

 XBOX 360®

LIVE



FALLEN ANGEL  
**SACRED 2**

ASCARON

 DEEP SILVER



# ÍNDICE

ANTES DE EMPEZAR	4	<i>Inventario</i>	23
<i>¡Bienvenido a Sacred 2 - Fallen Angel!</i>	4	<i>Resumen del juego</i>	25
<i>Introducción</i>	5	<i>Atributos del personaje</i>	25
ELEGIR UN PERSONAJE	6	<i>Habilidades del personaje</i>	26
<i>Clases de personaje</i>	7	<i>Artes de combate</i>	26
ELEGIR UN PERSONAJE	8	LIBRO DE MISIONES	28
<i>Magia de los dioses</i>	8	<i>Misiones</i>	28
MENÚ PRINCIPAL	9	<i>Libros</i>	29
<i>Seguir jugando</i>	9	DESARROLLO DEL PERSONAJE	30
<i>Comenzar partida</i>	9	<i>Seraphín</i>	30
<i>Selección de personaje</i>	11	<i>Alta elfa</i>	32
MODO EN LÍNEA	12	<i>Dríada</i>	34
<i>Conexión a Xbox LIVE</i>	12	<i>Guarda del templo</i>	36
<i>Xbox LIVE</i>	12	<i>Guerrero de las sombras</i>	38
<i>Juegos multijugador</i>	13	<i>Inquisidor</i>	40
<i>Características específicas del juego</i>	13	<i>Runas</i>	42
<i>Formar grupos</i>	14	<i>Herrería</i>	43
<i>Intercambio entre usuarios</i>	14	ENEMIGOS	44
CONTROLES DEL JUEGO	16	<i>Fuerza del enemigo</i>	44
MAPAS	20	<i>Canales de daño y resistencias</i>	44
<i>Minimapa</i>	20	<i>Efectos sobre el daño y las resistencias</i>	46
<i>Mapa del mundo</i>	21	CRÉDITOS	47
MENÚ DE ACCIÓN	22	SERVICIO DE SOPORTE TÉCNICO	51
MENÚ DEL PERSONAJE	23	Y GARANTÍA	51



## ¡BIENVENIDO A SACRED 2 - FALLEN ANGEL!

*Aprovecharemos las siguientes páginas para guiarte poco a poco en tu andadura por el fantástico mundo de Ancaria.*

Devuelve la luz a Ancaria o sumérgela definitivamente en las tinieblas. La decisión es tuya. No importa el personaje o la senda que elijas, el interesante mundo de Ancaria te sorprenderá constantemente con sus innumerables peligros, aventuras y maravillas. Es un reino lleno de vida en el que habitan seres pacíficos y criaturas malignas. El héroe afortunado y valiente conseguirá un poder, un respeto y unas riquezas inimaginables. A los que vacilen no les espera más que la muerte, que los acecha en cualquier lugar: en el siguiente recodo, en las criptas oscuras, en los densos bosques o en las cuevas heladas. Sacred 2: Fallen Angel es un fantástico y detallado juego de rol de acción. Es igual si juegas como un aventurero solitario en las dos campañas o si participas en el emocionante combate multijugador, porque Ancaria ofrece a todos los jugadores un sinfín de posibilidades. Pueden jugar hasta dos jugadores en una consola o hasta cuatro en Xbox LIVE. Para jugar con o contra otros necesitarás estar suscrito a LIVE Gold. Independientemente del camino que elijas, ya sea jugando solo, en equipo o contra otros jugadores, esperamos que disfrutes de Sacred 2: Fallen Angel.

### **El equipo de Sacred 2**



## INTRODUCCIÓN

*¡El juicio final está cerca!*

*Ancaria está al borde de la guerra; una guerra que decidirá el futuro del reino. Solo un héroe podrá evitar el enfrentamiento y devolver la paz a Ancaria o sumirla deliberadamente en el caos. Las seraphines, unas guerreras angélicas, han estado custodiando la energía-T hasta que un día delegaron la responsabilidad en los altos elfos. Mediante el uso de este tipo de energía, los altos elfos empezaron a prosperar y se convirtieron en la cultura dominante en Ancaria.*

Pero el uso de la energía-T es un tema controvertido. Incluso algunos altos elfos se oponían a ello, como ocurría con el resto de los pueblos. Este conflicto culminó en una gran guerra en la que los dragones, los guardianes de los templos, los humanos y los orcos se unieron contra los altos elfos. No obstante, los altos elfos eran demasiado poderosos y derrotaron a sus enemigos. Fue, sin embargo, una guerra muy costosa, tras la que toda Ancaria quedó en ruinas. Las dríadas se distanciaron de los altos elfos y se retiraron a una isla. Los demás altos elfos se marcharon en busca de una tierra mejor y finalmente se asentaron en la fértil desembocadura de un río, donde fundaron una nueva civilización basada en la energía-T. Para mantener a los humanos alejados de sus territorios, erigieron una gran muralla. Pero el sufrimiento de Ancaria no concluyó ahí. En las ruinas del que antaño fuera el orgulloso imperio de los altos elfos, la aristocracia y el clero se enfrentan ahora en una dura contienda por hacerse con el control de la energía-T.

Este conflicto, que aumenta con el paso del tiempo, podría llevar a Ancaria a una nueva guerra, mucho más devastadora que la primera. La energía-T podría convertirse en la peor enemiga de Ancaria. Se propaga por la tierra sin control, envenena los cultivos, los bosques y las aldeas. La naturaleza divina de este poder está provocando que los seres de estas tierras se transformen en criaturas salvajes. Y estos enormes monstruos mutados destruyen las aldeas y asentamientos. Ha llegado el momento de librar la batalla final, la guerra en la que se decidirá el destino de Ancaria y que coronará a un pueblo sobre los demás. Pero es un enfrentamiento que puede evitarse para restablecer el orden o que puede alentarse para sumir a Ancaria en el caos. ¿Quién ganará? ¿El orden o el caos?

**¡Tú decides!**

## ★ Elegir un personaje

Cuando juegues a Sacred 2: Fallen Angel por primera vez, se te pedirá que elijas un personaje. Después, pasarás al menú principal.



**Consejo:** podrás jugar con el personaje elegido siempre que quieras. Utilízalo en todos los modos de juego. Ten en cuenta, sin embargo, que no puedes cambiar entre tipos de campaña (Luz o Sombra) ni entre deidades.



