

# SACRED



## Handbuch

**T2**  
TAKE TWO  
INTERACTIVE

# Willkommen in der Welt von Sacred!

**E**s scheint, als wäre es Realität. Alles um mich herum lebt, täglich stoße ich auf neue merkwürdige Orte und seltsame Kreaturen. Vieles ist für mich immer noch rätselhaft, doch ich weiß, was ich zu tun habe. Ist das noch ein Spiel oder befindet sich mich schon längst in einer anderen Welt?



Spannende Abenteuer und Mysterien erwarten Sie in der riesigen, abwechslungsreichen Spielwelt von Sacred. Voll interessanter Figuren, bedrohlicher Gegner und verborgener Schätze wird Sie diese faszinierende Spielwelt bald in ihren Bann ziehen. Die enorme Vielzahl an spielerischen Möglichkeiten und Details sorgen dafür, dass Fans von Action-Rollenspielen mit reichhaltiger Handlung ebenso auf ihre Kosten kommen wie traditionellere Rollenspieler, die größten Wert auf Detailreichtum, individuell einzigartige Charaktere und eine atmosphärische Spielwelt legen.

Das Sacred-Team wünscht Ihnen viel Spaß beim Erforschen der Welt Ancaria!

## Epilepsiewarnung

Manche Personen reagieren auf bestimmte Lichtmuster oder blinkende Lichter mit epileptischen Anfällen. In diesen seltenen Fällen können Fernsehen oder Computerspielen epileptische Anfälle auslösen. Dies trifft auch zu, wenn die betreffende Person noch nie zuvor epileptische Symptome gezeigt hat. Sollten Sie oder Mitglieder Ihrer Familie ein epileptisches Krankheitsbild aufweisen, konsultieren Sie bitte unbedingt einen Arzt, bevor Sie das Spiel starten. Sollten Sie während des Spiels Benommenheit, Schwindel, Wahrnehmungsverzerrungen, Desorientiertheit, Zuckungen der Augen oder Muskeln, ungewöhlte Bewegungen oder Schüttelkrämpfe erleben, brechen Sie das Spiel unbedingt sofort ab und konsultieren Sie umgehend einen Arzt.

## Inhaltsverzeichnis

Willkommen	3
Einführung	6
Installation	7
Spielstart	8
Menüs	9
Multiplayer	14
Optionen	16
Steuerung	19
Symbole	20
Die Spielumgebung	22
Stufe aufsteigen	23
Die Welt & die Karte	24
Ausrüstung Händler & Spieler-Kiste	25
Charakter importieren / exportieren	26
Charakter-Eigenschaften	27
Waffen-Eigenschaften	28
Eigenschaften von Rüstungen	29
Fertigkeiten	29
Charaktere	31
Gladiator	32
Seraphim	33
Waldelfin	34
Dunkelelf	35
Kampfmagier	36
Vampirin	36
Support	37
Support	38
Technik-FAQ	39
Credits	42
Acknowledgements	42



## Einführung

**M**it eiserner Hand und voll bitterer Härte regierte einst der mächtige Fürst Shaddar—ein Nachfahre jenes verhassten Morgast I., der das Land im Blut zahlloser Unschuldiger ertrinken ließ. Sein dunkelelfischer Name Ilim’Shaddar, „Wanderer im Schattenreich“, ist ihm Geburtsmal und Prophezeiung zugleich: Längst hat er sich den Mächten der Finsternis ausgeliefert. Shaddars eigene Schwester soll in finsternen Rituale geschändet und ermordet worden sein.

Doch Shaddars Gier nach Macht über Leben und Tod führte zu seiner Verdammnis. Statt den Flammentod zu erfahren, wie es die Magiergemeinschaft von Sterntal forderte, wurde Shaddar in die Wüsten des Südens verbannt. Ein Todesurteil für jeden normalen Sterblichen.

In den folgenden Jahrhunderten wurde es ruhig um den ruchlosen Magier. Doch bis heute wagen es selbst die Orks, Goblins und Oger nicht, den Namen des Wanderers im Schattenreich laut auszusprechen: Am Rande der steinigen Ebenen, so heißt es, soll man aus der Ferne Shaddar-Nur, den Turm der Finsternis, erspähen können. Und so erzählen die verschiedenen Rassen Ancarias einander am Lagerfeuer flüsternd von der Schreckengestalt aus jenen grausamen Tagen... und manch ein unfolgsames Kind wurde bereits mit dem Hinweis auf den grausamen Shaddar, der nachts all die bösen Kinder mitnimmt, zum Stillsein gebracht.

Tatsächlich ist der sagenumwobene Schwarzmagier immer noch am Leben: Shaddar beschwört einen Sakkara-Dämonen. Diese Sakkara-Dämonen sind Gebieter über die Verdammten der Hölle, die Untoten—und Nachfahren jener teuflischen Brut, die in den Götterkriegen der alten Zeit von den Seraphim aus Ancaria vertrieben wurde. Doch die Beschwörung misslingt: Der mächtige Dämon wendet sich gegen den Beschwörer. Zum ersten Mal, seit die Kriegerinnen der Seraphim die dämonische Brut in den Götterkriegen bannten, wandelt wieder ein Dämon durch Ancaria. Auch der grausame, in allen zivilisierten Gebieten verbotene Sakkara-Kult scheint wieder aktiv zu sein ...

Räuber und Söldner dringen bereits nach Ancaria vor, begleitet von den Sklavenjäger des Sakkara-Kults. König Aarnums Herrschaftsgebiet gerät zunehmend in Bedrängnis, scheint gar dem Untergang geweiht: Goblins, Sklaven der gefürchteten Orks aus Khorad-Nur, greifen bereits aus den Wüstenregionen an. Prinz Valor, der heldenmutige Sohn des

greisen Herrschers, bittet nun Baron DeMordrey um Hilfe, den Feldmarschall des Königs. Doch als brillanter Strategie und eiskalter Machtmensch verfolgt DeMordrey längst seine eigenen Pläne ...

Als Held von Sacred stehen Sie im Mittelpunkt dieser epischen Geschichte um Macht, Mord, politische Intrigen und dämonische Magie. Nur Ihr Geschick im Umgang mit der Klinge und zahlreichen speziellen Fertigkeiten kann die blühende Zivilisation Ancarias noch vor dem Untergang bewahren. Sechs faszinierende Charaktere warten darauf, dieses große Abenteuer unter Ihrer Führung zu erleben.

## Installation

**L**egen Sie die Sacred-CD 1 in das Laufwerk ein. Ist die Autostart-Option aktiviert, startet das Installationsprogramm automatisch. Sollte dies nicht der Fall sein, starten Sie das Programm „setup.exe“ auf der Sacred-CD 1. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wichtige technische Informationen finden Sie in der Datei liesmich.html im Installationsverzeichnis des Spiels.

Auf der Internet-Homepage [www.sacred-game.de](http://www.sacred-game.de) erfahren Sie die aktuellsten Neuigkeiten rund um Sacred.

**Systemvoraussetzungen Minimum**  
Pentium III 800 MHz oder Pentium III  
256 MB RAM  
4-fach-CD-ROM-Laufwerk  
DirectX-8-fähige Grafikkarte mit 16 MB  
DirectX-fähige Soundkarte  
DirectX9 (auf der Sacred-CD enthalten)  
Windows® 98 SE/ME  
Festplatte mind. 2 GB verfügbar\*

**Empfohlen**  
Pentium IV 1,4 GHz oder höher  
min. 512 MB RAM  
8-fach-CD-ROM-Laufwerk oder höher  
DirectX-9-fähige Grafikkarte mit 64 MB oder höher  
DirectX-9-fähige Soundkarte mit 3D-Unterstützung  
Netzwerkkarte  
Windows® 2000/XP  
DirectX9 (auf der Sacred-CD enthalten)  
Festplatte mind. 2,5 GB verfügbar\*

\* Installationsgröße ist rund 1,6 GB. Für die Auslagerungsdatei sollten mind. 400 MB zur Verfügung stehen.

**Hinweis**  
Wir können nicht garantieren, dass Sacred auf Laptops und Notebooks läuft. Es sind zuviele Modelle auf dem Markt, um sie alle testen zu können. Zudem können sich Chipsätze und Grafikkarten deutlich von den Desktop-Standards unterscheiden. Wenn Ihr Laptop/Notebook die Systemvoraussetzungen erfüllt, wird Sacred darauf wahrscheinlich laufen. Wir können die Lauffähigkeit aufgrund der unterschiedlichen Architekturen jedoch nicht garantieren.

# Menüs

## Hauptmenü



Neue Kampagne	Startet ein neues Spiel mit einem neuen Helden. Sie gelangen in das Menü „Neue Kampagne“.
Optionen	Öffnet das Menü „Optionen“.
Multiplayer	Startet ein Multiplayer-Spiel.
Spiel laden	Sie gelangen in das Menü „Spielstände“.
Extras	Startet die aufwändige Intro-Sequenz von Sacred oder informiert in den Credits über das Entwicklerteam des Spiels.



### Neue Kampagne

Mit einem Mausklick wählen Sie die Figur aus, mit der Sie die Welt von Sacred erleben möchten. Im Textfeld können Sie Ihrem Helden einen neuen Namen geben.

Wenn Sie bereits einen Helden exportiert haben, können Sie diesen importieren.

Charakterwerte und Ausrüstung bleiben erhalten. Beim erneuten Spiel sind alle Gegner von deutlich höherer Stufe. Zudem können Sie sich, wenn Sie den Charakter gewählt haben, für einen von fünf Schwierigkeitsgraden entscheiden – wenn Sie neu in Arkania sind, stehen Ihnen allerdings nur die ersten beiden Stufen zur Verfügung.

### Spielstände

Klicken Sie dort einen bereits angelegten Spielstand an. Nun sind die Buttons „Laden“ und „Löschen“ aktiviert, mit denen Sie diesen Spielstand laden oder für immer von der Festplatte entfernen können.

# Multiplayer

Zunächst müssen Sie entscheiden, ob Sie ein Spiel im LAN (Heimnetzwerk) oder im Internet starten wollen.



### Multiplayer im LAN (Heimnetzwerk)

Um ein Spiel im lokalen Netzwerk zu spielen, klicken Sie im Hauptmenü auf „Multiplayer“ und danach auf „LAN“.

Als nächstes wählen Sie Ihren Helden (Charakter) aus. Sie können einen Ihrer zuvor exportierten Charaktere (Helden) auswählen oder einen neuen Helden erstellen.

