

# SACRED

## Underworld



**12+**  
TM

ACTION  LINE

**T2**  
TAKE TWO  
INTERACTIVE

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

## Willkommen zurück, Abenteurer!

**D**er finstere Magier **Shaddar** ist vernichtet, die Untoten sind in ihre Gräber zurückgekehrt, und die wilden Völker **Ancarias** gehen zum friedlichen Alltag über. Aber der Sieg über **Shaddar** ist bitter – und der Frieden nur von kurzer Dauer. **Prinz Valor**, Hoffnung und Symbol des Widerstands gegen **Shaddar**, ist tot. Nun fällt ein neuer Schatten auf **Ancaria**: In der geheimnisvollen und unerforschten **Underworld** taucht eine gewaltige Kreatur auf und entführt **Valors** trauernde Witwe, die **Baroness Vilya**, die sich auf der Suche nach **Valors** Geist in die Unterwelt begeben hat. Wer und was ist die neue Gefahr? Welche neuen Wesen, Monster und Schätze befinden sich in der **Underworld**?



Finden Sie die Antworten in der offiziellen Erweiterung des preisgekrönten Action-Rollenspieles **Sacred**. Übernehmen Sie Ihren erfahrenen Recken, um die **Underworld** und deren Geheimnisse zu erforschen, oder erleben Sie das komplette Abenteuer mit zwei faszinierenden neuen Charakteren noch einmal. Die **mysteriöse Dämonin** und der technisch **versierte Zwerg** mit ihren einzigartigen Fähigkeiten, Waffen und Zaubern eröffnen Ihnen völlig neue Möglichkeiten und Methoden, um **Ancaria** wieder zu entdecken.

Das **Sacred**-Team wünscht Ihnen viel Spaß beim Erforschen der Welt **Ancaria** und der mystischen Unterwelt!

### 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, ungewollte Bewegungen oder Schüttelkrämpfe erleben, brechen Sie das Spiel unbedingt sofort ab und konsultieren Sie umgehend einen Arzt.



## Inhaltsverzeichnis

Willkommen	3
Einführung	4
Installation	5
Menüs	6
Spielstart	7
Allgemeine Änderungen	9
Neue Charaktere	11
Der Zwerg	12
Die Dämonin	14
Support	17
Technik-FAQ	18
Credits	19
Acknowledgements	22



## Installation

So installieren Sie **Underworld**: Bitte beachten Sie, dass **Underworld** nur installiert werden kann, wenn Sie bereits das Hauptprogramm **Sacred** installiert haben. Befindet sich **Sacred** nicht auf Ihrem PC, schauen Sie bitte im **Sacred-Handbuch** nach, wie Sie das Hauptprogramm installieren. Danach legen Sie die **Underworld-CD** 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 **Underworld-CD** von Hand.

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** und die offizielle Erweiterung **Underworld**.

## Systemvoraussetzungen Minimum

Pentium III 800 MHz / Pentium III  
256 MB RAM  
4-fach-CD-ROM- oder DVD-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  
mind. 512 MB RAM  
8-fach-CD-ROM oder DVD-Laufwerk oder höher  
DirectX-9-fähige Grafikkarte mit 64 MB oder höher  
DirectX-9-fähige Soundkarte mit 3D-Unterstützung  
Netzwerkarte  
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. 600 MB zur Verfügung stehen.

## Hinweis

Wir können nicht garantieren, dass Sacred auf Laptops und Notebooks läuft. Es sind zu viele 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