## CLASES DE PERSONAJE

Aquí eliges a tu personaje. Cada uno de ellos tiene fortalezas y debilidades específicas y las desarrollará en consecuencia a lo largo del juego.

***Consejo:** encontrarás una descripción detallada de las clases de personajes y de su desarrollo en el capítulo "Desarrollo del personaje".*

### SERAPHÍN

Su belleza sobrenatural engaña a la mayoría. No obstante, la realidad es que las seraphines son enemigas peligrosas que dominan a partes iguales las armas, la tecnología y la magia. Una seraphín solo podrá participar en una campaña de la Luz.

### ALTO ELFO

¡La magia es su destino! Los jóvenes estudiantes salen de la academia de Thylysium armados con su antigua sabiduría. Se embarcan en aventuras con la esperanza de descubrir nuevos misterios y de encontrar el honor.

### DRÍADA

Las dríadas forman parte de la naturaleza y son, por lo tanto, maestras en su magia. Pero son también guerreras habilidosas cuando combaten con armas a distancia como los arcos o las cerbatanas.

### GUARDA DEL TEMPLO

Este personaje se apoya en gran medida en la tecnología y puede utilizar directamente la energía-T. El brazo de batalla es su arma más importante y puede utilizarlo tanto en combate a distancia como en el cercano.

### GUERRERO DE LAS SOMBRAS

A este guerrero de élite, que antaño entrenaron los altos elfos para el combate cercano, lo reanimaron tras su muerte en el campo de batalla. Pero es más que un especialista en el combate cercano, cuenta también con una agudeza táctica y puede ponerse en contacto con el reino de los muertos...

### INQUISIDOR

El inquisidor es el sumo sacerdote de los altos elfos. Es mortal y arrogante y no le importa nadie más que sí mismo. Puede especializarse en combate cercano, magia negra o invocaciones. Pero solo la campaña de Sombra está disponible para él.

## MAGIA DE LOS DIOSES

Al principio del juego podrás decidir qué senda seguirá tu héroe (Luz o Sombra) y el dios del que será devoto. Ten en cuenta que los personajes aliados a la Luz o la Sombra no podrán escoger un dios de la facción contraria. Por lo tanto, una seraphín no podrá escoger a Ker, mientras que un inquisidor no contará con la protección de Lumen. La deidad que escojas influirá sobre algunas misiones y te otorgará un conjuro de protección especial que es increíblemente poderoso, pero que tarda mucho en regenerarse. Puedes disminuir ese tiempo si rezas a una estatua de tu dios o visitas un templo.



El dios de la luz protege al personaje con los poderosos rayos de luz que emana y que petrifican, dañan e incluso queman a los enemigos.



El dios de la ciencia llena al personaje de energía para que pueda disparar bolas de energía-T que curarán a los aliados y dañarán a los enemigos durante un rato.



La naturaleza protege al personaje y lo apoya con parte de su fuerza vital. El personaje sana al instante y el efecto de sus dolencias disminuye.



El dios de la guerra confunde a todos los enemigos que están cerca y los obliga a atacarse entre sí.



El poder de la filosofía consigue que el personaje le devuelva casi todos los ataques al enemigo durante un cierto periodo de tiempo.



La diosa del caos invoca a un poderoso demonio encadenado mágicamente para que luche por tu personaje. Pero las cadenas no resistirán eternamente.

En cuanto hayas creado un personaje, verás el menú principal.



## SEGUIR JUGANDO

Pulsa este botón para continuar con la campaña del héroe que hayas elegido. No podrás seleccionar esta opción si acabas de crearlo.

Con "Seguir jugando" iniciarás una partida para un solo jugador, pero durante el progreso de la misma puedes invitar a otros o añadir otro jugador a tu consola. Lee el capítulo "Modo en línea" y la sección "JvJ" de la página siguiente para saber más.

## COMENZAR PARTIDA

Aquí podrás iniciar nuevas partidas con tu personaje, continuar con una partida existente o unirse a otra a través de Xbox LIVE. En "Comenzar partida" verás más opciones que en "Seguir jugando". Podrás, entre otras cosas, especificar si quieres que otros usuarios se unan a tu partida.



### MODO DE JUEGO

Al crear una partida podrás elegir entre iniciar una nueva campaña o continuar con una anterior (esta opción se parece a la de "Seguir jugando" del menú principal). Pero cuentas además con la opción de elegir el modo libre, que te permite descubrir el mundo sin una campaña. No obstante, seguirás teniendo acceso a las aventuras secundarias. Las partidas en modo libre empiezan en un lugar concreto del mundo.

### MODO JVJ

El modo JvJ, que permite a los jugadores luchar entre sí, está disponible en las partidas libres. Echa un vistazo al capítulo "Partidas multijugador" para saber más.

### NIVEL DE DIFICULTAD

Dependiendo del nivel de tu personaje podrás elegir entre diversos niveles de dificultad. Si acabas de crearlo, solo los niveles "bronce" y "plata" estarán disponibles.

**Consejo:** te aconsejamos que escojas el "bronce" si juegas por primera vez a Sacred 2: Fallen Angel.

**Consejo:** En cada nivel de dificultad, cada héroe puede iniciar la campaña una sola vez. Ejemplo: si juegas en la campaña de bronce y quieres empezar una nueva, deberás elegir antes otro nivel de dificultad.

Cada nivel de dificultad tiene su propio límite y solo podrás crear o unirse a aquellas partidas con un nivel de dificultad que se corresponda con el de tu personaje:

Nivel 1 a 200:	<b>bronce</b>
Nivel 1 a 200:	<b>plata</b>
Nivel 40 a 200:	<b>oro</b>
Nivel 100 a 200:	<b>platino</b>
Nivel 140 a 200:	<b>niobio</b>

Ten en cuenta que solo podrás seleccionar el oro cuando hayas completado una campaña de plata. Lo mismo ocurre con las campañas de platino y niobio. Cuanto más alto sea el nivel de dificultad, más experiencia conseguirá tu personaje al derrotar a sus enemigos. Encontrarás más detalles sobre los niveles de dificultad en la página 45.

### NÚMERO DE JUGADORES

Aquí tendrás que especificar si quieres jugar una partida de un solo jugador o si quieres que otros jugadores se unan a tu partida a través de Xbox LIVE.