Neuer Charakter	Klicken Sie auf den Button „Neuer Charakter“, um das Spiel mit einem neuen Helden zu starten.
Charakter importieren	Klicken Sie auf einen zuvor exportierten Charakter, um das Multiplayer-Spiel mit diesem Helden zu beginnen.
Logout	Mit dem Button „Logout“ kehren Sie ins Hauptmenü zurück.
Weiter	Wenn Sie einen Charakter ausgewählt oder neu angelegt haben, gelangen Sie mit einem Klick auf den Button rechts unten zur Spielauswahl.

### LAN-Spiel auswählen

Hier werden in einer Liste die Namen und Eigenschaften der in Ihrem Netzwerk gefundenen Sacred-Multiplayer-Spiele angezeigt. Sie können auch ein eigenes LAN-Spiel erstellen.

Klicken Sie auf „Beitreten“, um einem laufenden LAN-Spiel beizutreten.

### Spieleigenschaften

Multiplayer-Spiele haben unterschiedliche Eigenschaften. Neben dem Namen des Spiels werden die Spieleigenschaften durch die folgenden Symbole angezeigt:

### Gameplay

	Bis zu vier Spieler können die umfangreiche Handlung gemeinsam im Kooperativmodus spielen. Die Spielwelt kann gespeichert werden, um das gemeinsame Abenteuer später fortzusetzen. Die Geschichte beginnt in der Kommandantur in Schönblick.
	In diesem Modus können bis zu 16 Spieler gemeinsam die Welt von Sacred erforschen. Die Hauptstory wird hierbei nicht gespielt. Das Spiel startet auf einer speziellen Insel. Im Turm auf dieser Insel gibt es einen Zugang zu einem Dungeon, der Teleporter zu ganz Ancaria bietet.
	Dies ist das freie Spiel mit der Möglichkeit von heißen Gefechten zwischen Spielern oder Spielerteams.

# Multiplayer

## Sicherheit

Geschlossen		Dieses Spiel ist geschlossen. Beitreten ist nicht möglich.
Offen		Dieses Spiel ist offen, man kann dem Spiel beitreten.
Passwort		Beitreten ist nur mit dem korrekten Passwort möglich.

## Fehler

Fehler		Dieses Symbol zeigt an, dass die Version des Spiels nicht mit der auf dem Server installierten Version identisch ist. In diesem Fall ist das Beitreten nicht möglich.
--------	--	---

Informationen zu einem eventuell benötigten Patch finden Sie auf den Internet-Websites [www.sacred-game.de](http://www.sacred-game.de) oder [www.ascaron.com](http://www.ascaron.com)

## Tipp

Freies Spiel & Playerkiller	Ist „Playerkiller“ aktiviert, können sich Spieler gegenseitig angreifen. In den sicheren Zonen sind keine Angriffe auf andere Spieler möglich. Die Mitglieder eines Teams können sich nicht gegenseitig verletzen.
-----------------------------	--



## LAN-Spiel erstellen

Spiel	Geben Sie dem Multiplayer-Spiel einen Namen.
Passwort	Hier können Sie auf Wunsch ein Passwort eingeben. Andere Spieler können dem Spiel nur beitreten, wenn sie das richtige Passwort eingeben.
Spielart	Hier stellen Sie die gewünschten Spielart ein.
Spielerzahl	Stellen Sie die maximale Anzahl an Spielern für dieses Spiel ein. Im Kampagnenmodus können bis zu vier, ansonsten bis zu 16 Spieler gemeinsam Sacred im LAN spielen.
Schwierigkeitsgrad	Wählen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad aus. Wenn Sie Sacred noch nicht durchgespielt haben, stehen nur die Schwierigkeitsgrade „Bronze“ und „Silber“ zur Auswahl.

# Multiplayer

Laden	Wenn Sie für das LAN-Spiel den Modus „Kampagne“ gewählt haben, können Sie hier eine zuvor gespeicherte Spielwelt laden und Kampagne in dieser Welt fortsetzen.
Zurück	Zurück zum vorherigen Menü
Erstellen	Erstellt und startet das Multiplayer-Spiel mit diesen Einstellungen.

## Multiplayer im Internet

Um ein Spiel im Internet zu spielen, müssen Sie am Server angemeldet sein oder sich am Server anmelden.

## Login / Anmeldung

### Wichtig:

Der Name Ihres Benutzerkontos kann nachträglich nicht mehr verändert werden! Die E-Mail-Adresse kann derzeit nicht geändert werden. Nähere Informationen finden Sie auf [www.sacred-game.de](http://www.sacred-game.de)  
Bitte verwahren Sie die Benutzerkontodaten sorgfältig.

Benutzerkonto	Wenn Sie bereits ein Konto erstellt haben, geben Sie hier den Namen des Benutzerkontos an.
Passwort	Das Passwort Ihres (bereits erstellten) Kontos
CD-Key eingeben	Geben Sie den CD-Key an. Pro CD-Key kann nur ein Spieler gleichzeitig im Internet spielen. Der CD-Key befindet sich auf der Rückseite dieses Handbuchs.

Neues Konto	Mit diesem Button erstellen Sie ein neues Konto.
Einloggen	Wenn Sie die benötigten Felder ausgefüllt haben, starten Sie mit „Einloggen“ das Internet-Spiel.
Zurück	Zurück ins Hauptmenü.

## Neues Konto

Um ein neues Internet-Konto anzulegen, klicken Sie im Internet-Menü auf „Neues Konto“.

Name des neuen Benutzerkontos	Geben Sie hier einen Namen für das Benutzerkonto an. Der Name kann nachträglich nicht mehr verändert werden.
Passwort	Hier geben Sie das gewünschte Kennwort ein.
Passwort wiederholen	Geben Sie hier das Passwort erneut ein. Dies ist nötig, da das Passwort aus Sicherheitsgründen nicht im Klartext angezeigt wird.

CD-Key eingeben	Geben Sie den CD-Key an, den Sie in diesem Handbuch finden.
E-Mail-Adresse	Geben Sie hier Ihre E-Mail-Adresse ein.
Abschicken	Sendet die Registrierungsdaten an den Ascaron-Server.

### Charakterauswahl

Nach der Anmeldung wählen Sie Ihren Helden (Charakter) aus. Sie können einen Ihrer zuvor exportierten Charaktere (Helden) importieren oder einen neuen Helden auswählen. Mit einem Klick auf den Button „Lobby“ gelangen Sie zur Lobby.

### Lobby



Über die Chaträume in der Lobby können Sie mit anderen Spielern plaudern und aktive Online-Spiele betreten. Wählen Sie im Chatraum ein Spiel aus und treten dem Spiel bei. Wählen Sie einen Chatraum und erstellen Sie darin ein neues Spiel mit den gewünschten Spielegenschaften (siehe oben). Wählen Sie in der Lobby einen der Chaträume mit einem Linksklick aus und klicken Sie dann auf den Button „Beitreten“.

Aktive Spieler	Diese Liste zeigt die in diesem Chatraum aktiven Spieler.
Chatfenster	Links unten sehen Sie die Chat-Nachrichten.

Hilfe zur Benutzung des Sacred-Chat erhalten Sie, wenn Sie in der Eingabezeile ganz unten links den Befehl „?/?“ (ohne Anführungszeichen) eingeben.

### TIPP

Manche Chaträume sind nicht für jedermann zugänglich: Es gibt Räume mit Mindest- oder Höchstlevel und Chaträume nur zum „Chatten“, in denen keine neuen Spiele erstellt werden können.

### TIPP

Die Liste der Chaträume kann sehr umfangreich sein. Den Scrollbalken finden Sie an der rechten Seite der Chaträume-Liste.

### TIPP

Die Zahlen neben dem Namen des Chatraums geben die Anzahl der wartenden Spieler und die Anzahl der Spiele in diesem Raum an. „(3/4)“ etwa bedeutet, dass drei freie Spieler in diesem Raum sind, die noch keinem Spiel beigetreten sind, und dass in diesem Chatraum bereits vier Sacred-Multiplayer-Spiele gespielt werden.

### Hinweise zum Multiplayer-Spiel

Chat	Drücken Sie die Eingabetaste (ENTER), um den Chatmodus zu aktivieren. Nun können Sie eine Nachricht an die anderen Mitspieler senden.
Menü	Mit Taste „N“ rufen Sie das Spielmenü auf.

Weitere Informationen zu Multiplayer-Befehlen finden Sie in der Liesmich-Datei im Installationsverzeichnis von Sacred.

### Teams

Bis zu acht Spieler können ein Team bilden. Jeder Charakter kann immer nur Mitglied eines Teams sein. Für alle Teammitglieder erscheint links oben ein Porträt. Dort können Sie den aktuellen Gesundheitszustand der Teammitglieder sehen. Außerdem zeigt eine Zahl an jedem Porträt den jeweiligen Charakterlevel an.

Man kann Mitglieder des eigenen Teams weder angreifen noch versehentlich (durch „friendly fire“) schädigen. Die im Kämpfen erworbenen Erfahrungspunkte werden zwischen den Teammitgliedern gleichmäßig aufgeteilt. Jedoch ist es dabei von Bedeutung, dass die Teammitglieder nicht zu weit voneinander entfernt stehen.

Teammitglieder werden auf der Karte markiert. Sobald sich ein Teammitglied entfernt, wird am Bildschirmrand sein Name angezeigt. Die Farbe, in der der Name geschrieben ist, zeigt die Entfernung zum eigenen Charakter an. Je röter die Farbe, desto weiter entfernt ist er. Weiter entfernte Teammitglieder erhalten nicht den vollen Anteil oder sogar gar keinen Anteil an den aufgeteilten Erfahrungspunkten. Der Name zeigt, in welche Richtung das Teammitglied gelaufen ist. Wenn Sie mit gedrückt gehaltener STRG-Taste mit der linken Maustaste auf einen solchen Namen klicken, teleportieren sie sich genau neben diese Person!

### Symbole im Multiplayer-Spiel

Mit Taste „N“ rufen Sie eine Übersicht über das laufende Multiplayer-Spiel auf.

	Einladung aussprechen
	Sie laden diesen Spieler in Ihr Team ein.
	Sie sind eingeladen, diesem Team beizutreten.
	Team verlassen
	Private Chatnachricht (nur für diesen Spieler)
	Spieler ignorieren (ist das Auge durchgestrichen, sehen Sie keine Chatnachrichten von diesem Spieler)

**Charakter speichern**

Wenn Sie Ihren Charakter speichern wollen, benutzen Sie die Funktion „Exportieren“ im Spielmenü (ESC-Taste). Sie können exportierte Charaktere importieren, wenn Sie ein neues Spiel mit einem erfahrenen Helden beginnen wollen.

**Kampagne speichern**

Wenn Sie eine Multiplayer-Kampagne spielen, können Sie die Spielwelt auf der Festplatte abspeichern. So können Sie Ihr gemeinsames Abenteuer zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen.