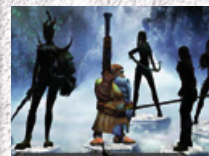
## Hauptmenü

Kampagne Ancaria	Startet ein neues Spiel mit einem neuen Helden. Sie gelangen in das Menü „Neue Kampagne“.
Kampagne Underworld	Hiermit gelangen Sie zur offiziellen <b>Sacred</b> -Erweiterung <b>Underworld</b> . Bitte beachten Sie, dass Sie <b>Underworld</b> nur spielen können, wenn Sie mindestens die 25. Erfahrungsstufe erreicht haben. Importieren Sie also Ihre alte Spielfigur aus <b>Sacred</b> oder greifen Sie auf einen der mitgelieferten Helden – einen Zwerg und eine Dämonin – zurück, um gleich mit der Erweiterungskampagne zu starten.
Multiplayer	Startet ein Multiplayer-Spiel. Zu den verschiedenen Optionen für das Multiplayer-Spiel schlagen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt im <b>Sacred</b> -Handbuch nach.
Optionen	Öffnet das Menü Optionen. Hier stellen Sie beispielsweise die Grafikdetails und verschiedene Spieloptionen ein. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt im <b>Sacred</b> -Handbuch nach.
Spiel laden	Öffnet das Menü „Spielstände“. Für nähere Informationen schlagen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt im <b>Sacred</b> -Handbuch nach.
Extras	Startet die Intro-Sequenz erneut oder informiert in den Credits über das Entwicklerteam des Spiels und der Erweiterung.

# Spielstart

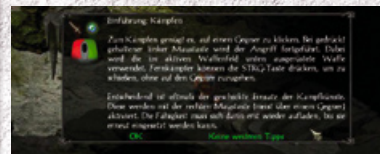
## Neue Kampagne

Haben Sie **Sacred** bisher noch nie gespielt oder wollen Sie Ancaria noch einmal mit einem der neuen Charaktertypen erforschen, wählen Sie den Menüpunkt „Neue Kampagne“ aus dem Hauptmenü. Sie gelangen nun zum Charakterauswahl-Bildschirm. Hier suchen Sie sich eine der acht Charakterklassen aus, mit der Sie **Sacred** spielen möchten.



Haben Sie sich für einen Charakter entschieden, wählen Sie den Schwierigkeitsgrad aus. Zu Beginn des Spieles stehen Ihnen nur die Stufen Bronze (sehr leicht) und Silber (leicht) zur Verfügung. Beenden Sie das Spiel auf Silber,

gibt es weitere Schwierigkeitsgrade für anspruchsvollere Abenteurer. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad sind die Gegner schwerer zu besiegen, und Heiltränke nehmen in der Wirkung ab.



Beginnen Sie das Abenteuer. Am Anfang erläutern nützliche Tooltips Besonderheiten und Feinheiten der Steuerung und andere spielerische Elemente.

## Kampagne Erweiterung



Um die Erweiterung spielen zu können, müssen Sie **Sacred** bereits gespielt, oder Ancaria zumindest zu einem Teil erforscht haben, da Ihre Spielfigur mindestens die 25. Erfahrungsstufe benötigt. Im Hauptprogramm rufen Sie nun das Menü [ESC] auf und klicken auf „Exportieren“.

**Anmerkung:** Für Zwerg und Dämonin befindet sich jeweils ein vorbereiteter und ausgerüsteter Charakter im Verzeichnis der exportierten Charaktere.





Suchen Sie sich nun einen freien Slot aus, in den Sie den Charakter exportieren wollen. Sind keine Slots mehr frei, wird die Spielfigur in dem betreffenden Slot gelöscht, wenn Sie einen neuen Charakter exportieren wollen.

Kehren Sie nun in das Hauptmenü zurück und klicken Sie auf die Option „Kampagne Erweiterung“.



Sie gelangen zum Exportbildschirm zurück und finden hier alle Charaktere wieder, die Sie aus dem Hauptprogramm exportiert haben. Suchen Sie sich den Helden oder die Heldin aus, mit dem/der Sie **Underworld** spielen wollen, und wählen Sie wiederum einen Schwierigkeitsgrad aus.

**Anmerkung:** Exportierte Charaktere behalten Ihre Werte, die Charakterstufe, Setgegenstände und andere Items.



Das Spiel wird nun geladen.