**Consejo:** aunque empieces con el modo para un solo jugador, podrás invitar a tus amigos más adelante o cambiar de modo mientras juegas. Consulta el capítulo "Modo en línea" para saber más.

### NIVEL MÁXIMO

Aquí tendrás que especificar el nivel máximo que deben tener los personajes que se unan a tu partida.

## SELECCIÓN DE PERSONAJE

Pulsa este botón para volver a la pantalla de selección del personaje. Aquí podrás crear un nuevo personaje o seleccionar uno existente.

**Consejo:** puedes guardar en tu cuenta hasta 10 personajes diferentes.

Sacred 2: Fallen Angel incluye un modo multijugador completo y detallado que hace que crear y unirse a las partidas sea un proceso muy sencillo. Hasta cuatro personajes pueden formar un grupo para jugar en una campaña o en otros modos de juego.

**Consejo:** *podrás usar a tus personajes en todos los modos de juego. Incluso puedes utilizar un personaje que hayas creado para una partida sin conexión en una partida en línea.*

## **Xbox LIVE**

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido (programas de televisión, tráileres, películas en alta definición, demos de juegos, contenido de juegos exclusivo y juegos Arcade) en el Bazar Xbox LIVE y envía y recibe mensajes de voz y video. Usa LIVE tanto con Xbox 360® como con Windows®. Juega, charla con tus amigos y descarga contenido tanto en tu ordenador como en tu Xbox 360. LIVE te abre las puertas a las cosas que quieres y a la gente que conoces tanto en tu ordenador como en tu televisor. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

### **Conectando**

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### **Control Parental**

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Además ahora el control parental de LIVE y de Windows Vista funcionan mejor juntos. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos, decidir quién y cómo se comunican con otros usuarios en línea con el servicio LIVE y establecer un límite de horas de juego. Para más información, visita [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## JUEGOS MULTIJUGADOR

- Cuando inicies una partida con el botón "Comenzar partida", podrás elegir si quieres jugar solo o si otros usuarios pueden unirse a ella. No hace falta que esperes a otros usuarios cuando inicies una partida multijugador porque empezará sin más preámbulos. En cuanto los demás vayan uniéndose a la partida, sus personajes aparecerán junto al tuyo.
- Aunque empieces la partida en el modo para un jugador, podrás invitar a tus amigos mientras juegas. Como serás el anfitrión, tendrás que pulsar el Botón Guía Xbox de tu mando y seleccionar "Amigos".
- Otros jugadores pueden unirse o abandonar la partida en cualquier momento. Solo el anfitrión tiene que quedarse para que la partida no se acabe.
- La consola del anfitrión (del usuario que ha creado la partida) actúa como servidor del resto de jugadores. Por lo tanto, debería contar con una conexión a Internet rápida y estable.

## CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL JUEGO

Las partidas multijugador tienen las siguientes características:

- Los personajes se unirán siempre a la partida cerca del anfitrión (del usuario que ha creado la partida).
- Todos los personajes pertenecen al mismo grupo y pueden teletransportarse hasta el anfitrión en cualquier momento usando el mapa del mundo.
- En el modo campaña, los jugadores estarán en ese mundo y en la misma campaña que el anfitrión. Las estadísticas de sus campañas permanecerán sin cambios. No obstante, todos los jugadores tienen los mismos derechos en la campaña de un anfitrión y puedes, por ejemplo, avanzar más en una misión.
- La cantidad de enemigos varía en función del número de jugadores. Lo mismo ocurre con los puntos de experiencia y los botines.

## FORMAR GRUPOS

Por lo general, todos los usuarios que se unan a una partida pasarán a formar parte del grupo del anfitrión. No hace falta que el grupo se divida, pues todos los héroes pueden contribuir al progreso de la campaña.

En el modo JvJ, los héroes de un mismo grupo no pueden dañarse entre sí. Por lo tanto, los nuevos usuarios que se unan a una partida en el modo "Mundo libre JvJ" se incorporarán a otro grupo.

El anfitrión puede cambiar la distribución del grupo en el menú "Opciones" durante una partida activa. Al formar los grupos tienes que tener en cuenta lo siguiente:

- Los héroes con alineaciones diferentes ("buenos" o "malos") no pueden estar en el mismo equipo.
- Podrás seleccionar el grupo en "Mundo libre" y "Mundo libre JvJ" únicamente.
- Sin embargo, en el modo campaña, todos los jugadores formarán parte del mismo grupo (todos "buenos" o todos "malos").

## INTERCAMBIO ENTRE USUARIOS

Los héroes podrán intercambiar objetos cuando jueguen a la misma partida. Para iniciar un intercambio, acércate al héroe con el que quieres intercambiar y pulsa el botón de interacción. El otro jugador tendrá que confirmar la acción pulsando el mismo botón.

El intercambio entre dos héroes solo es posible cuando ambos están en línea (no es necesario que estén suscritos a Xbox LIVE Gold). Por razones de seguridad, ambas partidas se guardarán durante el intercambio y se hará una rápida comprobación de las mismas en línea. Por lo tanto, no debes apagar la consola ni retirar el cable de red durante un intercambio activo.

Durante una partida podrás pulsar el Botón START del segundo mando conectado en cualquier momento. Si el segundo jugador se registra como invitado, éste podrá seleccionar un personaje de la pantalla de personajes del anfitrión. Si el nuevo jugador tiene también una cuenta, podrá seleccionar uno de sus personajes. En cualquier caso, ambos jugadores comparten la pantalla.

