angepasst. Dies geschieht für 1 – 5 Spieler. Danach bleibt die Gegnerstärke gleich (mehr als 5 spielen ohnehin nicht sinnvoll zusammen und sonst wäre das Spiel für Einzel- oder Kleingruppen unspielbar).

ALLE ARTIKEL ZUM SPIEL UND KOSTENLOSEN KATALOG ANFORDERN AUF:

# WWW.EMPER.DE/SACRED2



**High Elf**

T-Shirt · € 17,99

100% Baumwolle

**Seraphim**

Girl'shirt · € 14,99

95% Baumwolle, 5% Elasthan

**Shadow Warrior**

Kapuzenpullover · € 34,99

80% Baumwolle, 20% Polyester

back

## STEUERUNG

<i><b>Funktion</b></i>	<i><b>Taste</b></i>
Hauptmenü/Optionen öffnen / alle Screens schließen	<b>Esc</b>
Kampfkunst-Slot 1	<b>1</b>
Kampfkunst-Slot 2	<b>2</b>
Kampfkunst-Slot 3	<b>3</b>
Kampfkunst-Slot 4	<b>4</b>
Buff 1	<b>5</b>
Buff 2	<b>6</b>
Buff 3	<b>7</b>
Götterspruch auslösen	<b>G</b>
Reittier rufen	<b>0</b>
Waffen-Slot 1	<b>F1</b>
Waffen-Slot 2	<b>F2</b>
Waffen-Slot 3	<b>F3</b>
Waffen-Slot 4	<b>F4</b>
Orb Seite 1	<b>F5</b>
Orb Seite 2	<b>F6</b>
Orb Seite 3	<b>F7</b>
Orb Seite 4	<b>F8</b>
Schnellspeicherfunktion	<b>F9</b>
Respawn am nächsten Seelenstein erzwingen	<b>F12</b>
Trankslot 1	<b>R</b>
Trankslot 2	<b>T</b>
Trankslot 3	<b>Z</b>
Trankslot 4	<b>U</b>
Trankslot 5	<b>I</b>
Trankslot 6	<b>O</b>
Inventar	<b>F</b>



## STEUERUNG

<i><b>Funktion</b></i>	<i><b>Taste</b></i>
Alles einsammeln	<b>Q</b>
Heiltrank	<b>Leertaste</b>
Kampfkünste / Combos	<b>E</b>
Fertigkeiten / Attribute	<b>C</b>
Questbuch	<b>L</b>
Weltkarte	<b>M</b>
Minikarte vergrößern	<b>TAB</b>
Objekte anzeigen / Zusatzinfo	<b>Alt</b>
Netzwerkfenster	<b>N</b>
Bestätigen / Chat öffnen	<b>Enter</b>
Pause (nur Singleplayer)	<b>P</b>
Kistenträger rufen (nur mit spez. Key im ClosedNet)	<b>X</b>
Vorwärts laufen	<b>W</b>
Rückwärts laufen	<b>S</b>
Kamera links drehen	<b>A</b>
Kamera rechts drehen	<b>D</b>
Welt einnorden	<b>Y</b>
Screenshot erstellen	<b>Druck</b>
Umdrehen	<b>Pfeil runter</b>
Chat Anfang	<b>Pos 1</b>
Chat Ende	<b>Ende</b>
Kamera rauszoomen	<b>Bild hoch</b>
Kamera reinzoomen	<b>Bild runter</b>
Aktionsradius aller Gefährten einstellen	<b>#</b>
Aktionsstatus aller Gefährten abfragen	<b>.</b>
Aktionsradius aller Gefährten einstellen (Team/Einzelangriff)	<b>-</b>



### **Tipp**

*In den Optionen lässt sich die Tastatur frei belegen, wenn Dir die Standard-Tasten nicht zusagen.*

## WEITERE STEUERUNGSMÖGLICHKEITEN

### **[Str] + [Linke Maustaste]**

Attacke im Stehen

### **[Str] + [Linke Maustaste] auf Gegenstand**

Schnelles Kaufen und Verkaufen von Gegenständen: Wenn Du Deine Maus über einen zu (ver)kaufenden Gegenstand hältst, kannst Du diesen Vorgang dadurch beschleunigen, dass Du die Taste [Strg] während des Anklickens gedrückt hältst, sodass daraufhin alle Bestätigungsfenster entfallen.