Sprechen Sie mit der Baroness Vilya. Nach einer kurzen Sequenz folgen Sie der Kreatur, die die Baroness entführt hat, indem Sie durch das Tor auf dem Altar gehen.



Willkommen in **Underworld**! Hier warten neue Gegner, mysteriöse Landschaften, neue Freunde und frische Schätze auf Sie – viel Vergnügen.

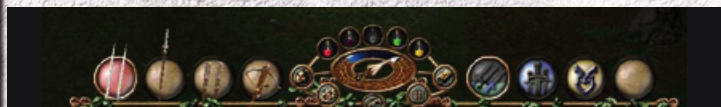
### Steuerung und allgemeine Informationen

Wie die Steuerung des Spieles funktioniert und welche Bedeutung die verschiedenen Symbole und Icons haben, schlagen Sie bitte in den entsprechenden Abschnitten des **Sacred**-Handbuches nach.

## Allgemeine Änderungen

Haben Sie **Sacred** bereits gespielt, werden Ihnen nach der Installation der Erweiterung einige Veränderungen und Neuerungen auffallen, die sowohl **Underworld** betreffen als auch im Hauptprogramm vorgenommen wurden.

### Schöner



Einige der Veränderungen sind augenscheinlich kosmetischer Natur: So sind die Buttons für Waffen und Spezialfähigkeiten optisch runderneuert worden, genauso wie die Optionsleiste für das Inventar, die Landkarte und das Journal.

### Informativer



Eine weitere Verbesserung ist die Anzeige für die Lebensenergie sowie die Resistenzen

des Gegners. Neben dem aus **Sacred** bekannten Farbsystem, das die Schwierigkeit des Feindes speziell für Ihren Charakter zeigt, gibt nun eine Informationsleiste Auskunft über die aktuellen Lebenspunkte des anvisierten Feindes. Zudem enthält die Leiste Hinweise zum Erfahrungslevel des Gegners, seinen Namen und Typ – beispielsweise „Monster“. Weiterhin werden die Resistenzen des Gegners angezeigt.

### Schicke Symbolik

Dabei handelt es sich um folgende Symbole, die sowohl für Resistenzen – von Gegner, Rüstungen und selbstverständlich Ihrem Charakter – als auch für Schaden, der durch Waffen oder Fähigkeiten verursacht wird, gelten. Sind die Resistenzen oder Schadenswerte nicht in absoluten Zahlen angegeben, bietet die Transparenz einen guten Anhaltspunkt über den Wert. Je transparenter ein Symbol, desto schwächer ist die Widerstandskraft bzw. der Schaden.



## Physische Resistenz/Schaden

	Physische Resistenz/Schaden
	Feuer Resistenz/Schaden
	Magische Resistenz/Schaden
	Gift Resistenz/Schaden

<b>Seraphim</b>	Stufe 30
Resistenz	746
Physisch	472
Feuer	47
Magisch	144
Gift	83
Rüstungsbonus	126%
Bewegungstempo	162
Angriffstempo	220
Überlebensbonus	0%

<b>Zwerg</b>	Stufe 31
<b>Fertigkeiten</b>	0
Waffenkunde	20
Konstitution	1
Konzentration	24
Waffentechnik	18
Rüstung	6
Schmiedekunst	4

## Kampf dem Knopf

Statt des kleinen Knopfes, mit Sie zwischen Attributen und Fertigkeiten umschalten konnten, gibt es nun eine entsprechend große Leiste.

## Summa Summarum

Ein weiteres, besonders hilfreiches Feature ist der Summenbutton, der durch das Plus-Symbol auf der Lebensenergie-Leiste des Charakter-Bildes zu sehen ist. Hier werden alle Boni, Resistenzen und Schadenswerte, die Ihr Charakter von Haus aus mitbringt oder durch Gegenstände und Ausrüstung verbessert, addiert und sind auf einen Blick zu sehen. Haben Sie beispielsweise zwei Gegenstände in der Ausrüstung, die den Wert für physische Regeneration um je zwölf Punkte verbessern, sehen Sie in diesem Informationsfenster den Gesamtwert (24) der Boni.