**Consejo:** el modo de dos jugadores es compatible con las partidas en línea, de modo que dos jugadores en una consola se pueden conectar con otros dos usuarios más a través de Xbox LIVE, etc.



 cambia las ranuras de acción a la configuración 3

 Interactuar  
Recoger todo

 Mapa del mundo /  
teletransportarse y  
cerrar todos los menús

 Mover al personaje  
Botón de stick: información  
del enemigo

 Don divino  
3 ranuras para pociones

 Guía Xbox



Cambia las ranuras de acción a la configuración 2

Menú de acción

- Atributos
- Inventario
- Artes de combate
- Resumen
- Libro de misiones
- Invocar montura/Montar/Desmontar



4 ranuras de acción (configuración 1)

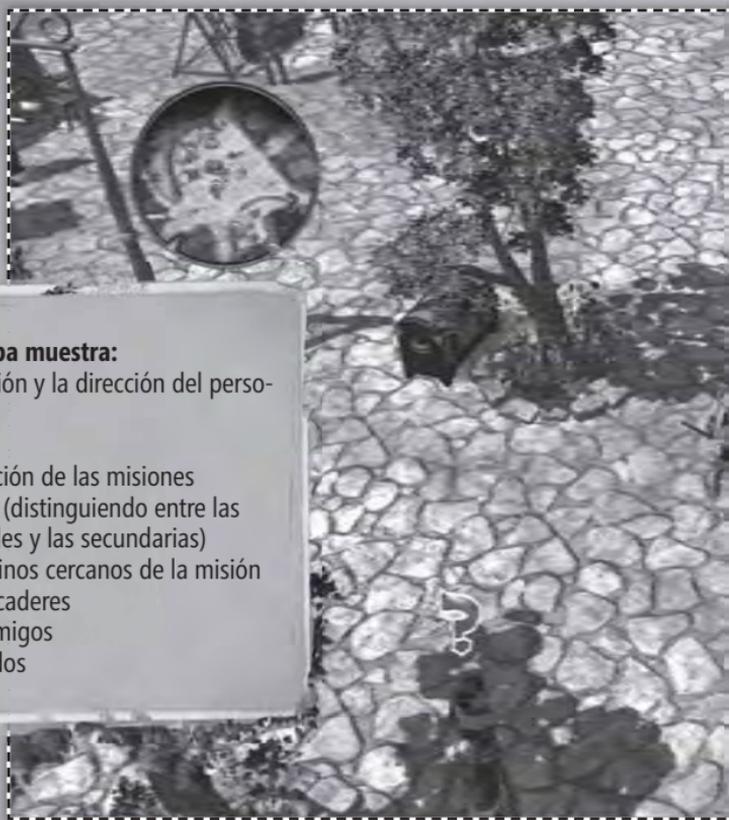
Menú de opciones



Cámara

Botón de stick:  
Ir hacia el norte





**El minimapa muestra:**

- La posición y la dirección del personaje
- El norte
- La dirección de las misiones actuales (distinguiendo entre las principales y las secundarias)
- Los destinos cercanos de la misión
- Los mercaderes
- Los enemigos
- Los aliados



Perfil del personaje con nivel actual.

La barra verde muestra la experiencia conseguida. Cuando está llena, el personaje alcanza un nuevo nivel.

La barra roja muestra la salud actual.



Ranuras de acción: pulsa el botón para realizar una acción. Equipa cada botón con armas o con un arma y un escudo del inventario. Mediante el menú de artes de combate podrás añadir también artes de combate y combinaciones de artes de combate.

Cambia las ranuras de acción presionando

**LT** o **RT**.

○ Activa el don divino

Coloca las pociones que tengas en el inventario en las ranuras para pociones.

## MINIMAPA



Hay tres tipos diferentes de misiones: las principales (flecha dorada) que derivan directamente de la campaña, las secundarias (flecha plateada) y las especiales (flecha azul), pensadas para la clase de personaje.



Los signos de interrogación se reservan exclusivamente para aquellos que encargan las misiones y sus colores dependen del tipo de misión. Los signos de exclamación son para aquellos personajes que te recompensarán, mientras que los círculos señalan el objetivo de la misión. Las misiones de personajes, como su nombre indica, son tareas específicas que deben cumplir los diversos personajes y que se mostrarán con los colores de cada uno.



Estos cuatro símbolos representan a los proveedores de servicios más importantes (de izquierda a derecha): mercader, herrero, maestro de runas y tratante de caballos.



Encontrarás monolitos de resurrección por todo el mundo. Se muestran en color gris oscuro. Activa uno para que tu personaje resucite en esa ubicación. Los monolitos activados aparecen en color azul.



También los portales de teletransporte activos son de color azul. Utiliza el mapa del mundo para teletransportar a tu personaje hasta los teletransportes activos.



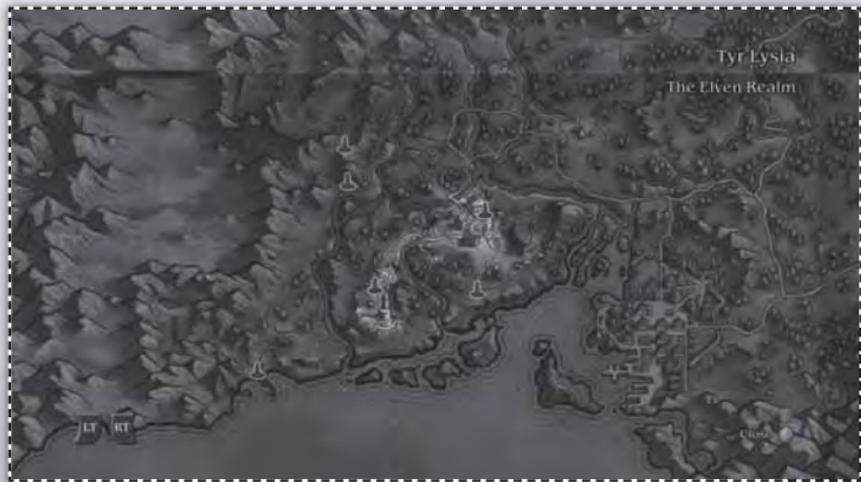
Una puerta de piedra oscura marca la entrada a una prisión, cueva, túnel o cualquier otro tipo de mazmorra.



En algunos pueblos y aldeas encontrarás un cofre del héroe. Podrás acceder a todas las cosas que guardes en él desde otros cofres del héroe. Si tienes varios héroes diferentes, todos podrán disponer de los objetos guardados en el mismo cofre. Así podrás intercambiar objetos entre ellos.

## MAPA DEL MUNDO

Pulsa  para desplegar el mapa de Ancaria. Utiliza los mismos símbolos que el minimapa.



Utiliza el mapa del mundo para teletransportarte hasta los portales de transporte activos en cualquier momento. Los encontrarás por toda Ancaria. Se activan en cuanto te acercas a ellos.

