



FALLEN ANGEL **SACRED 2**



ASCARON



DEEP SILVER

⚠ 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 Spieles spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE SPRACHE



ANGST



SEXUELLE INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

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

INHALT

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



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

NUCLEAR BLAST

pre-listening & mehr:

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 Heldenataten 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 Grünflächen, 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 Aktivierungscodes. 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.



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 Monstervermutationen 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 Handbuchs noch nicht final waren. Auf der Internetseite 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:

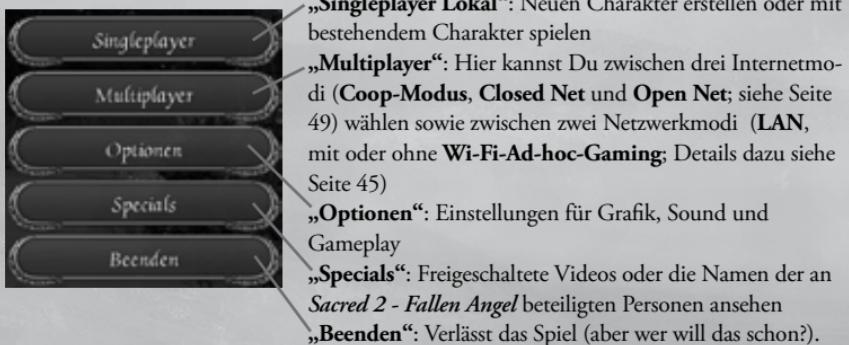
- Prozessor mit mind. 2,4 GHz
- 1 GB RAM Hauptspeicher
- Grafikkarte mit 256 MB RAM, DirectX®-9.0c-fähig, mit Pixel-Shader-2.0-Unterstützung (ab nVidia® GeForce™ 6800 bzw. ATI® Radeon® X800)
- DirectX-fähige Soundkarte
- DVD-Laufwerk
- 20 GB freier Festplattenplatz plus mind. 600 MB freier Platz für 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.



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.
- 3 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.
- 4 **WICHTIG:** Trage hier einen individuellen Namen ein. Dieser muss im Multiplayer-Modus 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 **I** 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.

I



Klicke auf den Boden und der Charakter läuft zu der angeklickten Stelle. Bei gedrückter gehaltener 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 Fernkampfwaffe 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 gedrückter 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 Kampfkunst (wie den hier zu sehenden Meteor) auslösen.



Seite 14 B



Seite 20



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.

Buffs werden in diesen Slot 2 abgelegt (vgl. S. 15).

Das Spiel

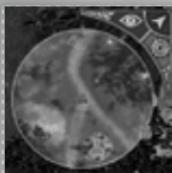
A



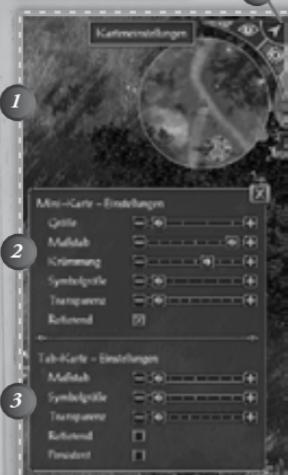
In der linken oberen Ecke ist ein Porträt Deiner Figur, nebst drei Anzeigen zu sehen.

- 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 Charakterscreen, die Fertigkeiten und die Kampfkünste.



- 1 Mit einem Klick auf das Buchsymbol rufst 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 Kampfkunstsots 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).

VOR DEM START

DAS SPIEL

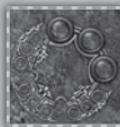
CHARAKTERE

AUFRU

INFORMATIONEN



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 vergößerte 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.