Physisch Resistenz: +25%	Mentale Regeneration:
Physisch Resistenz: +40%	Stärke:
Waffenschaden Physisch: +10%	Stärke:
Magisch Resistenz: +40%	Widerstand:
Gift Resistenz: +39%	Widerstand:
Physisch Resistenz: +145%	
Physisch Schaden: +15%	
+400 auf Angriff	
+450 auf Verteidigung	
Angriffstempo: +15	
Regeneration Zauber: +45	
Regeneration Special Move: +133	
Physische Regeneration: +24	
Mentale Regeneration: +4	
Auf alle Magiesprüche: +1	
Wertsicht auf Minimap: +20	
Bilde wie Klingen: +1	
Waffenkunde: +5	

## Neue Charaktere

Die offizielle Erweiterung zu **Sacred** bietet gleich zwei neue Charakterklassen, die über neue Fähigkeiten und Fertigkeiten verfügen. Wenn Sie mit den neuen Spielfiguren beginnen, befinden sich diese an neuen Startpositionen auf der Landkarte – allerdings in der Gegend von Schönblick, so dass die ersten Aufgaben schnell erledigt werden können.

## Der Zwerg

Obwohl klein, hat der Zwerg eine kräftige Statur und einige Besonderheiten, die ihn von anderen Charakterklassen unterscheiden. So ist er in der Lage, statt Pfeil und Bogen Feuerwaffen und Pistolen als Fernwaffen zu benutzen.



Neben einigen eher klassischen Fähigkeiten wie der Attacke verfügt der Zwerg über zahlreiche Sonderfähigkeiten, die seiner Klasse vorbehalten sind. So legt er beispielsweise Minen, um seine Gegner zu erledigen, feuert mit seiner Schulterkanone gezielt auf Feinde oder verschießt Mörsergranaten.





## Kampfkünste

**Angriff**

Eine Angriffskombination aus Hieben, Tritten und Kopfstößen. Muskete: Eine Salve von mehreren Schüssen hintereinander. Das Ziel wird automatisch gewechselt, wenn der Gegner stirbt.

**Rundumschlag**

Der Zwerg wirbelt im Kreis und greift jeden Feind im Umkreis an. Muskete: Der Zwerg dreht sich im Kreis und feuert auf jeden Gegner in der Nähe einen Schuss.

**Harter Schlag**

Ein starker Schlag gegen einen Gegner, wobei der Zwerg hochspringt. Muskete: Verstärkter Schaden, die Kugel durchschlägt den Gegner.

**Kriegsausbruch**

Zustand der Raserei, in dem sich die Kampfgeschwindigkeit mit jedem Treffer bis zu einem Maximum erhöht. Der Rausch wird schwächer, wenn der Zwerg nicht kämpft. Eine Verwundung des Zwerges erhöht seinen Schaden. Muskete: Mit zunehmender Aufladung erhöht sich die Schussfrequenz.

**Abschlag**

Funktioniert nur mit Zwei-Hand-Waffen. Dabei wird ein Gegner von einem mächtigen Hieb nach hinten geschleudert und erleidet Schaden. Jeden Feind, den der fortgeschleuderte Gegner trifft, erleidet ebenfalls Schaden. Große Gegner werden nicht weit geschleudert.

**Wucht**

Funktioniert nur mit Zwei-Hand-Waffen. Das Ziel des Angriffes erleidet sehr hohen Schaden, während umstehende Gegner anteilig getroffen werden können.

**Kriegsschrei**

Ein markanter Schrei erhöht die eigenen Angriffs- und Verteidigungswerte und die aller Verbündeten (Teammitglieder oder angeheuerte Mitstreiter) für eine gewisse Zeit.