### **[Str] + [Linke Maustaste] auf Portät**

Teamteleport: Wenn Du eine Multiplayerpartie spielst, kannst Du diese Kombination benutzen, um direkt zu jedem gewünschten Spieler Deiner Gruppe hinzuspringen.

### **[Str] + [Linke Maustaste] auf Spieler**

Handel: Öffnet das Handelsmenü des ausgewählten Charakters.

### **[Umschalttaste]**

Verstärkung der Verteidigung: Benutze die Umschalttaste („Shift“), während Du angegriffen wirst, um die Schwere des gegnerischen Angriffs zu mindern.

### **[Umschalttaste] + [Linke Maustaste]**

Gehen anstatt zu rennen

### **[Umschalttaste] + [Linke Maustaste] auf einen Gegenstand in deinem Inventar**

Entstapeln: Diese Kombination ermöglicht es, gestapelte Items im Inventar wieder zu entstapeln (z. B. Heiltränke).

### **[Umschalttaste] + [Linke Maustaste] auf einen Gegner**

Wenn man kampfbereite Gefährten bei sich hat, würden diese jetzt alle den Gegner angreifen.



### [Rechte Maustaste] auf der Weltkarte

Ziehen der Karte: Durch Gedrückthalten und Ziehen der rechten Maustaste auf der Weltkarte kannst Du die Karte in die gewünschte Richtung bewegen.

### [Mausrad] drehen

Zoom: Durch Drehen des Mousrads kannst Du gleichzeitig den Winkel und den Zoom der Kamera Deines Charakters einstellen. Kann auch auf der Weltkarte zum Rein- und Rauszoomen benutzt werden.

### [Mittlere Maustaste] / [Mausradklick]

Einstellen und Verändern der Kameraposition: Halte die [Mittlere Maustaste] gedrückt und bewege gleichzeitig Deine Maus, um den Winkel der Kamera zu verändern.

### [Mittlere Maustaste] / [Mausradklick] auf der Karte

Öffnet die Minikarte: Klicke mit der mittleren Maustaste auf die große Weltkarte, um auch hier die Minikarte sehen zu können. Bewege mit gedrückter Taste die Maus, um Dir alle freigespielten Gegenden im Detail anzusehen.

### [Alt]

Text-Anzeige aller Gegenstände und Gegner

### [Alt] + [Linke Maustaste]

Gegenstände aufsammeln über Distanz (ohne hinlaufen zu müssen)

## CREDITS

### MANAGING

#### DIRECTOR

Heiko tom Felde

Holger Flöttmann

Roger Swindells

### 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 Balster

Tobias Berghoff

Anett Bölke

Bastian Clarenbach

Thomas Dähling

Maik Delitsch

Peter Grimsehl

Lars Hammer

Stephan Hodes

Jochen Hofmeier

Uygar Kalem

Raimund Lingen

Bernd Ludewig

Andreas Müller

Frank Naggies

Bastian Rolf

Thomas Rolfes

Ralf Rüdiger

Daniel Sawitzki

Steffen Schulze

Matthias Stüß

Simon Völker

Ulf Winkelmann

### GAME DESIGN

Peter Luber

Nadim Affani

Christian Altrogge

Mario Endlich



**GRAPHICS**

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

**INTERNAL QA**

Frank Rentmeister  
Simon Kranz  
Eric Lambertz  
Maximilian Mantz  
Arne Müller  
Daniel Müller  
Sebastian Walter  
Antonio Bloise

**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 Metzendorf  
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 Eerb  
Ogan Kandemiroglu  
Christoph Kessler  
Daniel Lieske  
Klaus Scherwinski