Teleporter:



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



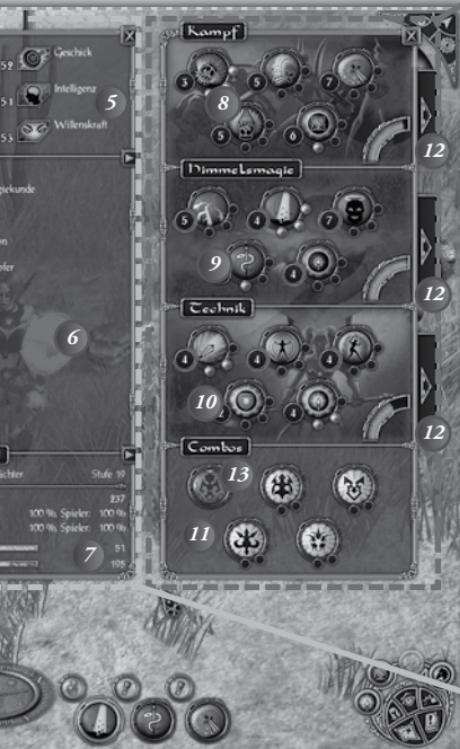
14 Hier wird gezeigt, wie stark die Regeneration der Kampfkünste durch Rüstung und Buffs reduziert wird.

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.





E 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.

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.

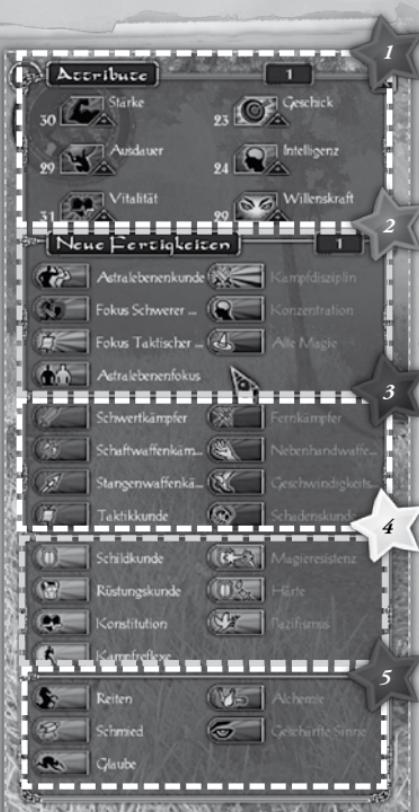
CHARAKTERE UND ENTWICKLUNG

Charaktere und deren Entwicklung sind das Herzstück von *Sacred 2 - Fallen Angel*. Die zahlreichen Fertigkeiten sowie die charakterspezifischen 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 Fertigkeitsbildschirm 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.

Neue Fertigkeiten

Nahkampffokus	Kampfdisziplin
Technikkunde	Konzentration
T-Energiekunde	Technikfokus
	T-Energie-Fokus

Neue Fertigkeiten

Astralebenenkunde	Kampfdisziplin
Fokus Schwerer ...	Konzentration
Fokus Taktischer ...	Alte Magie
Astralebenenfokus	



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 Säbelzahntigers 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.



HIMMELSMAGIE

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



TECHNIK

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



Seelenhammer



Blitz



Schwertfeuer



Schlagbagel



Lichtsäule



Schockwelle



Wirbelsprung



Bekehrung



Notschild



Beflügeln



Heilen



Energieschild (Buff)



Kampfbaltung (Buff)



Lichtaura (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 gegenüber anderen Völkern.



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.



STURM

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



ARKAN

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



Feuerball



Frostschlag



Energieblitz



Feuersturm



Eissplitter



Magischer Schlag



Meteor



Schneesturm



Teleport



Feuerdämon (Buff)



Nebelform



Bannkreis



Feuerhaut (Buff)



Kristallhaut (Buff)

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 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)



Bodenspieß



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.



TECHNIK

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



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.



Schöpfungsschlag



Projektil



Mutieren



Kampfarm



Flammenwerfer



Gluthitze



Todesspieße



T-Schock



Eiseskälte



Kampfaura



Archimedes-Strahl



Energienetz



T-Kampfschild (Buff)



Levitieren



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 Hocellen 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, unverwüstlich und kampferprob ist der Schattenkrieger ein idealer Charakter für Einsteiger. Er kann die schwersten Schwerter, Kriegssäxe 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 Kampfreperoire. 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



Attacke



Geisterhand



Befreiungsschlag



Stampfsprung



Knochenturm



Sturmlauf



Standarte



Kampfbefehl



Kampfruf



Kampfrausch



Geistform



Willensstärke (Buff)



Umlenkung (Buff)



Geisterhafte Koborte (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 Zauberspricht.