## Zwergentechniken

**Flammenwerfer**

Der Zwerg verschießt vom Rucksack aus einen Strahl flüssigen Feuers. Dieses entzündet jeden Gegner, den es trifft, erlischt aber auch sehr schnell.

**Mörsergranate**

Der Zwerg feuert Mörsergranaten mit ballistischer Flugbahn, welche großflächig hohen Schaden anrichten. Wegen der Mindestreichweite der Granaten können diese nicht auf kurze Entfernungen eingesetzt werden.

**Kanonenschuss**

Der Zwerg feuert von seinem Rücken aus in gerader Flugbahn ein Geschoss, welches beim Aufprall in viele kleine Splitter explodiert, das Ziel schädigt und alle Gegner um Umkreis verwirrt

**Gier**

Die Aufmerksamkeit des Zwerges auf den Kampf und damit seine Verteidigung wird vermindert, aber es steigt die Chance, beim Gegner wertvolle Gegenstände zu finden.

**Tellerminen**

Der Zwerg lässt mehrere Tellerminen fallen, die explodieren, sobald ein Gegner darauf tritt oder dicht an die Mine herankommt. Löst kein Feind die Minen aus, explodieren diese nach einer Weile selbsttätig.

**Eingraben**

Der Zwerg verankert sich fest im Boden und erhöht dabei seine Defensivwerte wie Resistenzen und Verteidigung. Dafür kann er sich nicht von der Stelle bewegen – und das Eingraben ist nur von kurzer Dauer.

**Zwergenpanzer**

Erhöht die Feuer- und Giftresistenzen des Zwerges. Dies wird durch einen rot-grün glühenden Strahlenkranz auf dem Boden um den Zwerg angezeigt. Die Aura wird im Verlauf der Wirkung schwächer.

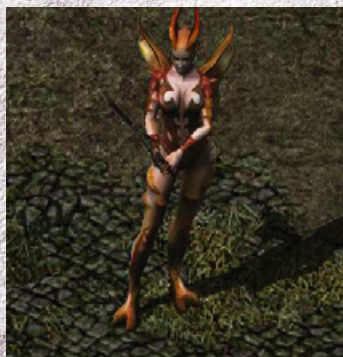
**Zwergenstahl**

Die Waffe leuchtet für eine Zeit. Während dieser Zeit ist die physische Resistenz der Gegner stark reduziert. Bei jedem Treffer leuchtet die Waffe auf; das Leuchten wird mit der Zeit schwächer, bis es dann komplett verbraucht ist.

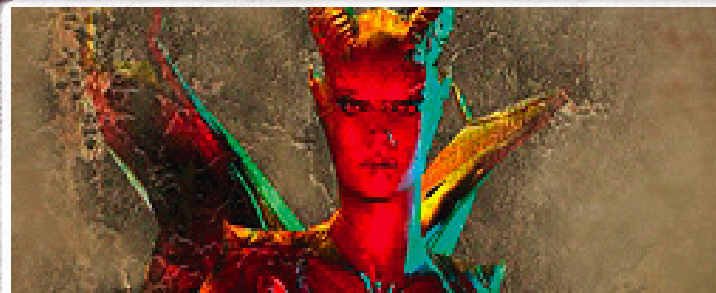


## Die Dämonin

Aus der Hölle vertrieben und ihrer dämonischen Kräfte vorerst beraubt, findet sich die Dämonin ebenfalls in Ancaria nahe Schönblick wieder. Ihre Ausrüstung orientiert sich eher an den klassischen Gegenständen wie Schwertern, Schilden und Panzerrüstungen – wenn es auch spezifische Items gibt, die nur von der Dämonin gehandhabt werden können.



Auch wenn das Auftauchen der Dämonin in den Städten und Dörfern für Angst und Schrecken sorgt und die Bewohner beim Anblick der höllischen Kriegerin fliehen, stellt sich diese in den Dienst des Guten. Eine Besonderheit ist ihre Wandlungsfähigkeit: So erlauben es einige der Fertigkeiten, dass sich die Dämonin verschiedene Elemente zu eigen macht und kurzfristig zu einem Elementdämon wird, um ihre Gegner auszuschalten oder per Tentakel ein Blutbad anzurichten.