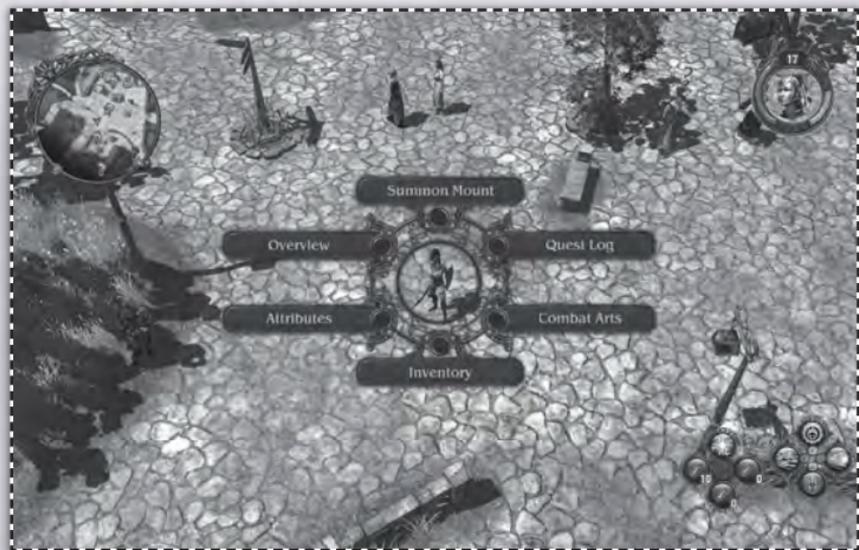
Puedes intercambiar los teletransportes activos con  y . En las partidas multijugador también podrás teletransportarte hasta el anfitrión.

La función de teletransporte estará disponible en cualquier momento y lugar, salvo cuando haya enemigos cerca.

**Nota:** puedes usar los teletransportes donde quiera que estés, siempre que no haya enemigos cerca. Cuentas, además, con la opción de teletransportarte a un monolito de resurrección activo cuando quieras.

## ★ Menú de acción

Pulsa **RB** para acceder al menú de acción.



Aquí encontrarás los diferentes menús del juego (echa un vistazo al siguiente capítulo) y podrás invocar a tu montura, montar y desmontar (consulta el capítulo Monturas).



En el menú del personaje encontrarás los menús de inventario, atributos, habilidades y artes de combate. Usa los botones superiores frontales para desplazarte de un menú a otro.

## INVENTARIO

En este mundo encontrarás montones de objetos. Además, los enemigos suelen tirar objetos cuando los derrotas. En el inventario verás todos los objetos que has conseguido. Está dividido en las siguientes categorías: armas, armadura, pociones, reliquias y varios. Desplázate entre las diversas categorías con el stick izquierdo, moviéndolo hacia la derecha o hacia la izquierda. Todos los objetos añadidos desde la última vez que miraste el inventario aparecerán resaltados.

### ARMAS

En la categoría de armas encontrarás todas las armas que posee tu personaje. Si tu personaje no puede equiparse con un arma porque pertenece a otra clase, su nombre aparecerá en rojo.



Desde el inventario podrás arrastrar las armas hasta las ranuras de acción para utilizarlas en los combates. Además, encontrarás información sobre todas las armas.

**Consejo:** asegúrate de que el nivel del arma se corresponde con el de tu personaje. Un arma de un nivel mucho mayor ralentizará considerablemente a tu personaje.

**Consejo:** el inventario está ordenado. Los objetos más valiosos ocupan los primeros puestos. Los equipados aparecen en primera posición.

### ARMADURA



En el inventario de armadura encontrarás todas las piezas de armadura que tu personaje ha conseguido y aquellas con las que está equipado actualmente. A la derecha verás las piezas equipadas y las que faltan.

Verás resaltada cualquier pieza de armadura que sea mejor que la que tienes equipada. La armadura de tu personaje lo protege contra el daño físico. Por lo tanto, cuanto mejor sea la armadura, más protegido estará tu héroe. En Sacred 2 hay, sin embargo, otros tipos de daño contra los que las reliquias (ver más adelante) son la única defensa.

### TIEMPO DE REGENERACIÓN



El tiempo de regeneración se muestra en la parte inferior del inventario. Aquí podrás ver, además, cuándo un arte de combate que hayas utilizado vuelve a estar disponible. La regla suele ser la siguiente: cuanto más pese la armadura equipada, más tardará en regenerarse. No obstante, hay objetos que disminuyen ese tiempo de regeneración. Pero no debes perder de vista el tiempo.

### POCIONES

Arrastra las pociones hasta sus correspondientes ranuras para poderlas utilizar rápidamente durante un combate.

### RELIQUIAS

Las reliquias son fundamentales porque aumentan la protección de tu armadura. Encontrarás diversos tipos de ellas a lo largo del juego. Algunas te protegerán del daño por magia, otras del veneno, el fuego y el hielo. Recuerda que tienes que activarlas en tu inventario para que aumenten tu resistencia. Puedes activar hasta seis reliquias, pero no más de tres del mismo tipo.

**Consejo:** *los canales de daño y las resistencias son fundamentales en los niveles más altos de dificultad. La elección que hagas de las reliquias no es tan importante cuando juegues en el modo bronce. Encontrarás más detalles en el capítulo "Enemigos".*

## RESUMEN DEL JUEGO



Overview	
General	
Leande	
High Elf	Level 11
Deity	Lumen
Difficulty	Bronze
Gold	130
Campaign	Light 0.0%
Total Time Played	0h 55min
Map Revealed	0.1%
Enemies defeated	0
Died	0
Survival Bonus	0.0%
Solved Quests	0
Experience	86,000
Next Level	2,100
Hitpoints	372
Regeneration	6.2/s

En el resumen del juego podrás acceder rápidamente a algunas de las estadísticas de tu personaje.

Entre otra información, verás cuánto daño puede infligir tu héroe con los distintos tipos de daño (físico, mágico, fuego, veneno y hielo) y cómo lo protege su armadura de ellos. Además, podrás consultar las bonificaciones de tu héroe, así como los valores de los tres últimos enemigos.

## ATRIBUTOS DEL PERSONAJE



Attributes	
Strength	35
Stamina	50
Vitality	44
Dexterity	40
Intelligence	70
Willpower	50
Attack	Defense
40	65
70	50
Hitpoints	Regeneration
372	6.2/s
Attribute points: 10	

Los atributos describen las características generales físicas y mentales de tu personaje. Aumentan automáticamente cuando subes de nivel. Ese cambio puede ser ligero o significativo dependiendo de la clase de personaje. No obstante, al subir de nivel, también puedes distribuir los puntos de forma manual.