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 Defensiven. Er greift bis zur Schmerzgrenze an, denn die beste Verteidigung ist, den Gegner zu keinem zweiten Schlag mehr kommen zu lassen.



MACHT

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



UNTERWELT

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



Hinrichtung



Fächerblitz



Seelenraub



Verstümmelung



Machtstoß



Versklavung



Pranger



Machtsog



Schändung



Eifer



Doppelgänger



Entsetzen



Kasteiung (Buff)



Vergeltung (Buff)

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 Ausbauoptionen 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 Spieles 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 einschmiedest, tragen ebenso dazu bei, wie der Aufbau der Kampfkünste.





Bereich Eins:

Wahl des Charakters, des Kampagnentypes 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

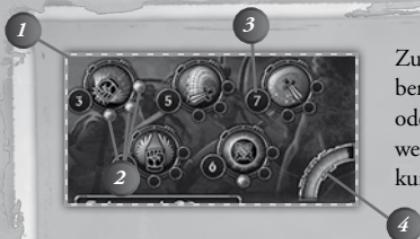


Bereich Fünf:

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

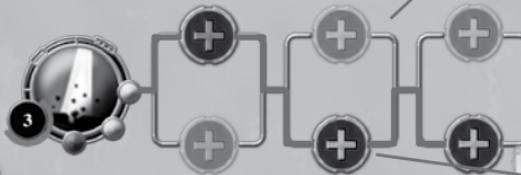
eintauschst, tauchen in Deinem Gepäck auf. Hier kannst Du die Runen und deren Wirkung anschauen. Per Rechts-Klick kannst Du eine Rune deinen Kampfkünsten „hinzufügen“.



AUSBAU DER KAMPFKUNSTASPEKTE



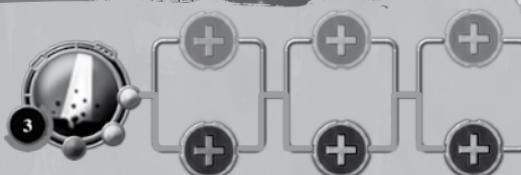
Beispiel 1



1 Erhellen: Größere Wirkungsreichweite des Lichteffektes.



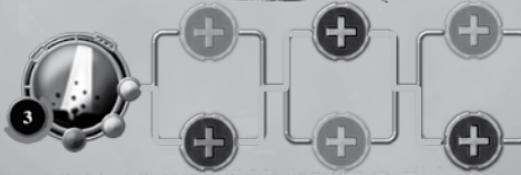
Beispiel 2



2 Erneuern: Wirkungsduer 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 Wirkungsduer.

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 Schutzauber. 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.



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



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



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



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



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

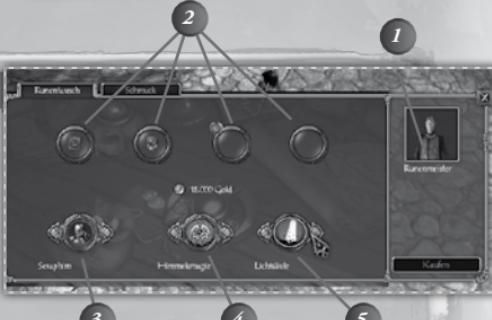


Die Göttin des Chaos lässt einen sehr starken Dämonen erscheinen, der, durch magische Fesseln gebunden, einige Zeit für den Helden kämpft. Doch die Fesseln halten nicht ewig.



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, der den Angriffs-

wert 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 3 werden auch bei den Gegnern verwendet. Unterhalb der Lebenspunkte eines Gegners ist ein kleiner farbiger Balken mit den Resistzenzen in den verschiedenen Bereichen zu erkennen.

63	Gesamtrüstung	163
	Physisch	97
	Magie	9
	Feuer	5
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 Gegenvorkommen 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.



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-Spiels, welches mit der Auswahl des Charakters beginnt oder im ClosedNet, wenn man seine Buddylist mit mehreren Charakteren eines Freunden gefüllt hat und eben nicht mit dem Accountnamen des Freunden.