**CORE TEAM  
ADDITIONALS**

Thorsten Bentrup  
Ingo Bertram  
Markus Boltersdorf  
Tanja Borzel  
Werner Brockgreitsen  
Boris Fornefeld  
Sergius Galjuk  
Daniel Gemmecke  
Peter Hann  
Hans Jabs  
Celal Kandemiroglu  
Jan Langermann  
Markus Mohr  
Sebastian Neuhaus  
Christel Pankoke  
Wolfgang Siebert  
Franz Stradal  
Stefan Vinh-Kien Tu  
Dirk Schumacher  
  
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 LLC  
Rossella Mangione

Todd Busteed  
Adriano Dezullian  
Glen West  
Matteo Ungaro US  
voices recorded at Synthe-  
sis US LLC studios

**TRANSLOCACELL**

Martin Ruiz  
Torreblanca  
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  
Anje Bill  
Marianne Grundtner  
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 Röhlé

**CGI / CONCEPT  
ARTIST**

Julian Pies

**COMMUNITY  
MANAGER**

Carolyn Hacker

Christiane Claren-  
bach

Anca Finta

**SPECIAL THANKS  
TO**

Tim Albersmann

Norman Chucher

Luisa Freier

Luke Handley

Benjamin Katte

Dorothee Nobbe

Daniel Wicht

Heye Voss

**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  
ThorinOakshield  
Tomasz Kitowski  
Prinz von Hiddensee

**DEEP SILVER**

**PRODUCT  
MANAGEMENT**  
Christoph Ebenschwaiger

**MARKETING**  
Georg Larch  
Michael Kalina

**PR**  
Martin Metzler

**PRODUCTION**  
Christian Moriz

**QUALITY  
ASSURANCE**

**QUALITY FOUR**  
Michael Höbldorf  
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**

**3D BRIGADE**  
Tamas Daubner  
Laszlo Domjan  
Gabor Forrai  
Balazs Kalvin  
Zsolia 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

# Informationen

Michael Schwendler  
Carsten Rojahn

**GLARE STUDIOS**  
Christoph Mütze  
Thomas Heinrich  
Uwe Meier  
Bleick Bleicken

**INSTANCE 4**  
**GMBH & CO. KG**  
Bernhard Ewers  
Michael Stoyke  
Jörg Ruppel

**KEUTHEN.NET**

**INTULO**  
Thomas Kronenberg  
Rebecca Ludophy  
David Fraaß  
Christian Oesch  
Lana Jasmine  
Ludophy

**LIGHTSTORM 3D**  
Kay Poprawe  
Marco Windrich  
Dirk Bialluch

**MOTIONWORX**  
Robert Karlsson

**MOTIONWORX AB**  
Marcus Gezelius  
Daniel Rojas  
Andreas Wahlman  
Wahlman Karlsson

**20/1 INFORMATI-  
ONSSYSTEME**  
Bernd Hohmann

**NORTHERN  
LIGHTS**

**PILGRIM**  
**INTERACTIVE**  
Ivelin G. Ivanov  
Evgeny Jordanov  
**RED JADE**  
Fredrik Liliegren  
Jeremy Price  
Dan Rickard  
Daniel Aberin  
Kit Hoang  
Jeff Ross  
Milton Pangourelas

**SIDEMA**  
Stefan Maton

**SILENT DREAMS**  
Carsten Edensfeld  
Alexander Wagner

**SPANKED**  
**MONKEY GAME**  
**STUDIOS AB**  
Martin Ryststrand

**THE LIGHT  
WORKS**  
Tobias Richter  
Oliver Nikelowski  
Oliver Stark  
Jennifer Marx  
Arne Langenbach  
Iring Freytag  
Maximilian Laska

**VIRGIN LANDS**  
Volker Jäcklein  
Oliver Weirich  
Tobias Weingärtner

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

**SPECIAL THANKS**  
Frank Heukemes

**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

Wir bedanken uns  
bei unserem Partner  
DELL für die großar-  
tige Zusammenarbeit,  
welche den Fortschritt  
von „Sacred 2 - Fallen  
Angel“ sehr bereicherte.  
Wir sind stolz auf  
die Kooperation und  
freuen uns über den  
erfolgreichen Weg,  
den beide Unterneh-  
men Hand in Hand  
zurücklegten.