## HABILIDADES DEL PERSONAJE



Todos los personajes de Ancaria pueden aprender habilidades. Están divididas en cuatro categorías individuales: las "Artes de combate" son las que fortalecen las habilidades de combate del personaje. Pero hay otras muy útiles que entran dentro de las categorías de "Ataque", "Defensivas" y "Generales". Siempre que tu personaje suba de nivel, podrás mejorar las habilidades manualmente o conseguirás otras nuevas.

## ARTES DE COMBATE

### ASPECTOS

En este menú encontrarás las artes de combate de tu personaje. Estas artes de combate suelen ser ataques especiales o conjuros. Cada clase de personaje puede utilizar tres aspectos de las artes de combate, por ejemplo, defensivos, agresivos y mágicos. Encuentra y lee las runas para aprender o avanzar en



los aspectos de las artes de combate. Las runas que hayas conseguido las encontrarás en la sección "Varios" de tu inventario. Ahí podrás leerlas.

**Consejo:** lee la sección "Runas" en el capítulo de "Desarrollo del personaje" para saber más sobre las runas y el intercambio de runas.

## MODIFICAR LAS ARTES DE COMBATE



Al avanzar en una habilidad relacionada con un aspecto (que suele ser conocimiento o dominio) desbloquearás puntos de modificación.

Puedes modificar un arte de combate hasta tres veces. Recibirás puntos de modificación cuando los aspectos de tus habilidades más importantes lleguen a los siguientes valores combinados: 3, 5, 9, 14, 22, 31, 42, 55, 70, 87, 106, 126, 173, 199.

Por ejemplo: si aumentas las habilidades de "Conocimiento de Arcania Déléfica" de tu alto elfo a 1 y el "Dominio de Arcania Déléfica" a 2, conseguirás 3 puntos de habilidad en el aspecto "Arcania Déléfica" y también obtendrás un punto de modificación. Con este punto puedes modificar cualquier arte de combate que figure dentro del aspecto "Arcania Déléfica".

## COMBINACIONES

Puedes combinar las artes de combate en la parte inferior de la pantalla de artes de combate. Al iniciar una partida podrás combinar dos. Si aprendes la habilidad "Disciplina de combate" podrás combinar tres y si te conviertes en maestro de la "Disciplina de combate" (nivel 75), el número aumenta hasta cuatro combinaciones que podrás utilizar en un enfrentamiento como lo harías con un arte de combate normal. La velocidad de regeneración de una de estas combinaciones depende del tipo y del número de artes combinadas.

## ASIGNAR LAS RANURAS DE ACCIÓN

Las artes de combate y sus combinaciones se pueden asignar a las diversas ranuras de combate al igual que las armas. Las artes de combate se ejecutarán siempre con el arma equipada.



## MISIONES



En el libro de misiones encontrarás todas las misiones que has aceptado llevar a cabo. Hay tareas que influyen directamente en la historia, aventuras secundarias y misiones específicas para cada héroe. No podrás juntar dos o más misiones principales, pero sí varias aventuras secundarias.

Para avanzar en la historia tienes que completar la misión principal. Éstas aparecen en color dorado. Además, puedes aceptar simultáneamente varias aventuras secundarias, que aparecen en color blanco. Recuerda que la flecha del minimapa apunta siempre a la última aventura secundaria que has aceptado. No obstante, puedes cambiar la aventura secundaria activa en cualquier momento.

**Consejo:** si hay más de una aventura secundaria incompleta en tu libro de misiones, puedes elegir cuál quieres que aparezca en el minimapa. Por lo general, se muestra la última que aceptaste.



## LIBROS

Aquí verás todos los libros que el personaje encuentre durante sus aventuras. Puedes leerlos todos. Además, también tendrás acceso al tutorial desde aquí.





## SERAPHÍN

*Las guerreras seraphín parecen ángeles que llevan armadura con alas y armas específicas.*

*Su aspecto general refuerza esa imagen. Su belleza es sobrenatural, lucen una larga melena y ojos sin pupilas.*

*Pero las apariencias engañan. Las seraphines son enemigas peligrosas, capaces de usar las armas, la tecnología y la magia.*

★ *Dientes de sable*

*Puede que las seraphines parezcan ángeles, pero sus monturas no tienen nada de angélico.*

*Sus largos colmillos no solo parecen peligrosos, también son armas mortales.*





## Demasiado bueno para ser verdad



La seraphín es un personaje muy compuesto, apto tanto para principiantes como para veteranos. Pueden usar la mayoría de armas y armaduras pesadas. Sus aspectos Guerrero exaltado, Magia celestial y Tecnología venerada reflejan una mezcla de artes de combate ofensivas y robustos conjuros de protección. Mejoras eficientes como Energía protectora completan el perfil de una clase de personaje fuerte y versátil. La seraphín lucha por la Luz y, por lo tanto, solo puede elegir la campaña de la Luz. Tampoco puede elegir un dios oscuro.



### GUERRERO EXALTADO

En combate cuerpo a cuerpo la seraphín no parece tan elegante, pero aquí la fuerza no es lo que cuenta, solo su perfecta técnica de combate.



### MAGIA CELESTIAL

Debido a su trasfondo místico, tiene el don de la magia sagrada, que puede convertirla en una luchadora mágica.



### TECNOLOGÍA VENERADA

La seraphín dispone de tecnología muy avanzada que le otorga poderes excepcionales en la batalla.