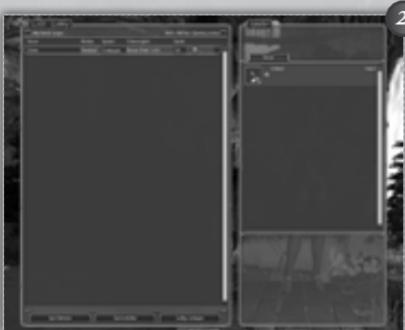
Allgemein zum Speichern und Laden von Spielen ist zu sagen, dass der Questfortschritt der Story und der Charakter selbst gespeichert werden, keine Karteninformationen o.Ä.

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 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 anderer 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 Charakterauswahlsbildschirm 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 Lobbies 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 Ignorliste 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 beitritt 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 entsprechenden Gesinnung können die jeweilige Kampagne spielen.

Tritt ein anderer Spieler einem im Singleplayer gestartete Spiel unterstützend bei, wird beim Beigetretenen 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.EMP.DE/SACRED2



Shadow Warrior

Kapuzenpullover · € 34,99
80% Baumwolle, 20% Polyester

Seraphim

Girlshirt · € 14,99
95% Baumwolle, 5% Elasthan

High Elf

T-Shirt · € 17,99
100% Baumwolle

STEUERUNG

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



STEUERUNG

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



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 Mausrads 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 Rolfs**Ralf Rüdiger**Daniel Sawitzki**Steffen Schulze**Matthias Süß**Simon Völker**Ulf Winkelmann***GAME DESIGN***Peter Luber**Nadim Affani**Christian Altrogge**Mario Endlich*

Informationen

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 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 Eerb
Ogan Kandemiroglu
Christoph Kessler
Daniel Lieske
Klaus Scherwinski

CORE TEAM

ADDITIONALS
Thorsten Bentrup
Ingo Bertram
Markus Boltersdorf
Tanja Borzel
Werner Brockgreitens
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
Helga Parmiter

TRANSLATION

ENGLISH
LEAD - ENGLISH
Courtney Sliwinski
Timothy Stahl
Kerstin Fricke
Cordula Abston

VERTIGO

TRANSLATIONS SRL
Davide Solbiati
Stefano Lucchelli
Paolo Celso
Claudia Mangione
Matteo Ormellese
Gustavo Díaz
Isabel Martinez
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 Busted

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
Antje Bill
Marianne Grundtner
Brigitte Retke
Bettina Wegner