## Verwandlungen



### Kampf dämon

Die Dämonin verwandelt sich in einen Kampf dämonen. In dieser Form hat sie weißes Partikelhaar und eine schimmernde weiße Aura. Physischer Schaden und Resistenz werden für sie stark erhöht.



### Angriff

In der Form des Kampf dämons führt die Dämonin eine schnelle Serie von Angriffen gegen einen Gegner aus.



### Flug dämon

In dieser Form kann die Dämonin für kurze Zeit fliegen, und ihre Geschwindigkeit erhöht sich. Auch die Verteidigung verbessert sich, allerdings wird die Dämonin anfälliger gegen Fernwaffen und Spezialwirkungen gegen Fluggegner.



### Sturzflug

In der Form des Flug dämons führt die Dämonin einen Sturzflug aus, der einem Gegner durch Rammen schweren Schaden zufügt. In der Nähe befindliche Gegner können zudem leicht geschädigt werden.



### Feuer dämon

Die Form des Feuer dämons wird durch eine rote Aura und rotes Partikelhaar angezeigt. Befindet sich die Dämonin in dieser Form, ist ihre Feuerresistenz stark erhöht, und ein Teil des physischen Schadens wird in Feuerschaden umgewandelt.



### Feuerwand

Als Feuer dämon wechselt diese Kampfkunst in eine Feuerkugel, die beim Aufprall zerplatzt und einen Bereich mit lodernen Flammen bedeckt.



### Gift dämon

Die Dämonin verwandelt sich in einen Gift dämonen. Dies wird durch grünes Partikelhaar und Aura angezeigt. Während sich die Dämonin in dieser Form befindet, erhöht sich ihre Giftresistenz, und ein Teil des physischen Schadens wird in Giftschaden umgewandelt.



**Giftwolke**

Eine Giftwolke breitet sich ringförmig um den Giftdämonen aus, und alle getroffenen Gegner im Umkreis werden vergiftet. Die Wolke verflüchtet sich schnell, allerdings hält die Giftwirkung an.

**Energiedämon**

Blaues Partikelhaar und eine blaue Aura auf ihrer Ausrüstung kennzeichnen die Form des Energiedämons. Die magische Resistenz wird stark erhöht und ein Teil des physischen Schadens in magischen Schaden umgewandelt.

**Kugelblitze**

Der Energiedämon wirft mehrere Kugelblitze fächerförmig nach vorne. Je höher die Stufe der Kampfkunst, desto höher die Anzahl der Blitze.

**Höllenmagie****Höllendiskus**

Die Dämonin schleudert einen flammenden Diskus. Er umfliegt Gegner und behindert und schädigt diese dabei. Sind keine lebenden Feinde in Reichweite, kehrt der Diskus zur Dämonin zurück und greift erneut an, wenn ein Feind sich nähert.

**Ruf des Todes**

Dieser Spruch zieht die Seelen der Verstorbenen in die Waffe der Dämonin. Die aktuelle Waffe lädt sich durch jede Seele weiter auf und verursacht zusätzlichen Schaden. Der Effekt verringert sich, wenn der Waffe nicht frische Seelen zugeführt werden.

**Höllenkraft**

Für kurze Zeit brennen die Waffe und der Schild der Dämonin. Der Angriffswert ist stark erhöht, und den Gegnern wird zusätzlicher Feuerschaden verursacht.

**Flammenwächter**

Die Dämonin beschwört eine flammende Kugel, die alle Feinde im Umkreis der Dämonin mit einem Feuerstrahl hoher Reichweite beschießt. Der Flammenwächter muss dabei die Sinne der Dämonin nutzen.