**Automatisches Aufsammeln**

Im Multiplayermodus ist die Option „Automatisches Aufsammeln“ nicht verfügbar, um eine faire Aufteilung zwischen den Gruppenmitgliedern zu erleichtern.

**Sacred Server**

Nähere Informationen über den mitgelieferten Sacred-Server finden Sie in der Liesmich-Datei im Installationsverzeichnis von Sacred.

# Optionen

**Grafik-Optionen**

Grafik-Details	Passen Sie die Grafikdarstellung im Spiel an die Leistungsfähigkeit Ihres PCs an.
Gering	Für ältere PCs (z.B. PIII/800 oder vergleichbare)
Mittel	Für etwas schnellere PCs, die nicht über genug Leistung verfügen, um alle Grafikdetails von Sacred darzustellen.
Hoch	Diese Einstellung ist für PCs optimiert, wie sie heute bei den meisten Spielern zu finden sind–mit CPU deutlich oberhalb 1400 MHz, viel Speicher und einer modernen Grafikkarte.
Karten-transparentz	Ist der Regler nach links gesetzt, überdeckt die Minikarte (Taste TAB) die Landschaft. Ziehen Sie den Regler nach rechts, wird der Hintergrund durch die transparente Karte sichtbar.

**Objekte einsammeln**

Atmosphärische Animationen	Ihr Held wird im Spiel bestimmte animierte Bewegungen häufig durchführen–und sei es nur, um Gold oder Gegenstände aufzuheben. Mit dieser Option können Sie die Darstellung der häufigsten Animationen reduzieren.
----------------------------	---

**Einsammeln** Mit diesen Einstellungen legen Sie fest, ob Sie beim automatischen Aufsammeln (Taste „A“) alle Gegenstände einsammeln (und von Hand aussortieren) wollen, oder ob der Held auch mal Gegenstände liegen lassen soll.

**Alles** Der Held sammelt alle herumliegenden Gegenstände auf.

**Gold/Uniques** Der Held sammelt nur Gold und einzigartige Items auf. Dazu zählen auftragsrelevante Gegenstände, Kampfkunst-Runen sowie besondere Waffen und Rüstungen, die nur je ein Mal im Spiel vorkommen. Auch Rüstungs-Sets bestehen aus „Uniques“.

**Gold** Der Held sammelt ausschließlich Goldmünzen und Kampfkunst-Runen auf.

**Internet-Optionen**

Datendurchsatz	Hier können Sie die Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung angeben. Diese Einstellung ist nur für den Online-Multiplayer-Modus von Bedeutung.
----------------	---

**Gameplay**

Automatisches Speichern	An wichtigen Punkten wird der Spielstand automatisch gespeichert.
Übersichtskarte erkunden	Die Minikarte zeigt nur bereits bekannte Umgebung. Sinnvoll bei deaktivierter Kartentransparenz.
Gewaltdarstellung	Hier können Sie die Gewaltdarstellung in Sacred an- oder abschalten.

**Sound-Lautstärke**

Effekte	Hier legen Sie die Lautstärke der Effekte fest.
Sprache	Hier legen Sie die Lautstärke der Sprache fest.
Musik	Hier legen Sie die Lautstärke der Musik fest.

**Sound-Parameter**

3D-Effekte	Deaktivieren Sie diese Option auf schwachen PCs, oder wenn Sie keinen Wert auf dreidimensionale Soundeffekte legen.
Sound-Qualität	Die Einstellungen „Gering“, „Mittel“ und „Hoch“ wirken sich auf die Audio-Qualität im Spiel sowie bei älteren PCs auf die Performance aus.

# Steuerung

## Maussteuerung

### Linke Maustaste:

auf den Boden	Bewegen
auf einen Gegner	Angreifen
auf ein Behältnis oder eine Tür	Öffnen
auf einen Gegenstand	Aufnehmen (questrelevante Gegenstände ins Logbuch)
auf einen Bewohner	Ansprechen
auf eine Treppe oder ein Objekt	Benutzen
mit SHIFT auf Gegenstand im Inventar	Wegschmeißen
STRG + Linksklick	Stehen bleiben und angreifen
Umschalttaste + Linksklick (auf Boden)	gehen (statt laufen)
Umschalttaste + Linksklick (auf Pferd)	Vom Pferd absteigen
Umschalttaste + Linksklick (bei angewähltem Gegenstand)	Gegenstand fallen lassen

### Linke Maustaste gedrückt halten:

Klick auf Boden + halten	Einfaches Bewegen in Mauszeigerrichtung
Klick auf Gegner + halten	Einfacher Wechsel des Angriffsziels (soweit in Reichweite)

### Rechte Maustaste:

auf Boden/Gegner	Special Move / Zauber / Combo auslösen
im Inventar	Gegenstand wird ausgerüstet oder benutzt
+ STRG	Aus dem Stand angreifen bzw. Special Move / Zauber / Combo auslösen

### Beim Händler:

Linksklick auf Gegenstand	Aufnehmen
Gegenstand auf Händler-Inventar legen	Verkaufen
SHIFT + Linksklick auf Gegenstand	Verkaufen ohne Bestätigung
Rechtklick auf Gegenstand beim Händler	Kaufieren ohne Bestätigung

## Multiplayer:

STRG + Linksklick auf Spielerportrait

Zum Mitspieler teleportieren (Teamspieler werden am Bildschirmrand angezeigt. Die Schriftfarbe zeigt die Entfernung an: von grün (nahe) bis rot (weit entfernt)).

### Tastaturkürzel:

Tab, Mittlere Maustaste	Minikarte zeigen
+/- (Ziffernblock der Tastatur), Mausrad	Zoomen
ESC	Fenster schließen, Spielmenü öffnen
A	Alle sichtbaren Gegenstände aufsammeln (nur im Singleplayer)
I	Inventar öffnen
F	Fertigkeiten/Special Moves/Zauber öffnen
C	Combomenü öffnen
L	Logbuch öffnen
M	Weltkarte (Map) zeigen
O	Optionen
S	Speichermenü
F8	Schnelles Laden
F9	Schnelles Speichern
P	Pause (nur im Singleplayer)
H	Hilfescreens
STRG + B	Screenshot (wird im Verzeichnis CAPTURE abgelegt)
Leertaste	Heiltrank trinken (regeneriert Lebenspunkte)
Q	Sog der Hölle trinken (Untote erstehen nicht wieder auf)
W	Trank des Mentors trinken (Erfahrungszuwachs wird erhöht)
E	Antidot der Viper trinken (Vergiftung wird geheilt)
R	Konzentrationstrank trinken (füllt Combos auf)
1	Waffenbutton 1

2	Waffenbutton 2 (ab Stufe 2)
3	Waffenbutton 3 (ab Stufe 8)
4	Waffenbutton 4 (ab Stufe 16)
5	Waffenbutton 5 (ab Stufe 30)
6	Zauberspruch-/Special Move-/Combo-Button 1
7	Zauberspruch-/Special Move-/Combo-Button 2 (ab Stufe 2)
8	Zauberspruch-/Special Move-/Combo-Button 3 (ab Stufe 8)
9	Zauberspruch-/Special Move-/Combo-Button 4 (ab Stufe 16)
0	Zauberspruch-/Special Move-/Combo-Button 5 (ab Stufe 30)
N	Netzwerkinfo / Teaminfo (nur im Multiplayer)
Enter	Chatfenster öffnen (nochmals Enter = Chatmessage abschicken)
Bild hoch/runter	Chatzeilen scrollen



# Symbole

Auf Ihrem Weg durch die gefahrvolle Welt von Ankaria sehen Sie eine Menge Symbole, während Sie sich bewegen, kämpfen, oder Aufträge erledigen. Hier erklären wir Ihnen die unterschiedlichen Symbole.

## Mauszeiger (Cursor) und Symbole

	Klicken Sie auf freien Boden, und der Held läuft zur gewählten Stelle.
	Zeigen Sie auf einen Gegner, erscheint das Kampfsymbol. Mit Linksklick starten Sie einen Angriff mit der derzeit aktivierten Waffe. „Leuchtet“ das Kampfsymbol, bedeutet dies, dass die aktuell ausgewählte Kampfkunst oder der Zauberspruch mit Rechtsklick auf den Gegner angewendet werden kann.
	Bei benutzbaren Objekten (Türen, Kisten und andere) oder Gegenständen, die man mitnehmen kann, erscheint ein Hand-Symbol als Mauszeiger.
	Bei neutralen Personen erscheint ein Gesprächssymbol, wenn Sie mit dem Mauszeiger auf die Figur deuten. Klicken Sie mit der linken Maustaste, beginnen Sie ein Gespräch.
	Sehen Sie dieses Symbol bei einer neutralen Person, bedeutet dies, dass der betreffende NPC einen Auftrag für Sie hat. Mit einem Linksklick auf die Person erteilt diese Ihnen den Auftrag, den Sie ablehnen oder annehmen können.
	Sehen Sie das Ausrufezeichen, haben Sie einen Auftrag der betreffenden Person erfüllt und können sich Ihre Belohnung abholen.
Diese Symbole markieren sowohl auf der Landkarte, der Minimap als auch im Spiel die verschiedenen Händler und Handwerker.	
	Combo-Meister: Hier können Sie Kampfkunstrunen eintauschen oder Combos anfertigen lassen.
	Schmied: Der gute Mann veredelt Waffen und Ausrüstung, die einen oder mehrere Slots haben.
	Shop: Hier können Sie neue Waffen, Rüstungen, Tränke oder Schmuckstücke erwerben.
	Stall: Der lokale Pferdemarkt, wo Sie ein neues Reittier erstehen können.

## Die Spielumgebung



Wenn Sie die ALT-Taste drücken, werden Ihnen nicht nur auf dem Boden liegende Gegenstände angezeigt, sondern auch die Namen bzw. Bezeichnungen von neutralen Personen und Gegnern. Zusätzlich tauchen über den neutralen Personen unterschiedliche Zeichen auf, die Ihnen zeigen, was die Personen gerade vorhaben.