**PROVERBA**  
Pascal Tourniaire  
Nandita Jaansens  
...und unseren  
Partnern und Familien  
für ihre Geduld und  
allen Betatester für ihre  
Mühen  
**MANUAL TEAM**

**HALYCON MEDIA**  
Volker Rieck

**PROJECT  
MANAGEMENT**  
Eckhard Wineberger

**EDITOR**  
Hans-Arno Wegner  
Michael Hengst

**EDITORIAL  
OFFICE**  
Claudia Hengst

**LAYOUT/DESIGN**  
Bernhard Doeller





## README UND FORUM

Wichtige technische Hinweise und letzte Änderungen findest Du in der Readme. Diese befindet sich im Autostartmenü, im Windows-Startmenü oder im Installationsverzeichnis des Spiels (standardmäßig C:\Programme\Ascaron Entertainment\Sacred 2 - Fallen Angel\). Bitte lies Dir die Readme genau durch, sie enthält wichtige Hinweise! Im Forum kannst Du mit anderen *Sacred 2 - Fallen Angel*-Fans diskutieren und Erfahrungen austauschen.  
Webseite: <http://www.sacred2.com/>.

## SUPPORT UND GARANTIE

**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

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch eine Kopie bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation hinzu (öffnen Sie hierzu bitte das Eingabefenster durch gleichzeitiges Drücken der Tasten „Win“ und „R“, geben Sie „dxdiag“ ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste). Führen Sie

neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

### 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](mailto:bestellungen@kochmedia.com)

### ÖSTERREICH:

Koch Media GmbH, Betriebsstätte  
Rottenmann, Technologiepark 4a, A-8786  
Rottenmann  
T: 05672 606 179 (normale Gesprächs-  
gebühr)  
<http://www.kochmedia.at>  
[bestellungen@kochmedia.at](mailto: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](mailto:verkauf@kochmedia.ch)



# KOMPLETT NEUE ATI Radeon™ HD 4800 Series



Erleben Sie Games in einer neuen Dimension!

Grafikkarten der ATI Radeon™ HD 4800 Series sind die leistungsfähigsten Grafikkarten, die AMD je hergestellt hat. Die Technologie basiert auf den preisgekrönten Grafikkernen RV770 in 55-nm-Technologie. Diese Karten führen für Profigamer und ultimative Gamer Rigs die neuesten Funktionen und unglaubliche Leistungseigenschaften zusammen.

- Zum Rendern Ihres Games stehen über 1 teraFLOPS reiner Rechenleistung zur Verfügung, mit genug Spielraum für Physik, AI, Sichtbarkeitserkennung usw.
- Erweiterter GDDR5-Speicher: Grafikkarten der ATI Radeon HD 4870 sind mit 1 GB GDDR5-Speicher ausgerüstet. Dies stellt aktuell die schnellste Speichertechnologie für Grafikkarten dar!
- 800 Stream-Prozessoren: Zweieinhalb Mal so viel wie bei der ATI Radeon HD 3800 Series!
- DirectX® 10.1 – Betrachten Sie die AKTUELLESTEN Games mit DirectX 10.1, um umwerfende visuelle Eindrücke zu bekommen und unübertroffene Gamequalität zu erleben.
- ATI CrossFireX™-Technologie: neue, schnelle Inter-GPU-Pfade für noch bessere Skalierung beim Kombinieren von 2, 3 oder 4 Grafikkarten der ATI Radeon HD 4800 Series!

1. Die Anzahl der installierbaren Grafikkarten hängt vom Motherboard ab und setzt unter Umständen ein spezielles Netzteil voraus.

© 2008 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, das AMD-Logo mit dem Pfeil, ATI, das ATI-Logo, AiVo, Catalyst, CrossFireX, das CrossFireX-Logo, HyperMemory, Radeon und The Ultimate Visual Experience sowie daraus erstellte Kombinationen sind Marken von Advanced Micro Devices, Inc.