Martillo espiritual



Golpes con fuerza



Salto agresor



Alacridad veloz



Postura de batalla (mejora)



Golpe nocivo



Pilar radiante



Inculcar creencia



Restauración consagrada



Brillo purificador (mejora)



Furia de arcángel



Nova resplandeciente



Protección divina



Energía protectora (mejora)



BeeEffGee (mejora)



## ALTA ELFA

*La aristocrática alta elfa pertenece a una antigua raza que es en parte responsable del conflicto que está desestabilizando Ancaria.*

*Largos años de estudio de la magia elemental han convertido a la alta elfa en una maestra de la magia.*

*Considera el control de la energía-T un derecho propio y trata a las demás razas con arrogancia.*

## ★ *Serpiente del viento*

*La serpiente del viento parecería adorable de no ser por sus ojos resplandecientes.*

*El aspecto de la serpiente del viento no es tan impresionante como el de un dragón, pero sus poderes son igual de terribles.*





## La magia por la magia



De todas las clases de personaje de Sacred 2: Fallen Angel, la alta elfa es lo más parecido a una "maga clásica". Tiene tres aspectos basados en la magia a su disposición: Piromante Arrant, que es especialmente útil para aprender conjuros de fuego; Tormentista místico, que le otorga acceso a diversos conjuros de hielo; y Arcania Déléfica, que incluye ciertos conjuros de protección especiales, como un conjuro de teletransporte y un círculo de expulsión. La constitución de la alta elfa es relativamente débil y también es vulnerable a los ataques. En las luchas depende del uso de sus artes de combate, así que jugar con ella exige más estrategia que jugar con una clase de personaje de combate cuerpo a cuerpo.



### PIROMANTE ARRANT

Controla totalmente el elemento del fuego. Es un aspecto útil para jugar con la alta elfa como una maga de ataque.



### TORMENTISTA MÍSTICO

Con esto la alta elfa se especializa en la magia del hielo y pone mayor énfasis en protegerse a la vez que debilita al enemigo.



### ARCANIA DÉLFICA

Se trata de una escuela de magia clásica, ideal para apoyar a uno de los otros aspectos.



*Bola de fuego ancestral*



*Tempestad llameante*



*Lluvia incendiaria*



*Demonio de fuego (mejora)*



*Piel incandescente (mejora)*



*Bengala de escarcha*



*Espinas glaciales*



*Nube furiosa*



*Manto en cascada*



*Piel de cristal (mejora)*



*Golpe de cobalto*



*Golpe mágico*



*Paso sombrío*



*Expulsar magia*



*Gran tonificación (mejora)*

## ★ *Desarrollo del personaje*



### DRÍADA

*Las dríadas son descendientes de elfos renegados que se retiraron a las islas del oeste en la antigüedad. Las dríadas se funden con la naturaleza y son maestras de la magia natural.*

*También son diestras con las armas a distancia, como los arcos o las cerbatanas.*



#### **¿Qué es una cabeza reducida?**

*Al matar a ciertos enemigos, éstos dejan caer una cabeza reducida. La dríada puede equiparse con esas cabezas (pero solo una a la vez). Las cabezas reducidas otorgan diversas mejoras a la armadura y al ataque. Por ejemplo, la cabeza reducida de un orco otorga a la dríada una bonificación de ataque contra los orcos.*

## ★ *Varano*

***Las dríadas respetan la naturaleza y odian la energía-T desde la gran guerra.***

*Es lógico que su montura especial sea un varano, porque estos lagartos gigantes son ideales para el uso de las armas a distancia de las dríadas.*





## Arco y flecha



Los altos elfos trabajan principalmente con magia elemental, pero sus enemigas, las dríadas, se centran en la naturaleza. Los aspectos de la dríada son Cazador caprichoso, Vudú cabalístico y Tejedor de la naturaleza. También es una clase de personaje especializada en el combate a distancia.



Comienza con una cerbatana y su valor de

destreza está por encima de la media. Es la mejor cuando se trata de usar arcos y cerbatanas. Por otro lado, su magia es relativamente débil al comienzo del juego, lo que la convierte en un personaje para jugadores avanzados y veteranos.



### CAZADOR CAPRICHOSO

Este aspecto de las artes de combate le proporciona todo lo que necesita para el combate a distancia. Sus artes de combate son las mejores de todos los luchadores a distancia.



### VUDÚ CABALÍSTICO

El lado oscuro de la dríada. Esta magia absorbe la vida de sus enemigos. También puede usar sus fantasmas para luchar por ella.



### TEJEDOR DE LA NATURALEZA

Este aspecto debe su poder a la naturaleza y usa las fuerzas naturales para combatir.



*Impacto devastador*



*Ataque rápido*



*Vuelo sobre el bosque*



*Polvo de diablo*



*Depredador siniestro*  
(mejora)



*Tormento retorcido*



*Enfermedad viperina*



*Maldición negra*



*Tótem maligno*



*Ánima moribunda*  
(mejora)



*Lanzas edáficas*



*Laberinto de enredaderas*



*Toque de Gold-englade*



*Agudeza mental*



*Corteza antigua*  
(mejora)



## GUARDA DEL TEMPLO

*El guarda del templo es casi tan antiguo como la gran máquina y la energía-T. El creador de la gran máquina también creó a los guardas del templo para proteger la máquina y el templo que se construyó a su alrededor.*

*Partes del guarda del templo son materia orgánica que debe protegerse con armadura, pero esencialmente es una especie de cyborg. Un cyborg que funciona con energía-T. Es una máquina que ha dedicado su "vida" a la protección de la energía-T.*

*La seraphín y el guarda del templo son los dos personajes que más usan la tecnología. Debido a sus habilidades únicas y al uso de la energía-T, el guarda del templo es un personaje ideal para las partidas multijugador.*

## ★ *Mobiculum*

***Todos los personajes, salvo el guarda del templo, tienen una montura especial "biológica".***

*En cambio, el guarda usa una monorrueda moderna que funciona con energía-T, una máquina tan imponente como peligrosa. El guarda del templo puede usar sus artes de combate incluso cuando va montado en el mobiculum.*





## Hombre y máquina



El guarda del templo es un personaje especial que puede acceder directamente a la energía-T. A diferencia de otros personajes, ya lleva integrada una de sus armas más importantes, su brazo armado. Su brazo izquierdo cambia según el arte de combate que use en ese momento. Siempre es capaz de disparar un proyectil de energía con el brazo izquierdo. Cuando lucha cuerpo a cuerpo, usa el brazo para golpear a sus enemigos. Debido a sus habilidades únicas, es un personaje de apoyo excelente en las partidas multijugador. En una campaña, este personaje es más adecuado para jugadores experimentados.



EMPEZAR A JUGAR

CONTROLES DEL JUEGO

MENÚS

PERSONAJES

INFORMACIÓN



### Batería

A lo largo del juego el guarda del templo puede encontrarse con algo llamado batería. Esta pieza de armadura determina los tipos de disparo que puede hacer con el cañón del brazo.