- 1 Klicken Sie mit der linken Maustaste in den freien Raum, um den Gladiator zu bewegen.
- 2 Ein NPC, der zu einem kleinen Schwätzchen bereit ist oder einen Auftrag für Sie hat.
- 3 Mit einem linken Mausklick lassen sich Kisten, Truhen, Schränke und andere Behälter öffnen. Wenn Sie die ALT-Taste drücken, werden die Bezeichnungen der Gegenstände eingeblendet.
- 4 Ein buntes Glitzern kennzeichnet Gegenstände, die man einsammeln kann. Halten Sie die ALT-Taste gedrückt, um die Namen aller sichtbaren Gegenstände anzuzeigen.
- 5 Gehen Sie mit dem Mauszeiger über die Lebensenergie-Anzeige oder den grünen Balken, zeigt Ihnen ein Fenster die Werte in genauen Zahlenwerten.
- 6 Anmerkung: Während des Spiels kann es vorkommen, dass sich Ihnen weitere Personen anschließen. Deren Porträt nebst Lebensenergie wird unter Ihrem Bild angezeigt.
- 7 Die Nadel des Auftrags-Kompasses weist immer direkt (ein kleinerer blauer Kompass) auf das nächste Hauptziel. Ist die Nebenquest erledigt, zeigt die kleine blaue Kompassnadel den Weg zum Auftraggeber, wo Sie sich Ihre Belohnung abholen können. Besteht die Aufgabe darin, eine Gegnergruppe auszuschalten, zeigt eine kleine rote

Kompassnadel die Position des nächsten Gegners an. Wenn Sie in der Weltkarte (Taste „M“) eine Zielmarkierung in der Welt von Ancaria platziert haben, zeigt eine weitere – ebenfalls rote – Kompassnadel genau auf diese Stelle. Rings um den Kompass sehen Sie die Icons für fünf verschiedene Tränke:

	Heiltrank heilt Lebensenergie. Tasturbefehl (Leertaste)
	Sog der Hölle, Untote erheben sich nicht mehr (Q)
	Trank des Mentors: Spieler erhält mehr Erfahrung während der Wirkungsdauer (W)
	Antidot heilt Vergiftungen (E)
	Konzentration: Combos und Kampfkünste werden doppelt so schnell wieder aufgeladen [R]

Die fünf Buttons am unteren Rand sind für wichtige Spielinformationen und Funktionen vorgesehen und können – wie die Tränke auch – bequem über Tastenkürzel erreicht werden (oder einen Mausklick).

	Öffnet das Inventar (I)
	Öffnet das Spielmenü (ESC)
	Alles aufsammeln (A)
	Ruft die Weltkarte auf (M)
	Öffnet das Logbuch (L)

- 7 Diese Felder zeigen Ihnen die aktuelle Bewaffnung und die aktiven Kampfkünste, Zaubersprüche bzw. Combos. Links die Waffen, rechts die Sonderfähigkeiten. Sie beginnen das Spiel mit nur je einem Feld. Beim Erreichen der Stufen 2, 8, 16 und 30 kommt jeweils ein Feld hinzu. Maximal haben Sie dann fünf Felder. Natürlich lassen auch diese sich per Tastenkürzel schnell auswählen, wenn Ihnen ein Mausklick zu langsam erscheint. Mit den Zahlen 1 bis 5 schalten Sie die Waffen um, mit 6 bis 0 aktivieren Sie die Sonderfähigkeiten wie Kampfkünste, Zaubersprüche oder Combos.

## Stufe aufsteigen



In den bisherigen Kämpfen hat Ihr Held Erfahrungspunkte gesammelt und vermutlich bereits eine neue Stufe erreicht – erkennbar an einem „+“-Symbol neben dem Heldenporträt, ansonsten steht der Aufstieg kurz bevor. Mit einem Klick auf das „+“ oder Taste „I“ öffnen Sie das Inventar- und Charakter-Menü.

Attribute	0
Starke	36
Widerstand	31
Geschick	50
Physische Regeneration	31
Mentale Regeneration	76
Charisma	21
Erfahrung	109743
nächste Stufe	113/00

Hier können Sie beim Aufstieg Punkte auf Attribute und Fertigkeiten verteilen. Im Charakterbildschirm wechseln Sie zwischen der Attribut- und der Fähigkeitenanzeige durch einen Klick auf den Button in der linken oberen Ecke des Charakterbildschirms. Die Anzahl neuer Attribut- und Fertigkeitspunkte sowie weitere Aufstiegseffekte hängen von der Stufe ab, die der Held neu erreicht hat.

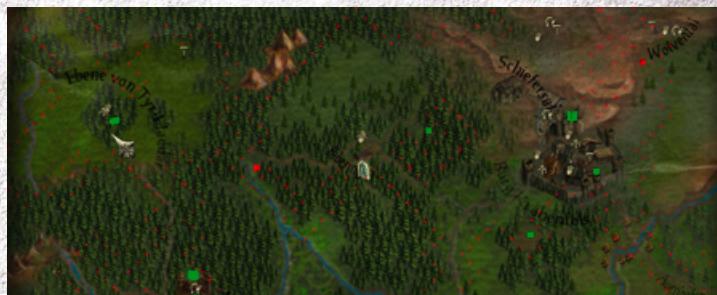
Stufe	Anz. Fertigk.	Anz. Fertigk.-pkt./Stufe	Anz. Attributpkt./Stufe
1-2	2	1	1
3-5	3	2	1
6-11	4	2	1
12-19	5	3	1
20-29	6	3	1
30-49	7	4	1
ab 50	8	4	1

## TIPP

Bei jedem Levelaufstieg dürfen Sie einige Punkte verteilen. Zusätzlich werden alle Attribute automatisch um 10% des Startwerts gesteigert.

## Die Welt &amp; die Karte

Um sich in der Welt von Ancaria zurecht zu finden, gibt es zwei unterschiedliche Karten.



1. Die Übersichtskarte. Hier sehen Sie die komplette Welt von Ancaria, nebst Namen der Ortschaften und Sehenswürdigkeiten. Eine gestrichelte rote Markierung zeigt Ihnen, wie viel Bereiche des Landes Sie schon erforscht haben. Die Weltkarte wird mit der Taste [M] im Spiel aufgerufen.



2. Um einen genaueren Überblick über die nähere Umgebung zu erhalten, gibt es eine detaillierte Karte, die mit der [TAB]-Taste aufgerufen werden kann. Das noch nicht von Ihnen erforschte Gelände ist schwarz und nicht zu sehen. In den bereits erkundeten Gegenenden zeigen farbige Punkte den Standort von Gegner (rot), neutralen Personen (blau), wichtigen NPCs – die Ihnen beispielsweise einen Auftrag erteilen – (weiß) und liegengelassene Gegenstände (grau).

## Ausrüstung: Händler &amp; Spieler-Kiste



In jeder größeren Siedlung gibt es eine spezielle Kiste (blau) für Ihre privaten Habseligkeiten. So können Sie die Ausrüstung verstauen, die Sie gerade nicht benötigen, aber nicht verkaufen wollen.



Händler sind auf der Karte mit dem Symbol eines Goldbeutels gekennzeichnet. Klicken Sie auf den Händler, um so das Handelsmenü aufzurufen. Wenn Sie einen Gegenstand kaufen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf und bestätigen Sie den Kauf. Einfacher geht es mit einem Rechtsklick: Der Gegenstand wird automatisch erworben und der Kaufpreis von Ihrem Goldvorrat abgezogen.



## Menü

Während des Spiels können Sie mit der ESC-Taste das Menü aufrufen.

Um das Spiel zu speichern, klicken Sie auf „Spielstände“, um in das entsprechende Menü zu gelangen. In der Mitte sehen Sie die Savegame-Slots, auch der zum Spielstand gehörende Dateiname wird angezeigt.

Klicken Sie einen der Slots für Spielstände an. Nun sind die Buttons „Speichern“, „Laden“ und „Löschen“ aktiviert, mit denen Sie den Spielstand sichern, einen bestehenden Spielstand laden oder einen Spielstand von der Festplatte entfernen können.



**Charakter importieren / exportieren**  
Sie können Ihren Helden jederzeit „exportieren“. Dazu rufen Sie im Spiel mit der ESC-Taste das Menü auf und wählen die Option „Exportieren“. Nun wählen Sie einen der freien Sockel für die Spielfigur aus und klicken auf

„Exportieren“. Ihr Charakter wird mitsamt allen Eigenschaftswerten, Gegenständen und Kampfkünsten auf der Festplatte gespeichert.

Wenn Sie ein neues Spiel starten, können Sie einen zuvor exportierten Charakter „importieren“. Dazu wählen Sie im Hauptmenü „Neue Kampagne“ und klicken danach auf „Importieren“. Die gespeicherten Charaktere werden nun zur Auswahl angezeigt. Wählen Sie den Charakter und den gewünschten Schwierigkeitsgrad aus, und schon kann das Abenteuer von neuem beginnen.

## Charakter-Eigenschaften

In diesem Fenster (zu sehen, wenn Sie mit [I] das Inventar aufrufen), finden Sie Informationen über Ihren Charakter.

1	Mein Magier	Stufe: 12	2
3	Attribute	0	
4	Starke	36	
5	Widerstand	31	
6	Geschick	50	
7	Physische Regeneration	31	
8	Mentale Regeneration	76	
9	Charisma	21	
10	Erfahrung	109.45	
11	nächste Stufe	115.700	
	Lebensenergie	275.970	
	Erfahrung für Aufstieg	3957	
	Angriff	216 ★ Treffer	
	Verteidigung	70 83%	
	Waffe	155-158	
	Kampfkunst	95-98	
	Resistenz	994	
	Cold	88249	

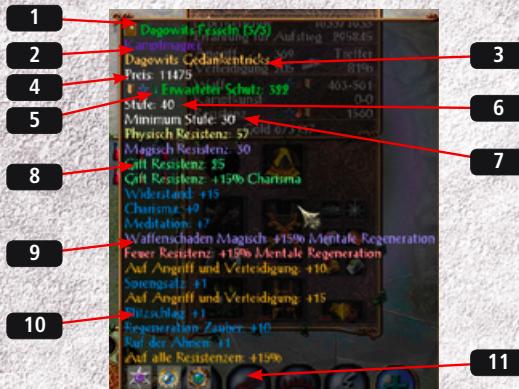
1. Ihre Spielfigur
2. Die aktuelle Erfahrungsstufe
3. Noch zu vergebende Attributpunkte
4. Der Stärkewert: Stärke erhöht den Angriffswert und den Nahkampfschaden.
5. Widerstand beeinflusst den körpereigenen Rüstungsschutz und reduziert die Giftwirkung.
6. Geschick beeinflusst die Verteidigungswerte und den erzielbaren Fernkampfschaden.
7. Physische Regeneration beschleunigt die Heilung der Lebensenergie und die Regeneration der Special Moves.
8. Magische Regeneration erhöht den Schaden der eigenen Zauber und verkürzt die Regenerationszeiten.
9. Charismatische Charaktere erhalten bei Händlern niedrigere Preise, ihr furchtloses Auftreten im Kampf erhöht den verursachten Giftschaden.
10. Die bisher gesammelten Erfahrungspunkte
11. Erreichen Sie diesen Erfahrungswert, steigt Ihr Charakter einen Level auf.
12. Der vordere Wert zeigt Ihre aktuelle Gesundheit an, der zweite Wert die aktuelle Maximalenergie.
13. So viele Punkte brauchen Sie noch für das Erreichen der nächsten Erfahrungsstufe.
14. Angriff, Verteidigung und Trefferchance: Hier sehen Sie die Werte Ihrer aktuellen Waffe und der Rüstung in Bezug auf den letzten Gegner, den Sie erledigt haben.
15. Der Schadenswert und Typ der aktuell aktivierte Waffe
16. Der Schadenswert und Typ der aktivierte Kampfkunst
17. Der kumulierte Resistenzwert
18. Ihr aktueller Goldvorrat