## arm yourself

### Put the power of Sound Blaster X-Fi® in your gaming arsenal

Motherboard audio just doesn't measure up. Sound Blaster X-Fi® sound cards give you 3D positional audio and game play that is faster and smoother than ever before.

- Gain an instant edge with faster frame rates with hardware-accelerated audio
- Enjoy headphone surround that sounds like multichannel speakers
- Turn up the realism with EAX® ADVANCED HD™ 5.0 support

**Check it out at  
[us.creative.com](http://us.creative.com)**



CREATIVE®



Intel has worked closely with Ascaron Entertainment to optimise and enhance Sacred 2 for ultimate playability, compatibility and enjoyment. Enjoy a great out-of-the-box gaming experience when playing Sacred 2 on notebook computers featuring the latest Intel technologies.



Intel understands the importance of having freedom to game when you want, where you want. With this in mind Intel is helping to lead the way in facilitating and driving the implementation of new features, whilst improving upon existing gaming performance.

Intel® Centrino® 2 processor technology is helping to shape the very essence of mobile PC gaming. Take advantage with Ascaron Sacred 2's special mobility features:

- Ad hoc gaming combined with built-in Intel® Next Gen Wireless-N support makes **multiplayer gaming simple**
- Wireless range meter so you always know how strong your connection is
- Battery life gauge – enjoy the **enhanced battery life** so you can get the most gaming time out of your notebook
- **3X better graphics performance with GM45 graphics<sup>1</sup>** for deeper colours, high quality textures and immersive environmental effects like rain<sup>1</sup>

Unlock the future of online gaming with Ascaron Entertainment Sacred 2 and a notebook with Intel® Centrino® 2 processor technology inside!

Look for a notebook with Intel® Centrino® 2 processor technology.



<sup>1</sup>As measured by 3DMark®06 comparing latest generation Intel® Centrino® 2 processor technology-based notebooks including Intel Graphics with first generation dual-core Intel Centrino processor technology based notebooks. Actual performance may vary. See <http://www.intel.com/go/consumerbenchmarks> for important additional information.

# PACK DEINEN CHARACTER PER SCREENSHOT AUF DEIN GERÄT!

Dein Character  
Dein Gerät  
Dein Style



Ascaron präsentiert Euch die stylischen Designfolien  
von tortoise design. Damit Euer Gerät genau so aussieht,  
wie ihr es wollt!

Screenshot aus dem Spiel hochladen, Aufkleben, Fertig!



[www.tortoise-design.com](http://www.tortoise-design.com)

Bring Colour To The World.



Sacred 2 - Fallen Angel

## Der Schattenkrieger

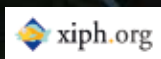
Die offizielle Hörspiel-  
Pentalogie zum Game-Bestseller  
von ASCARON!  
Als Audio-CD & als 5.1 DVD-Edition  
mit vielen Extras erhältlich!

weirdoz\* - games zum hören  
Das erste Hörspiellabel, das sich  
der aufwendigen Vertonung von  
Computerspiel-Lizenzen widmet.

[www.weirdoz.de](http://www.weirdoz.de)

# Aktivierungscode

**ACHTUNG:** Produkt muss vor Neuinstallation bzw. Weiterverkauf deinstalliert werden! Siehe auch: [www.unlock.sacred2.com](http://www.unlock.sacred2.com)



Sacred 2 - Fallen Angel. © 2008 Ascaron Entertainment GmbH. Sacred, the Sacred logo, Ascaron, and the Ascaron logo are trademarks or registered trademarks of Ascaron Entertainment GmbH. © 2008 Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2008 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. Uses SpeedTree®. © Interactive Data Visualization, Inc. (IDV). Uses Kynapse. © 2003-2008 Kynapse, Kynogon is a registered trademark. Uses NVIDIA® PhysX™. © NVIDIA Corporation. Powered by TinCat.

Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und das Windows Vista Startflächen-Logo wird unter Lizenz von Microsoft benutzt.

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