**Tentakel**

Aus den Leichen gefallener Gegner, die während der Wirkungszeit des Zaubers getötet werden, wachsen Tentakel. Diese greifen jeden Feind an, der sich nähert, und saugen seine Lebenskraft ab.

**Chor der Hölle**

Der Chor der Hölle verwirrt die Feinde der Dämonin. Alle Gegner in der Umgebung werden leicht verletzt und verlangsamt.

**Höllenfurcht**

Ein furchterregender Schrei reduziert die Angriffs- und Verteidigungswerte aller Gegner sehr stark. Der Radius des Effektes wird durch „Schallwellen“ auf dem Boden gekennzeichnet.

**Support**

Sollte es bei der Installation oder Ausführung von **Sacred** oder **Underworld** zu technischen Schwierigkeiten kommen, stehen Ihnen verschiedenste Informationsangebote zur Verfügung. Tipps und Ergänzungen zum Handbuch und 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 - Englischsprachiges Forum www.sacred-game.com

**Patch / Website**

Ein Patch ist ein Programm, das die Funktion eines bereits installierten 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**-Webseite nachschauen. www.ascaron.com • www.sacred-game.de

Bei der Vielzahl der am Markt befindlichen Hard- und Softwarekomponenten und Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei Installation und 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** oder **Underworld** 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

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 erstellen:

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 Ihr(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 Datenträger/s an. Für diesen Austausch legen Sie bitte Ihrer Umtauschsendung 10 Euro 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** bzw.

**Underworld**.

## Credits - Sacred

### DESIGN

Aarne Jungerberg  
Dr. Michael Bhaty  
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' Lültsdorf  
Lars Berenbrinker  
Christian „Mr. Burrito“ Altrogge  
Dirk „Gehülst“ Niestadtötter  
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 Bohnebuck  
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 Ruppel  
Michel Stoyke

**Voice Acting Talent**  
Gisa Bergmann  
Michael Deckner  
Michael Betz  
Martin Kessler  
Renier Baaken  
Isabella Bartdorff  
Franziska Pigulla  
Woff von Lindenua  
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



## DISTRIBUTION

Take 2 Interactive

**Marketing Director**  
Matthias Wehner

**Senior Product Manager**  
Andreas Traxler

**Head of PR**  
Markus Wilding

**External Producer**  
Hendrik Lesser

**Illustrationen**  
Robert Andreas Drude

**Verpackungsdesign**  
Sassenbach Advertising

## HANDBUCH

**Konzeption, Gestaltung,  
Layout, digitale  
Bildbearbeitung  
doppelgangerdesign:**  
Oliver Haidutschek  
Sascha Selke

**Text**  
David Skreiner  
Michael Hengst

**Korrektorat**  
Uta Hengst  
Torsten Allard

**Credits - Sacred  
Underworld**

## DESIGN

Aarne Jungerberg  
Peter Luber  
Marc Oberhäuser  
Hans Arno Wegner  
Markus Häublein

## PROGRAMMING

Roger Boerdijk, Dipl.-Ing.  
Franz Stradal  
Markus Mohr  
Steve Manekeller, Dipl.-Phys.  
Lars Hammer

## SCRIPTING

Thomas Dähling  
Janos Toth  
Michel Dumont  
Christian Altrogge

## GRAPHICS

Celal Kandemiroglu  
Ralph Roder  
Dirk Schumacher

**Additional Graphics  
and Animations**

Frank Lunnebach  
Frederike Böckem-Stradal  
Ogan Kandemiroglu  
Stefan Hoffmann  
Torsten Asshold

## MUSIC and SOUND

Dag Winderlich  
Henrik Hobein  
Matthias Steinwachs

## Sprecher Underworld

Isabella Barldorff  
Achim Barrenstein  
Steffen Börmel  
Wolfgang Hess  
Wolff von Lindenau  
Liane Rudolph  
Martin Schäfer  
Aart Vedder  
Gero Wachholz  
Robby Wildgruber  
Steffen Wilhelm  
Helmut Winkelmann