## Eigenschaften von Waffen

1	Geißelndes Schwert der Passablen (3/3)	3
2	Preis: 5955	
3	Erwarteter Schaden: 155-204	
4	Stufe: 31	6
5	Angriff: 9	
	Physisch: 90-115	
	Waffenschaden Physisch: +6% Stärke	
	Physisch Schaden: +10%	
	Feuer: 0-9	
8	Minimum Stufe: 23	7
	Mentale Regeneration: +2	
	Domenkugel: +1	
	Auf alle Resistenzen: +15%	
	Glaubensstärke: +1	
9	Magisch Schaden: +10%	
	+6% auf Angriff	
		10

1.	Name der Waffe – die Farbe markiert die „Seltenheit“ der Waffe. Weiß ist eine normale Waffe, Gold eine äußerst seltene. Die Ziffer in Klammern, bestimmt die Anzahl der zur Verfügung stehenden Schmiede-Slots und die bereits belegten Slots.
2.	Der Preis, den Sie erhalten, wenn Sie die Waffe verkaufen
3.	Der zu erwartende Gesamtschaden
4.	Die aktuelle Stufe der Waffe – Waffen mit einer hohen Stufe sind schwerer zu führen
5.	Der Wert der Angriffsgeschicklichkeit
6.	Der Schaden, den die Waffe anrichtet: Unterteilt in Physisch, Feuer, Magisch und Gift, sowie etwaige Boni innerhalb der Schadenstypen
7.	Der minimale Erfahrungslevel, den Sie benötigen, um die Waffe überhaupt benutzen zu können.
8.	Etwaige Sonderboni auf Attribute und Fähigkeiten, die durch die Waffe erzielt werden. Einige dieser Boni bietet schon die Waffe alleine.
9.	Zusätzlich lassen sich weitere Verbesserungen durch das Einschmieden von Runen oder Gegenständen erzielen.
10.	Hier sind – wenn vorhanden – die Schmiedeslots zu sehen. Es gibt drei unterschiedliche Farben: Bronze, Silber und Gold. Je nach Farbe gibt es Sonderpunkte auf die Boni.

## Eigenschaften von Rüstungen



1. Name der Rüstung – die Farbe markiert die „Seltenheit“. Ein grüner Name bedeutet, dass diese Rüstung zu einem Set gehört. Die Ziffer in Klammern bestimmt die Anzahl der zur Verfügung stehenden Schmiede-Slots und die bereits belegten Slots.
2. Für welchen Charaktertyp ist die Rüstung geeignet?
3. Wenn es sich um ein Item aus einem Set handelt, ist hier der Name des gesamten Sets zu sehen.
4. Der Preis, den Sie erhalten, wenn Sie die Rüstung verkaufen
5. Der zu erwartende gesamte Schutz
6. Die aktuelle Stufe der Rüstung
7. Der minimale Erfahrungslevel, den Sie benötigen, um die Rüstung tragen zu können.
8. Die Werte der Resistenzen, die die Rüstung bietet: Unterteilt in Physisch, Feuer, Magisch und Gift-Resistenzen
9. Etwaige Sonderboni auf Attribute und Fähigkeiten, die durch die Rüstung erzielt werden.
10. Zusätzlich lassen sich weitere Verbesserungen durch das Einschmieden von Runen oder Gegenständen erzielen.
11. Hier sind – wenn vorhanden – die Schmiedeslots zu sehen. Es gibt drei unterschiedliche Farben: Bronze, Silber und Gold. Je nach Farbe gibt es Sonderpunkte auf die Boni.

## Fertigkeiten

Fertigkeiten verbessern die Eigenschaften des Helden auf sehr unterschiedliche Arten, wobei den verschiedenen Charakterklassen unterschiedliche Fertigkeiten zur Verfügung stehen.

Jeder Helden beginnt sein Abenteuer mit zwei vorgegebenen Fertigkeiten. Beim Aufstieg um eine Erfahrungsstufe kann der Spieler zusätzliche Fertigkeitspunkte vergeben, um die bereits erlernten Fertigkeiten zu verbessern. Im Laufe einer Heldenkarriere kann der Helden bis zu sechs zusätzliche Fertigkeiten erlernen – und zwar beim Aufstieg auf die Stufen 3, 6, 12, 20, 30 und 50. Diese Fertigkeiten sind sehr mächtig und sollten sorgfältig je nach Charakter und bevorzugter Taktik ausgewählt werden.

Vergleichbare Fertigkeiten	Gladiator	Seraphim	Walldelfin	Dunkelelf	Kampfmagier	Vampirin
<b>Stufe 1</b>	Waffenkunde	Waffenkunde	Waffenkunde	Waffenkunde	Magiekunde	Waffenkunde
	Konzentration	Magiekunde	Wendigkeit	Konzentration	Meditation	Vampirismus
<b>Stufe 3</b>	Faustkampf	Schwertkunde	Magiekunde	Zweiwaffenkampf	Waffenkunde	Schwertkunde
	Zweiwaffenkampf	Stangenwaffen	Stangenwaffen	Entwaffnung	Schwertkunde	Axtkampf
	Schwertkunde	Himmelsmagie	Fernkampf	Klingenkampf	Stangenwaffen	Entwaffnung
	Axtkampf	Konzentration	Mondmagie	Fallenkunst	Feuermagie	Blutrausch
	Fernkampf	Reiten	Konzentration	Ballistik	Wassermagie	Konzentration
	Wendigkeit	Meditation	Reiten	Reiten	Luftmagie	Konstitution
	Konstitution	Konstitution	Meditation	Wendigkeit	Erdmagie	Parade
	Rüstung	Parade	Konstitution	Konstitution	Reiten	Rüstung
<b>Stufe 6</b>	Reiten	Zweiwaffenkampf	Handel	Faustkampf	Wendigkeit	Reiten
<b>Stufe 12</b>	Entwaffnung	Rüstung	Schwertkunde	Rüstung	Handel	Wendigkeit
<b>Stufe 20</b>	Stangenwaffen	Fernkampf	Rüstung	Schwertkunde	Konstitution	Stangenwaffen
<b>Stufe 30</b>	Parade	Wendigkeit	Entwaffnung	Parade	Entwaffnung	Handel
<b>Stufe 50</b>	Handel	Handel	Parade	Handel	Parade	Fernkampf

Axtkampf	Stärkere und schnellere Angriffe mit Äxten.
Ballistik	Steigert Schaden und Angriffsgeschwindigkeit von Fallen.
Entwaffnung	Erhöht die Wahrscheinlichkeit, getroffene Gegner zu entwaffnen.
Erdmagie	Verkürzt Zauber- und Regenerationszeit für Erdzauber.
Fallenkunst	Verringert Regenerationszeit der Fallenkünste.
Faustkampf	Stärkere und schnellere Angriffe im Nahkampf (waffenlos oder mit Kampfhandschuhen).
Feuermagie	Verkürzt Zauber- und Regenerationszeit für Feuerzauber.
Handel	Senk die Preise der Händler und erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Händler besondere Warenangebote feilbieten.
Himmelsmagie	Verkürzt die Zauber- und Regenerationszeit der Seraphim-Magie.
Klingenkampf	Stärkere und schnellere Angriffe mit dunkelelfischen Klingenwaffen.
Konstitution	Erhöht die Lebensenergie und verbessert die Heilrate.
Konzentration	Steigert die Regenerationsrate der Special Moves.
Luftmagie	Verkürzt Zauber- und Regenerationszeit für Luftzauber.
Magiekunde	Erhöht den Schaden aller Zauber.
Meditation	Steigert die Regenerationsrate für Zaubersprüche.
Mondmagie	Verkürzt Zauber- und Regenerationszeit für Waldeflen-Magie.
Parade	Angriffe können mit Waffen und Schilden pariert (abgewehrt) werden.
Reiten	Erlaubt das Reiten höherwertiger Pferde.
Rüstung	Verbesserter Schutz und weniger Behinderung durch Rüstungen.
Schwertkunde	Stärkere und schnellere Angriffe mit Schwertern.
Stangenwaffen	Stärkere und schnellere Angriffe mit Stangenwaffen.
Vampirismus	Steigert die Regenerationsrate der Vampirfähigkeiten. Vampir nimmt tagsüber weniger Schaden.
Waffenkunde	Gegner erleidet durch Nah- und Fernkampfangriffe mehr Schaden.
Wassermagie	Verkürzt die Zauber- und Regenerationszeit der Wasserzauber.
Wendigkeit	Erhöht im Kampf Verteidigungs- und Angriffswert.
Zwei-Waffen-Kampf	Ermöglicht den Kampf mit zwei Waffen, verbessert Angriffswert und Angriffsgeschwindigkeit.

## Gladiator



Der Gladiator wurde in früher Jugend von Sklavenhändlern verschleppt und zur lukrativen Tötungsmaschine ausgebildet. Als Schaukämpfer verfügt der Gladiator über spektakuläre und zugleich sehr wirksame Kampftechniken.

Special Moves	
	<b>Harter Schlag</b> Sehr starker Angriff gegen einen Gegner.
	<b>Attacke</b> Rasche Abfolge von verschiedenen Angriffen.
	<b>Rundumschlag</b> Ein Angriff, der alle Gegner im Umkreis trifft.
	<b>Stampfsprung</b> Ein mächtvoller Sprung. Beim Aufprall bebt der Boden, nahe Gegner nehmen Schaden und sind kurz betäubt.
	<b>Fausthieb der Götter</b> Ein mächtiger Fausthieb, der das Ziel und umstehende Gegner schwer schädigt.

