

SACRED

Underworld



12+

ACTION ASCARON LINE

www.pegi.info

T2
TAKE TWO
INTERACTIVE

Willkommen zurück, Abenteurer!

Der 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 Fernseher 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 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 Sacred -Erweiterung Underworld . Bitte beachten Sie, dass Sie Underworld nur spielen können, wenn Sie mindestens die 25. Erfahrungsstufe erreicht haben. Importieren Sie also Ihre alte Spielfigur aus Sacred 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 Sacred -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 Sacred -Handbuch nach.
Spiel laden	Öffnet das Menü „Spielstände“. Für nähere Informationen schlagen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt im Sacred -Handbuch nach.
Extras	Startet die Intro-Sequenz erneut oder informiert in den Credits über das Entwicklerteam des Spiels und der Erweiterung.

Spielstart

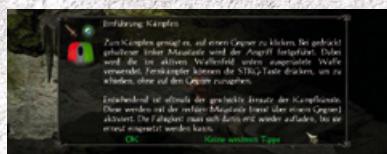
Neue Kampagne

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 Spiels 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 Finessen der Steuerung und andere spielerische Elemente.

Kampagne Erweiterung



Anmerkung: Für Zwerp 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 Heldenin aus, mit dem/der Sie **Underworld** spielen wollen, und wählen Sie wiederum einen Schwierigkeitsgrad aus.

Anmerkung: Exportiere 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**-Handbuchs 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 der Gegner. 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

Screamin		Stufe 30
Resistenz	746	
Physisch	472	
Feuer	47	
Magisch	144	
Gift	83	
Rüstungsbonus	1260%	
Bewegungstempo	162	
Angriffstempo	220	
Überlebensbonus	0%	

Zwerg		Stufe 31
Fertigkeiten		
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.

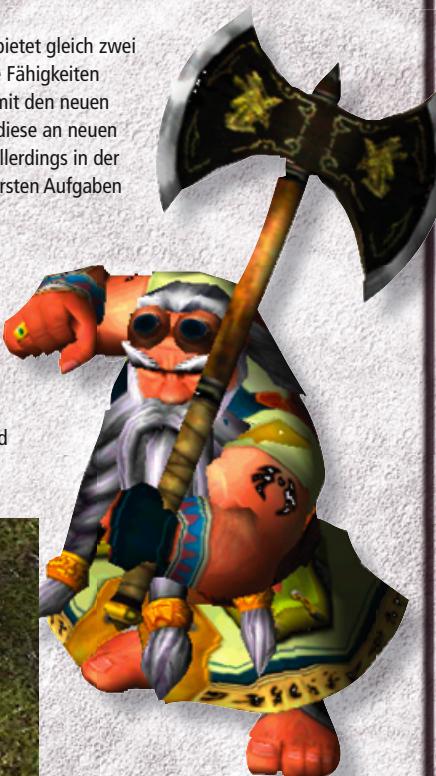


Neue Charaktere

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

	Attacke 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.
	Kriegsrausch 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 Heb 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 Entferungen 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.
	Zwergerpanzer 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 Anaria 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

	Kampfdämon Die Dämonin verwandelt sich in einen Kampfdämonen. In dieser Form hat sie weißes Partikelhaar und eine schimmernde weiße Aura. Physischer Schaden und Resistenz werden für sie stark erhöht.
	Attacke In der Form des Kampfdämons führt die Dämonin eine schnelle Serie von Angriffen gegen einen Gegner aus.
	Flugdämon 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 Flugdämons führt die Dämonin einen Sturzflug aus, der einem Gegner durch Rammen schweren Schaden zufügt. In der Nähe befindliche Gegner können zudem leicht geschädigt werden.
	Feuerdämon Die Form des Feuerdämons wird durch eine rote Aura und rotes Partikelhaar angezeigt. Befindet sich die Dämonen in dieser Form, ist ihre Feuerresistenz stark erhöht, und ein Teil des physischen Schadens wird in Feuerschaden umgewandelt.
	Feuerwand Als Feuerdämon wechselt diese Kampfkunst in eine Feuerkugel, die beim Aufprall zerplatzt und einen Bereich mit lodernden Flammen bedeckt.
	Giftdämon Die Dämonin verwandelt sich in einen Giftdämonen. Dies wird durch grünes Partikelhaar und Aura angezeigt. Während sich die Dämonin in dieser Form befindet, erhöht sich ihre Giftdresistenz, und ein Teil des physischen Schadens wird in Giftdosen umgewandelt.

**Giftwolke**

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

**Energiedämon**

Blues 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.

Höllennmagie**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**-Website 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. Wenn gleich 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 Herstellers 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

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 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. Burrito“ 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

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

Oğan Kandemiroglu

Stefan Hoffmann

Torsten Asshold

MUSIC and SOUND

Dag Winderlich

Henrik Hoben

Matthias Steinwachs

Sprecher Underworld

Isabella Barfordff

Achim Barrenstein

Steffen Börnel

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 Schüller

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 Ludolphy

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 Kayalecz

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 Rüppel

Michel Stoyke

Rüstungsdesign

Stahlvision

www.battleheat.com

Zusätzliche Level und Inhalte durch Kritzelskratz 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 Löfler

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

Credits

HANDBUCH

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

Guido Jellessen

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

Credits

Handbuch

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., 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)

Sacred (www.sacred-game.de)



Seriennummer



Spellcraft
STUDIO

SPELLCRAFT STUDIO A.G.
CODED SYSTEM