MARKETING TEAM ASCARON

MARKETING

MANAGER
Jens Eischeid

INTERNATIONAL PRODUCT

MANAGER
Alan Wild



PUBLIC RELATIONS	<i>Daniel Buchholz</i>	QUALITY ASSURANCE	<i>David Watts</i>
MANAGER	<i>Dominik Lebküchner</i>		<i>Simon Bergeron</i>
Torsten Meier	<i>erialec</i>		<i>Pierre-Luc Bélanger</i>
MANAGER ONLINE	<i>Felix Freitag</i>	QUALITY FOUR	<i>Pascal Vaillancourt</i>
MARKETING	<i>FrostElfGuard</i>	<i>Michael Höhndorf</i>	
Stefan Hinz	<i>Giacomo Elefante</i>	<i>Oliver Sturm</i>	SUPPLIER
JUNIOR PRODUCT	<i>Heiko Mangel</i>	<i>Hermann Achilles</i>	3D BRIGADE
MANAGER	<i>Ingo Marx</i>	<i>Michael Andraschek</i>	<i>Tamas Daubner</i>
Morris Röhle	<i>Jon Ellis</i>	<i>Stephan Audörsch</i>	<i>Laszlo Domjan</i>
CGI / CONCEPT	<i>Knuckles</i>	<i>Damian Berning</i>	<i>Gabor Forrai</i>
ARTIST	<i>Markus Kobbe</i>	<i>Alexander Blödorn</i>	<i>Balazs Kalvin</i>
Julian Pies	<i>Michael Brockmann</i>	<i>André Blunert</i>	<i>Zsofia Szinek</i>
COMMUNITY	<i>Mortaneous</i>	<i>Tobias Czullay</i>	<i>Gabor Balla</i>
MANAGER	<i>Nightwolfe</i>	<i>Matthias Dunkel</i>	<i>Daniel Domokos</i>
Carolyn Hacker	<i>Pevil</i>	<i>Markus Freitag</i>	<i>Csaba Vekony</i>
Christiane Claren-	<i>Pierre-Yves Navetat</i>	<i>Anjo Gaul</i>	
bach	<i>Pascal Groß</i>	<i>Robert Gondro</i>	ACT3ANIMATION
Anca Finta	<i>Paul Jervis</i>	<i>Christiane Hagedorn</i>	<i>Mike Hollands</i>
SPECIAL THANKS	<i>Séphane Compère</i>	<i>Saskia Hattar</i>	<i>Jane Hollands</i>
TO	<i>ThorinOakshield</i>	<i>Jens-Peter Kirschnick</i>	<i>Tony Pittorino</i>
<i>Tim Albersmann</i>	<i>Tomasz Kitowski</i>	<i>Sebastian Klauk</i>	<i>Gerard Roche</i>
<i>Norman Chucher</i>	<i>Prinz von Hiddensee</i>	<i>Matthias Klein</i>	<i>Cameron Crichton</i>
<i>Luisa Freier</i>		<i>David Kotarski</i>	
<i>Luke Handley</i>		<i>Matthias Lorenz</i>	BRAVO
<i>Benjamin Katte</i>		<i>Steven Meinhardt</i>	INTERACTIVE
<i>Dorothee Nobbe</i>		<i>Wolfram Möller</i>	KIEW
<i>Daniel Wicht</i>		<i>Steffen Reinkensmeier</i>	<i>Alexander Kot</i>
<i>Heye Voss</i>		<i>Tobias Riedel</i>	<i>Alexander Zayets</i>
MODERATORS		<i>Sven Rosenkranz</i>	<i>Alexey Zayets</i>
WWW.SACRED2.		<i>Matthias Schulz</i>	
COM		<i>Jörg Theirich</i>	CRENETIC
<i>Adge Jean-Marie</i>		<i>Christian Ungefähr</i>	<i>Carsten Widera-</i>
<i>Andreas Goebel</i>		<i>Hans-Joachim von</i>	<i>Trombach</i>
<i>Charles Massey</i>		<i>Feilitzsch</i>	
<i>Christian Bus</i>		<i>Stefan Wegener</i>	DNS
<i>Cloe44</i>			DEVELOPMENT
<i>DarkEagle</i>			<i>Axel Deising</i>
PR		ENZYME LABS	
	<i>Martin Metzler</i>	TESTING LABS	
		<i>Carrolljo Maher</i>	DYNAMEDION
PRODUCTION		<i>Andreas Schlangen</i>	<i>Tilman Sillescu</i>
	<i>Christian Moriz</i>	<i>Steve Paquin</i>	<i>Alex Pfeffer</i>
		<i>Serge Handfield</i>	<i>Markus Schmidt</i>
		<i>Paul-André Renaud</i>	<i>Pierre Langer</i>
		<i>François Berthiaume</i>	<i>Axel Rohrbach</i>
		<i>Eric Morissette</i>	

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 Rüppel

KEUTHEN.NET

INTULO
Thomas Kronenberg
Rebecca Ludolphy
David Fraaß
Christian Oesch
Lana Jasmine
Ludolphy

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 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
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.

Tips 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
Rottenmann, 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



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 Profiplayer und ultimative Gamer Rigs die neuesten Funktionen und unglaubliche Leistungseigenschaften zusammen.

- Zum Rendern Ihres Games stehen über 1 teraFLOPS purer 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 AKTUELLSTEN Games mit DirectX 10.1, um umwerfende visuelle Eindrücke zu bekommen und unübertroffene Gamequalität zu erleben.
- ATI CrossFire™-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.

© 2009 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, das AMD-Logo mit dem Pfeil, ATI, das ATI-Logo, Avivo, 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**

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 graphics¹** for deeper colours, high quality textures and immersive environmental effects like rain¹

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.



¹As 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 Bring Colour To The World.



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
proudly presents

Sacred 2 - Fallen Angel
Der Schattenkrieger

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

www.weirdoz.de

Aktivierungscode

ACHTUNG: Produkt muss vor Neuinstallation bzw. Weiterverkauf deinstalliert werden! Siehe auch: 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.