	<b>Kampftritt</b> Dieser starke Tritt verursacht erhöhten Schaden und wirft den Gegner zurück.
	<b>Rückenbrecher</b> Der Gegner nimmt Schaden und bleibt kurz bewusstlos.
	<b>Schleuderklingen</b> Der Gladiator schleudert seine Waffe(n) auf den Gegner. Danach fällt die Waffe zu Boden.
	<b>Ehrfurcht</b> Ein Effekt der Ehrfurcht, der alle Gegner im Umkreis kurz zurückstößt.
	<b>Sturm und Drang</b> Eine schillernde Aura der Kampfeslust, die Angriffs- und Verteidigungswerte des Gladiators erhöht.
	<b>Blicke wie Klingen</b> Blicke können doch töten: Diese Fertigkeit verleiht dem Gladiator eine Aura aus Stacheln. Nahe Gegner nehmen Schaden.

## Seraphim



Die Seraphim gelten als Nachfahren einer mystischen Armee von Kampfengeln, die in den Götterkriegen der Vorzeit auf Seite der Götter kämpfte. Im Lauf der Jahrtausende haben sich diese uralten Wesen ihre edle Gesinnung ebenso bewahrt wie die strenge Auslegung des uralten Rechts.

Special Moves	
	<b>Kampfsprung</b> Die Seraphim springt in Richtung eines entfernten Gegners und führt bei der Landung einen heftigen Angriff aus.
	<b>BeeEffGee</b> Die Seraphim erhält eine mystische Energiewaffe, die gleißende Energiesphären verschießt.
	<b>Jägersucher</b> Die Seraphim wirft ihre Waffe in einer kreisförmigen Flugbahn und fängt sie wieder. Treffer verursachen starken Schaden.
	<b>Wirbelschlag</b> Die Seraphim dreht sich rasch, mit jeder Umdrehung erleiden alle nahen Gegner leichten Schaden.
	<b>Rundumschlag</b> Ein Rundum-Angriff, der mehrere nahe Gegner trifft.
	<b>Harter Schlag</b> Ein besonders harter Angriff, der starken Schaden verursacht.
	<b>Attacke</b> Rasche Abfolge von Hieben und Stichen. Ist das Ziel besiegt, wird der nächste Gegner in Reichweite angegriffen.
	<b>Kampftritt</b> Dieser starke Tritt verursacht erhöhten Schaden und wirft den Gegner zurück.

Zaubersprüche	
	<b>Irritation</b> Ein Lichtwirbel betäubt den Gegner für kurze Zeit.
	<b>Bekehrung</b> Ein Gegner wird für kurze Zeit zum Gefährten und greift die Feinde der Seraphim an.
	<b>Rotierende Lichtklingen</b> Ein Schutzwall aus Klingen hilft der Seraphim, sich gegen feindliche Angriffe zu wehren.
	<b>Blitzschlag</b> Der Gegner wird vom Blitz getroffen und erleidet dadurch Schaden.
	<b>Lichtschild</b> Wehrt einfache Pfeile und Bolzen sowie vergiftete Geschosse ab. Wirkungslos gegen magische Geschosse.
	<b>Licht</b> Erhellt die Umgebung und fügt Untoten Schaden zu.
	<b>Himmelleuchten</b> Die Seraphim beschwört eine Lichtsäule, Gegner im Lichtradius werden stark geschädigt.
	<b>Glaubensstärke</b> Erhöht Angriffswerte der Seraphim oder eines Gefährten.
	<b>Energieblitze</b> Die Seraphim feuert eine Zeitlang gleißende Energieblitze ab.

## Waldelfin



Die Elfen sind naturverbundene Waldwesen. Geschickt setzen sie gegen Eindringlinge hauptsächlich den Elfenbogen ein. Mit hoher Präzision prasselt ein wahrer Pfeilregen auf die Angreifer nieder. Den Nahkampf versuchen die Elfen oft zu meiden: Kommen die Gegner zu nahe, schützen sie sich mit ihrer Magie und rufen Waldtiere zur Unterstützung herbei.

Special Moves	
	<b>Keulenpfeil</b> Wirft getroffene Gegner zurück und betäubt sie kurz.
	<b>Spinnenpfeil</b> Beim Aufprall bringt der Pfeil Spinnen hervor, die für kurze Zeit alle Gegner im Umkreis mit Giftbissen attackieren.
	<b>Klingenpfeil</b> Der Klingenpfeil mit Suchwirkung durchbohrt alle Gegner in seiner Flugbahn.
	<b>Explosionspfeil</b> Getroffene Gegner nehmen Schaden, bei tödlichem Treffer explodieren sie.
	<b>Rundumschlag</b> Greift alle Gegner in Nahkampfreichweite an. Im Fernkampf Mehrfachgeschoss mit Streuwirkung.
	<b>Harter Schlag</b> Ein besonders starker Angriff, sowohl mit Nah- als auch Fernkampfwaffen verwendbar.
	<b>Auge um Auge (Attacke)</b> Eine rasche Abfolge von Angriffen, sowohl mit Nah- als auch Fernkampfwaffen verwendbar.
	<b>Mehrfachschuss</b> Für kurze Zeit werden zusätzliche Pfeile abgefeuert (Streuwirkung). Ideal in Verbindung mit anderen Pfeilformen, z.B. Explosionspfeilen.

Zaubersprüche	
	<b>Wieselstink</b> Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit sind für kurze Zeit stark erhöht.
	<b>Dornenbusch</b> Der Dornenbusch verletzt Gegner, die er berührt. Wird er von einem Pfeil getroffen, erfolgt eine heftige Explosion (Flächenschaden).
	<b>Gefährde des Waldes</b> Beschwört ein Einhorn als Gefährten.
	<b>Giftranken</b> Pflanzenranken schießen aus dem Boden hervor. Die giftigen Dornen schaden Gegnern.
	<b>Pflanzenkäfig</b> Pflanzenranken schießen aus dem Boden hervor und umklammern die Gegner.
	<b>Verwandlung</b> Verwandelt alle Gegner im Umkreis in harmlose Tiere. Verwandlungsdauer hängt von der Stufe der Gegner ab. Ideal zur Flucht aus dem Nahkampf.
	<b>Ruf der Ahnen</b> Die Seelen der Baumhainen werden als Gefährten beschworen. Diese Geisterwesen greifen nahe Gegner an.
	<b>Genesung</b> Die Waldelfin schöpft neue Lebenskraft aus der Natur, um ihre eigenen Wunden und die ihrer Gefährten zu heilen. Vergiftungen werden geheilt.

## Dunkelelf



Die grausamen Dunkelelfen sind Anhänger eines machthungrigen Totenkults, der sich von den Elfen abgespalten hat. Dunkelelfen lieben die Gewalt, das Geräusch berstender Knochen und den Geruch von frischem Blut. Ihre Gesellschaft ist als strikt hierarchisches Matriarchat organisiert und trachtet danach, ihr düsteres Reich zu vergrößern.

Special Moves	
	<b>Kobra</b> Hypnotisiert für kurze Zeit alle Gegner in Reichweite.
	<b>Mungo</b> Ermöglicht die rasche Flucht aus dem Kampf, vorbei an allen im Wege stehenden Gegnern.
	<b>Seelenräuber</b> Die Seelen besiegter Gegner werden absorbiert und in Lebensenergie verwandelt. Vorsicht: Untote sind seelenlos.
	<b>Magieumleitung</b> Dieses Kraftfeld absorbiert magische Angriffe und wirft den Schaden auf umstehende Gegner zurück.
	<b>Projektileumleitung</b> Dieses Kraftfeld lenkt gegnerische Geschosse auf Gegner in Reichweite.
	<b>Rundumschlag (Jähzorn)</b> Ein starker Schlag, der alle Gegner in Nahkampfreichweite trifft.
	<b>Harter Schlag (Rache)</b> Sehr starker Hieb mit der Waffe bzw. starker Kampftritt.
	<b>Attacke (Rage)</b> Rasche Abfolge von Angriffen.

	<b>Kampftritt</b> Der getroffene Gegner wird zurückgeschleudert und nimmt leichten Giftschaden.
<b>Falle</b>	
	<b>Gifthauch</b> Falle erzeugt giftigen Nebel, der Gegnern Giftschaden zufügt.
	<b>Verwirrung</b> Wird die Falle ausgelöst, wird der Gegner für kurze Zeit betäubt.
	<b>Schlachtennebel</b> Wurffalle erzeugt dichte Nebelwolke am Aufprallort, der Gegner den Sichtkontakt zu ihrem Angriffsziel nimmt.
	<b>Sprengsatz</b> Wurffalle, die beim Aufprall explodiert und alle Gegner im Umkreis schädigt.
	<b>Höllenschlund</b> Wird diese Falle ausgelöst, wird das Opfer durch Höllenfeuer aus dem brennenden Schlund der sieben Hölle Pharak-Gor verbrannt.
	<b>Testosteron</b> Für kurze Zeit stärkere Angriffe.
	<b>Adrenalin</b> Für kurze Zeit bessere Abwehr.

## Kampfmagier



Der Kampfmagier ist seit frühesten Jugend darauf trainiert, die Magie der Elemente zu fesseln und zu formen: Keine andere Charakterklasse beherrscht so mächtige Zaubers wie der Magier. Auch körperlich erfahren die Kampfmagier eine harte Ausbildung: Geschick führen sie Schwerter und Stäbe, wenn es zum Nahkampf kommt.

Feuerzauber	
	<b>Feuerball</b> Ein Feuerball verursacht bei getroffenen Gegnern Flammenschaden.
	<b>Flammenhaut</b> Der Magier steht in Flammen. Gegner, die zu nahe kommen, nehmen Schaden. Pfeile verglühen beim Aufprall.
<b>Luftzauber</b>	
	<b>Wirbelwind</b> Die heftigen Winde können Pfeile ablenken und schaden Gegnern in der Nähe.
	<b>Windböe</b> Eine starke Windböe schleudert den Gegner zurück und schädigt alle Feinde, die es berührt.
	<b>Feuerspirale</b> Ein pulsierender Feuerkreis umgibt den Magier.
<b>Erdzauber</b>	
	<b>Steinhaut</b> Physische Resistenz und Rüstschutz des Magiers oder eines Gefährten werden kurz erhöht.
	<b>Fleisch zu Stein</b> Gegner erstarrn für kurze Zeit zu Stein.
	<b>Bankreis der Angst</b> Diesen Wall aus Furcht einflößenden Runen können die Gegner nur schwer überschreiten. So kann der Zauber Gegner auf Distanz halten, ganze Gegnergruppen einsperren oder sich selbst vor feindlichen Nahkämpfern schützen.
<b>Lebenszauber</b>	
	<b>Kettenblitz</b> Der Kettenblitz greift vom ersten getroffenen Gegner auf andere Gegner in Reichweite über.
	<b>Phasenverschiebung</b> Teleportation an gewählten Zielpunkt.
	<b>Kataarkt der Wendigkeit</b> Erhöht Wendigkeit, Angriffsgeschwindigkeit und Bewegungstempo des Magiers oder eines Gefährten.
	<b>Katarakt der Wendigkeit</b> Erhöht Wendigkeit, Angriffsgeschwindigkeit und Bewegungstempo des Magiers oder eines Gefährten.
	<b>Eisplitter</b> Schießt viele scharfe Eisplitter auf den Gegner. Die Streuung hängt davon ab, in welcher Entfernung der Mauszeiger beim Auslösen ist.
	<b>Reiki</b> Beschleunigt für kurze Zeit die Lebensenergie-Regeneration des Magiers oder eines Gefährten.