SUPPORTIVE  
TASK UNITS

Bernhard Ewers  
Torsten Allard  
Peter Luber  
Frank Rentmeister

## QA Assistant

Stefan Sewenig  
Sebastian Walter  
Felix Schuller  
Christian Loch  
Jan Langermann  
Filip Jelev  
Dennis Rehbock  
Jan Walczak

Roman Grow  
Jonas van Westen  
**Database Gameserver**  
Matthias Süß

EXTERNAL  
COMPANIES

**Intulo**  
**Landscape graphics**  
Rebecca Ludophy  
Thomas Kronenberg

**Freelancer Games  
Design**  
Marc Oberhäuser

**Lightworks**  
**Landscape/Interface graphics**  
Tobias Richter

**Modelling & Animation**  
Ralf Angerbauer

**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

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

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

**Rüstungsdesign**  
Stahlvision  
www.battleheat.com

## HANDBUCH

**Text, Konzeption, Gestaltung,  
Layout, digitale Bildbearbeitung,  
Korrektorat**

Guido Jellesen  
Michael Hengst  
Oliver Haidutschek  
Sascha Selke  
Uta Hengst  
Torsten Allard

**Illustration**  
Robert Andreas Drude

COMPANY  
STRUCTURE

**Senior Managing Director**  
Holger Flöttmann

**Managing  
Director, ASCARON**  
**Entertainment Ltd., UK**  
Roger Swindells

**Managing Director, Studio II**  
Franz Stradal

**Creative Director**  
Hans-Arno Wegner

**Technical Director**  
Kay Struve

**Marketing Manager**  
Christian Franke

**QA Manager**  
Torsten Allard  
Bernhard Ewers  
Mario Endlich

**Administration**  
Brigitte Retke  
Christel Pankoke

**National Marketing**  
Christian Franke  
Jürgen Venjakob

**International Marketing  
and Distribution**  
Roger Swindells  
Alan Wild  
Claire Malone

**Localisation Manager**  
Tim Plöger

**Localisation**

**Zusätzliche Level und Inhalte  
durch Kritzelkratz 3000**  
Alexander Straub

**Additional Leveldesign**  
Melanie Thiemann

**Virgin Lands - Animated Pictures**  
**Ingame Modelling & Animation**  
**Monsters of Underworld**

Vito Lamanna  
Volker Jäcklein  
Björn Harhausen  
Frank Hessefort  
Ralf Hüttinger  
Alexey Danilkin  
Holger Hemberger

**Virgin Lands - Animated Pictures**

**Cutscenes - Intro & Extro -**  
Vito Lamanna  
Stefan Spatz  
Tobias Weingärtner  
Ralf Hüttinger  
Volker Jäcklein  
Lars Wagner

**Character Artist/Character  
Modelling and Animation**  
**Special Effects Design**  
Cosmin Bulau

**Verpackungsdesign**  
Animagic - Dirk Schulz

**Autor/Lektor**  
Falko Löffler

**Tiger Team Productions**  
Producer - Ralf Adam

**Ausarbeitung der Story und  
Dialoge**  
Andreas Kasprzak  
Medien- und Redaktionsbüro  
Kasprzak

## Distribution

**Take 2 Interactive GmbH**

**Marketing Director**  
Matthias Wehner

**Senior Product Manager**  
Andreas Traxler

**Head of PR**  
Markus Wilding

**External Producer**  
Hendrik Lesser

Helga Parmiter  
Mirko Worsley  
Alan Wild  
Ingo Bertram

**Optimierung & Kompatibilität**  
Hendrik Grüne

**Workflow Build**  
Daniel Balster

**Tool Programming**  
Ulf Winkelmann  
Andres Müller

**Services**  
Jan Grocholl  
Benjamin Vogt  
Mirko Worsley  
Mark Kieschke  
Christiane Clarenbach  
Jan Walczak





# 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., Pbaz, 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))





Seriennummer