## Vampirin



Als junge Ritterin erlag diese Adelige einst dem Biss einer höllischen Vampirin. Jahrhunderte lang folgte sie allein ihrem Blutinstinkt, mordete wahl- und ziellos ... bis sich ihre Zähne in das blütenweiße Fleisch einer Seraphim bohrten. Das Blut des Engelswesens gab der seelenlosen Vampirform erneut eine Seele. So kann die Vampirin wieder ihre ursprüngliche, ritterliche Form annehmen – und in Rittergestalt sogar in das gleißende Licht der Sonne zu treten, ohne Schaden zu nehmen oder wie die seelenlosen Vampirgestalten zu verbrennen.

Special Moves	
	<b>Vampirismus</b> Verwandlung in Vampirform. Rückverwandlung in Ritterform.
	<b>Beherrschung</b> Gegner bleiben kurz betäubt stehen. Gegner bleiben kurz betäubt stehen.
	<b>Wolfsruf</b> Ein Vampirwolf erscheint als Gefährte. Ein Vampirwolf erscheint als Gefährte.
	<b>Zeitherrschung</b> Extrem schnelle Bewegung in einer geraden Linie. Extrem schnelle Bewegung in einer geraden Linie.
	<b>Rundumschlag / Wirbelklaue</b> Rundumschlag mit der Waffe gegen alle Feinde in Reichweite. Nahkampfangriff mit Wirbelklaue, der alle Gegner in Reichweite schädigt.

	<b>Harter Schlag / Todesklaue</b> Besonders harter Schlag mit der Waffe. Exakt gezielter Klauenhieb, der hohen Schaden verursacht.
	<b>Attacke / Reißende Klaue</b> Rasche Abfolge von Angriffen. Sehr rasche Abfolge zahlreicher Klauen-Angriffe.
	<b>Kampftritt</b> Ein harter Tritt wirft den Gegner zurück und schädigt ihn. Deutlich erhöhter Nahkampfschaden, Gegner wird zurückgedrängt.
	<b>Vampirkräfte</b>
	<b>Blutbiss</b> (nur Vampirform) Saugt einem Gegner Leben ab und überträgt es an die Vampirin.
	<b>Meisterbiss</b> (nur Vampirform) Verwandelt einen Gegner für eine Zeitlang in einen unverwirrigen Diener, der die Vampirin im Kampf unterstützt.
	<b>Kampfsprung</b> (nur Vampirform) Rauberartiger Sprung zum Zielort. Gegner um Zielort nehmen Schaden und sind kurz benommen.

## Support

Sollte es bei der Installation oder Ausführung von Sacred zu technischen Schwierigkeiten kommen, stehen Ihnen verschiedene Informationsangebote zur Verfügung.

## Tipps und Ergänzungen zum Handbuch

Wichtige technische Hinweise finden Sie in der Liesmich-Datei im Installationsverzeichnis des Spiels (standardmäßig C:\Programme\Ascaron Entertainment\Sacred).

## Forum

Im Forum können Sie mit anderen Sacred-Fans diskutieren und Erfahrungen austauschen. Auch die Entwickler des Spiels sind oft in den Foren zu finden.

[www.sacred-game.de](http://www.sacred-game.de) • Englischsprachiges Forum [www.sacred-game.com](http://www.sacred-game.com)

## Patch / Website

Ein Patch ist ein Programm, das die Funktion eines bereits installierenden Programms optimiert. Einen Internet-Anschluss vorausgesetzt, können Sie automatisch über das Sacred-Startmenü prüfen, ob neue Updates vorhanden sind.

Alternativ können Sie dies auf der Sacred-Website nachschauen.  
Website [www.ascaron.com](http://www.ascaron.com) • [www.sacred-game.de](http://www.sacred-game.de)

Bei der Vielzahl der am Markt befindlichen Hard- und Softwarekomponenten und Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Software-Produkten leider niemals völlig ausschließen.

Wenngleich wir alles daran setzen, dies im Vorfeld durch ausgiebige Testläufe und umfangreiche Betatests zu verhindern, so treten doch vereinzelt – zumeist schnell zu behebende – Fehler auf.

Sollten Sie also wider Erwarten ein Problem im Betrieb von Sacred feststellen, so steht Ihnen unser Service unter der folgenden Telefonnummer zur Verfügung:

+49 (0) 52 41 / 96 69 0  
(Montag bis Freitag, 14–17 Uhr)

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie am Rechner sind, wenn Sie anrufen, und halten Sie die Hardware-Informationen zu Ihrem Rechner bereit.

Sie können uns alternativ auch per E-Mail erreichen:  
[Service\\_Sacred@ascaron.com](mailto:Service_Sacred@ascaron.com)

Wenn Sie uns auf diesem Wege kontaktieren möchten, so legen Sie bitte Ihrer Nachricht ebenfalls die grundlegenden Hardwareinformationen zu Ihrem Rechner bei. Wir bitten zudem dringend darum, die Datei „DXDiag.txt“ beizufügen.

Sie können diese wie folgt starten:

- 1.) Unten links unter Windows auf „Start“ klicken.
- 2.) Öffnen Sie die Kommandozeile, indem Sie auf „Ausführen...“ klicken.
- 3.) Geben Sie „dxdiag“ ein und klicken Sie auf „OK“.
- 4.) Das DirectX-Diagnoseprogramm sollte so gestartet werden. Bitte haben Sie dabei etwas Geduld.
- 5.) Klicken Sie unten auf „Alle Informationen speichern...“ und es wird eine Datei „DXDiag.txt“ erstellt.

Natürlich stellen wir Ihnen auch eine Postanschrift und Faxnummer zur Verfügung:

Ascaron Entertainment GmbH  
Dieselstr. 66  
D-33334 Gütersloh  
Fax: +49 (0) 52 41 / 96 66 10

Defekte Datenträger tauschen wir selbstverständlich um. Bitte senden Sie uns hierfür die Original-Datenträger an die o.a. Adresse. Wir senden Ihnen anschließend umgehend neue Datenträger zu.

Unsere Garantiebedingungen gelten nicht für die Beschädigung der Spiel-Datenträger durch unsachgemäße Behandlung. Für den Fall, dass Ihre(e) Originaldatenträger durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird, bieten wir Ihnen jedoch gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro den Austausch Ihres/Ihrer Datenträgers an.

Für diesen Austausch legen Sie bitte 10 Euro Ihrer Umtauschsendung bei.

Alternativ können Sie die Kostenpauschale auch auf unser Konto überweisen.

Bankdaten:  
Empfänger: Ascaron Entertainment  
Bankverbindung: Sparkasse Gütersloh  
Kontonummer: 60111  
Bankleitzahl: 47850065

Wir können den Austauschservice insgesamt nur für zwei Kalenderjahre nach Erstveröffentlichung eines Titels aufrechterhalten. Für ältere Titel übernehmen wir keine Garantie. Der Austauschservice ist eine freiwillige Leistung der Ascaron Entertainment GmbH, es besteht kein rechtlicher Anspruch auf den Austausch.

## Technik-FAQ (häufig gestellte Fragen)

### Die CD wird nicht erkannt!

Mögliche Lösungen: Deaktivieren Sie Anti-Viren-Software und andere laufende Programme und Hintergrundprogramme, bevor Sie Sacred starten. Virtuelle CD-ROM-Laufwerke sollten unbedingt deaktiviert oder besser deinstalliert werden.

### Nach dem Spielstart bleibt der Bildschirm schwarz!

Vermutlich sind Ihre Grafikkarten- oder Soundtreiber nicht auf dem neuesten Stand. Im Internet können Sie die aktuellsten Treiber von der Homepage des jeweiligen Geräteherstellers herunterladen.

### Online-Registrierung oder Multiplayer: Keine Verbindung

Überprüfen Sie das Netzwerk auf mögliche Fehlerquellen: Insbesondere Router und Firewalls können je nach Installation die Verbindung zu den Servern aus unterschiedlichen Gründen verhindern. Sollten weiterhin Probleme auftreten, wenden Sie sich bitte an Ihren Systemadministrator.

### Mehr Informationen!

Weitergehende technische Informationen erhalten Sie auf der Sacred-Homepage  
[www.sacred-game.de](http://www.sacred-game.de)

Technische Informationen zum Spiel, die zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Handbuchs noch nicht vorlagen, finden Sie in der Liesmich-Datei im Installationsverzeichnis von Sacred.

## Credits - Sacred

### DESIGN

Aarne Jungerberg  
Dr. Michael Bhatty  
Peter Luber  
Markus Häublein  
Mark Kieschke

### PROGRAMMING

Roger Boerdijk, Dipl.-Ing.  
Steve Manekeller, Dipl.-Phys.  
Lars Hammer  
Ingo Biermann  
Andreas Müller  
Markus Mohr

### SCRIPTING

Michel Dumont  
Raphael Dumont

### GRAPHICS

Celal Kandemiroglu  
Cosmin Bulau  
Ralph Roder  
Dirk Schumacher  
Markus Boltersdorf  
Frederike Stradal  
Stefan Hoffman  
Frank Lunnebach

### MUSIC and SOUND

Dag Winderlich  
Henrik Hobein  
Babsi Carmincke

### SUPPORTIVE TASK UNITS

Mario Endlich  
Torsten Allard  
Matthias Süß  
Frank „Ching“ Lülsdorf  
Lars Berenbrinker  
Christian „Mr. Python“ Altrogge  
Dirk „Gehülmst“ Niestadtköller  
Jens Blome  
Jan „Smokealot“ Walczak  
Ramses „Python-Man“ Schiller  
Stephan „Pacy“ Drews  
Sebastian „Flynn“ Henke  
Sebastian „The-Base“ Walter  
Ronald Rehm  
Filip Jelev  
Mark Kieschke

Carsten Stolpmann  
Christian Bohnenbuck  
Florian Bergmann

**Cinematic Design**  
Norbert Beckers  
Holger Breitbach  
Mark Külker

**Speech Recording Director**  
Stefan Lupp

**Additional Graphics and Animations**  
Anca Finta  
Helmut Dunkel  
Ogan Kandemiroglu

**Additional Level Design**  
Gabriel Hacker  
Andreas Jurksch

**Additional Programming**  
Lutz Eisenmenger  
Marco Laser

### EXTERNAL COMPANIES

**Intulo**  
Landscape graphics  
Rebecca Ludolphy  
Thomas Kronenberg

**Lightstorm 3D**  
Interface graphics  
Marco Windrich  
Kay Poprawe  
Dirk Bialluch

**Freelancer Games**  
Design  
Marc Oberhäuser

**Lightworks**  
Interface graphics  
Tobias Richter

**Landscape graphics**  
Tobias Franz

**Modelling & Animation**  
Ralf Angerbauer

**Soundeffects**  
Matthias Steinwachs

**MBA Studios**  
GmbH&Co KG  
Markus Baader  
Andras Kavalecz

### Spellcraft Studio e.K.

**- InGame –**  
**Character-Design & Modelling**  
Vadim Pietrzynski  
**Animation**  
Matthias Knappe  
Vadim Pietrzynski

**- Intro –**  
**Character-Design, Modelling & Animation**  
Vadim Pietrzynski  
**Background-Modelling**  
Markus Baader  
**SpecialFX**  
Markus Baader

**metricminds GmbH&Co KG**  
Philip Weiss  
Christian Dreher  
Jörg Beigang  
Vera Vogel

**MS Music**  
Offenbach/Main  
Stefan Lupp  
Corinna Viel  
Benjamin Hessler

**TinCAT**  
Bernhard Ewers (Project Lead)  
Jörg Rüppel  
Michel Stoyke

**Voice Acting Talent**  
Gisa Bergmann  
Michael Deckner  
Michael Betz  
Martin Kessler  
Renier Baaken  
Isabella Bartdorff  
Franziska Pigulla  
Wölf von Lindenau  
Susanne Grawe  
Sabine Fischer  
Rita Ringheanu  
Helge Heynold  
Martin L Schäfer  
Dieter Gring  
Martin Lehmann  
Michael Lucke  
Aart Vedder  
Sonngard Dressler  
Vincent Retke  
Lukas Mertens  
Tom Winderlich  
Finn Winderlich

**MoCap Actors**  
Patricia Weil  
Marc Jourdan



## Credits

DISTRIBUTION		SCRIPTING	
Take 2 Interactive	Thomas Dähling	Marketing Director	Janos Toth
Marketing Director	Michel Dumont	Matthias Wehner	Christian Altrogge
Senior Product Manager		GRAPHICS	
Andreas Traxler	Celal Kandemiroglu	Head of PR	Ralph Roder
Markus Wildling	Dirk Schumacher	External Producer	Additional Graphic and Animations
Hendrik Lesser	Frank Lunnebach	Illustrationen	Robert Andreas Drude
Sassenbach Advertising	Frederike Böckem-Stradal	Verpackungsdesign	Ogan Kandemiroglu
	Stefan Hoffmann		Torsten Asshöld
HANDBUCH		MUSIC and SOUND	
Konzeption, Gestaltung, Layout, digitale Bildbearbeitung doppelgangerdesign:	Dag Winderlich	Oliver Häudtsek	Henrik Hobein
Sascha Selke	Matthias Steinwachs		
Text		Sprecher Underworld	
David Skreiner	Isabella Barfordff	Michael Hengst	Achim Barrenstein
Michael Hengst	Steffen Börmel		Wolfgang Hess
	Wolff von Lindenau		Liane Rudolph
Korrektorat			Martin Schäfer
Uta Hengst	Aart Vedder	Torsten Allard	Gero Wachholz
Torsten Allard	Robby Wildgruber		Steffen Wilhelm
	Helmut Winkelmann		
Credits – Sacred Underworld		SUPPORTIVE TASK UNITS	
		Bernhard Ewers	
		Torsten Allard	
		Peter Luber	
		Frank Rentmeister	
DESIGN		QA Assistant	
Aarne Jungerberg	Stefan Sewenig	Peter Luber	Sebastian Walter
Peter Luber	Felix Schuller	Marc Oberhäuser	Christian Loch
Marc Oberhäuser	Jan Langermann	Hans Arno Wegner	Filip Jelev
Hans Arno Wegner	Dennis Rehbock	Markus Häublein	Jan Walczak
PROGRAMMING			
Roger Boerdijk, Dipl.-Ing.			
Franz Stradal			
Markus Mohr			
Steve Manekeller, Dipl.-Phys.			
Lars Hammer			



## Credits

<b>Zusätzliche Level und Inhalte</b> durch Kritzellokratz 3000	<b>HANDBUCH</b>	Helga Parmiter Mirko Worsley Alan Wild Ingo Bertram
Alexander Straub	<b>Text, Konzeption, Gestaltung,</b> <b>Layout, digitale Bildbearbeitung,</b> <b>Korrektorat</b>	
<b>Additional Leveldesign</b> Melanie Thiemann	Guido Jellessen Michael Hengst Oliver Haidutschek Sascha Selke Uta Hengst Torsten Allard	<b>Optimierung &amp; Kompatibilität</b> Hendrik Grüne
<b>Virgin Lands - Animated Pictures</b> Ingame Modelling & Animation	<b>Illustration</b> Robert Andreas Drude	<b>Workflow Build</b> Daniel Balster
<b>Monsters of Underworld</b> Vito Lamanna Volker Jäcklein Björn Harhausen Frank Hessefort Ralf Hüttinger Alexey Danilkin Holger Hemberger	<b>COMPANY</b> <b>STRUCTURE</b>	<b>Tool Programming</b> Ulf Winkelmann Andres Müller
<b>Virgin Lands - Animated Pictures</b> <b>Cutscenes - Intro &amp; Extro -</b> Vito Lamanna Stefan Spatz Tobias Weingärtner Ralf Hüttinger Volker Jäcklein Lars Wagner	<b>Senior Managing Director</b> Holger Flöttmann	<b>Services</b> Jan Grocholl Benjamin Vogt Mirko Worsley Mark Kieschke Christiane Clarenbach Jan Walczak
<b>Character Artist/Character</b> <b>Modelling and Animation</b> <b>Special Effects Design</b> Cosmin Bulau	<b>Managing</b> <b>Director, ASCARON</b> Entertainment Ltd., UK Roger Swindells	
<b>Verpackungsdesign</b> Animagic – Dirk Schulz	<b>Managing Director, Studio II</b> Franz Stradal	
<b>Autor/Lektor</b> Falko Löffler	<b>Creative Director</b> Hans-Arno Wegner	
<b>Tiger Team Productions</b> Producer - Ralf Adam	<b>Technical Director</b> Kay Struve	
<b>Ausarbeitung der Story und</b> <b>Dialoge</b> Andreas Kasprzak Medien- und Redaktionsbüro Kasprzak	<b>Marketing Manager</b> Christian Franke	
<b>Distribution</b>	<b>QA Manager</b> Törsten Allard Bernhard Ewers Mario Endlich	
<b>Take 2 Interactive GmbH</b>	<b>Administration</b> Brigitte Retke Christel Pankoke	
<b>Marketing Director</b> Matthias Wehner	<b>National Marketing</b> Christian Franke Jürgen Venjakob	
<b>Senior Product Manager</b> Andreas Traxler	<b>International Marketing</b> and Distribution Roger Swindells Alan Wild Claire Malone	
<b>Head of PR</b> Markus Wilding	<b>Localisation Manager</b> Tim Plöger	
<b>External Producer</b> Hendrik Lesser	<b>Localisation</b>	



## ACKNOWLEDGEMENTS

## Special Thanks

Our love and gratitude goes to our beloved wives, families, children, friends and fans, who inspired and supported us during all the joys and perils of production. Bettina, Svenja, Bianka, Freddy, Angela, Sylvia, Marta, Anca, Jennifer ... and Jan Grocholl for Hard- & Software Administration

## Additional Thanks

Tobias Franz, Susanne Ruhling, Pascale Kühnel, Roland Kempen, Irina Hoffmann, Michael Hagen, Ralf Angerbauer, David Swinton, Fabian del Priore, VANGELIS, Sabine D., Holger B., Pbaž, fUME, Astrala, Peter G., Michael K., Ralf B., Daniel E., Ralf N., Tobias F., Mathilda, Sisaya, Armin „Pry“ Schmidt, Bradock, Sallust, Quinn Dexter, Berghutzen, Laurelin, Queen of Bläck, Bläck, Death Guardian, the Order of NoxQ  
...and all betatesters

SACRED

Studio II

a division of

ASCARON Entertainment GmbH

ASCARON Entertainment Ltd., UK

(C) Copyright 2005. All rights reserved.



Internet Lobby by TriNodE Systems, Bochum Germany



Uses Miles Sound System, Copyright 1991–2005 by RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON Multimedia.



Uses Granny Animation. Copyright (C) 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc.

ASCARON ([www.ascaron.com](http://www.ascaron.com))

Sacred ([www.sacred-game.de](http://www.sacred-game.de))

# Kurzübersicht Tastenbelegung

Tab, Mittlere Maustaste	Minikarte zeigen
+/-, Mausrad	Zoomen
ESC	Fenster schließen, Spielmenü öffnen
A	Alle sichtbaren Gegenstände aufsammeln (nur im Singleplayer)
I	Inventar öffnen
F	Fertigkeiten / Special Moves / Zauber öffnen
C	Combomenü öffnen
L	Logbuch öffnen
M	Weltkarte (Map) zeigen
O	Optionen
S	Speichermenü
F8 / F9	Schnelles Laden / Schnelles Speichern
P	Pause (nur im Singleplayer)
H	Hilfescreens
STRG + B	Screenshot
Leertaste	Heiltrank trinken (regeneriert Lebenspunkte)
Q	Sog der Hölle trinken (Untote erstehen nicht wieder auf)
W	Trank des Mentors trinken (Erfahrungszuwachs wird erhöht)
E	Antidot der Viper trinken (Vergiftung wird geheilt)
R	Konzentrationstrank trinken (füllt Combos auf)
1 - 5	Waffenbutton 1 (ganz links) - Waffenbutton 5
6 - 0	Kampfkunst-Button 6 (ganz links) - Kampfkunst-Button 0

#### Beim Händler:

SHIFT + LK auf Gegenstand	Sofortiges Verkaufen
RK auf Gegenstand beim Händler	Sofortiges Kaufen

#### Multiplayer:

STRG + LK auf Spielernname	Zum Mitspieler teleportieren
N	Netzwerkinfo / Teaminfo (nur im Multiplayer)
Enter	Chatfenster öffnen (nochmals Enter = Chatmessage abschicken)
Bild hoch/runter	Chatzeilen scrollen



Seriennummer