### GUARDA DEVOTO

El guarda del templo es muy fuerte en combate cuerpo a cuerpo. Su tecnología futurista lo hace más mortal.



### FUSIÓN PERDIDA

El guarda del templo usa una serie de ataques con su brazo armado para combatir a distancia. Puede destruir a los enemigos antes de que se acerquen.



### GUARDA DE LA FUENTE

El guarda del templo fue una vez parte de la gran máquina y todavía puede usar la energía-T como arma. Con ella puede cambiar los atributos de los adversarios e incluso del entorno.



*Golpe dedicado*



*Extensión de la batalla*



*Lanzas mortales*



*Alerta de combate*



*Manto de energía-T (mejora)*



*Amplificando descarga*



*Quemador furioso*



*Toque de choque*



*Rayo de Arquímedes*



*Levitación propulsada*



*Mutación primaria*



*Ascuas ardientes*



*Evanescencia helada*



*Parrilla cargada*



*Fuerza intocable (mejora)*



## GUERRERO DE LAS SOMBRAS

*Los guerreros de las sombras son soldados que lucharon valientemente en los campos de batalla de Ancaria hasta morir. Fueron respetados y temidos por sus aliados y enemigos.*

*Los altos elfos o los inquisidores emplearon un ritual muy peligroso para negarle a este guerrero su última recompensa y trajeron su cuerpo de vuelta al mundo.*

*El guerrero de las sombras puede llevar armadura y armas pesadas, es el luchador cuerpo a cuerpo más mortal de toda Ancaria. Nadie sabe luchar mejor que él.*

## ★ *Sabueso infernal*

*El sabueso infernal es el compañero perfecto para un guerrero atrapado entre la vida y la muerte.*

*Cuando este monstruo aparece desde el inframundo, atemoriza a todos sus enemigos.*





## Muerte encarnada



¿Eres nuevo en Ancaria? Entonces el guerrero de las sombras debería ser tu primera elección. Es robusto, difícil de matar y un luchador muy hábil, lo que lo convierte en un personaje ideal para principiantes. Es capaz de usar las espadas más grandes y las hachas y mazas de guerra más pesadas. Sus golpes son mortales. Mantiene la calma cuando la batalla arrecia a su alrededor y siempre trata de acercarse para combatir cuerpo a cuerpo contra sus enemigos. La parte no muerta del guerrero de las sombras añade algo muy especial a sus habilidades de combate clásicas y le permite llamar a sus camaradas muertos para que lo ayuden.



### GUERRERO DE LA MUERTE

La especialización en combate. Nada de hechizos sutiles, solo fuerza bruta y violencia.



### CAMPEÓN MALÉVOLO

El guerrero de las sombras puede usar un estilo de combate más estratégico y ágil que depende menos de la fuerza bruta y la armadura y más de la destreza y las tácticas.



### SEÑOR ASTRAL

El vínculo del guerrero de las sombras con el más allá le permite llamar a sus camaradas muertos para combatir a su lado.



*Golpe demoníaco*



*Barrido de guadaña*



*Embestida destructiva*



*Orden incitadora*



*Dureza sombría (mejora)*



*Destrucción frenética*



*Salto belicoso*



*Emblema potenciador*



*Matanza*



*Emanación reflectante (mejora)*



*Mano espectral*



*Fortificación esquelética*



*Llamar a las almas*



*Velo sombrío*



*Alianza infernal (mejora)*

## INQUISIDOR

*El inquisidor es el sumo sacerdote de los altos elfos. Es tan mortal como arrogante y solo busca su propio interés.*

*El destino de otros habitantes de Ancaria no le concierne. Está decidido a que el clero de los altos elfos tenga el control absoluto de la energía-T.*

*El inquisidor ni siquiera respeta a los muertos y no duda en llamarlos en su ayuda.*

### ★ *Araña de sudario*

*Los poderes oscuros han proporcionado al inquisidor una montura muy especial.*

*Monta una gran araña negra mientras lanza sus poderosos conjuros.*





## La muerte lo sigue



El inquisidor es a los poderes de la Oscuridad lo que la seraphín es a los poderes de la Luz. Las artes de combate de sus aspectos Inquisición atroz, Supremacía astuta e Infierno nefario, como por ejemplo la ejecución cruel, hablan de la mentalidad del inquisidor. Al igual que su contrapartida, la seraphín, es un personaje versátil,

pero especializarse en el aspecto Infierno nefario requiere un jugador experimentado, ya que el inquisidor no duda en utilizar a los muertos para sus fines.



### INQUISICIÓN ATROZ

El inquisidor es un luchador cuerpo a cuerpo excelente. No es defensivo, prefiere atacar incansablemente sin importarle su propia protección. Sabe muy bien que su mejor defensa es impedir que sus enemigos devuelvan el golpe.



### SUPREMACÍA ASTUTA

Su dominio de la magia es tan extenso que puede usar a sus enemigos y sus ataques en provecho propio.



### INFIERNO NEFARIO

El inquisidor también es hábil con la magia oscura que absorbe las almas de sus adversarios y convierte a los muertos en sus herramientas.



*Ejecución cruel*



*Mutilación despiadada*



*Picota mortificante*



*Fervor frenético*



*Castigo purificador (mejora)*



*Orden Levin*



*Arremetida delirante*



*Remolino aglomerador*



*Copia fanática*



*Polaridad invertida (mejora)*



*Espíritu desencajado*



*Subyugación inexorable*



*Profanación eruptiva*



*Terror paralizante*



*Cosechador de almas (mejora)*

## RUNAS

En algunas ciudades de Ancaria encontrarás a los maestros de runas. Allí podrás intercambiar las runas que no necesites por las que sí, aunque por un precio, claro.

**Consejo:** todos los personajes pueden aprender hasta quince artes de combate, cinco por aspecto. Sin embargo, no es aconsejable aprenderlas todas, puesto que solo se llega a dominarlas cuando se avanza en ellas. Es, además, conveniente escoger artes de combate de distintos aspectos porque cada uno de ellos tiene su propio tiempo de regeneración. Así podrás usar varias artes de combate seguidas durante un enfrentamiento.

### INTERCAMBIO DE RUNAS



A cambio de un precio, el maestro de runas te cambiará las runas que no necesites por las que sí. Puedes entregarle hasta cuatro runas.

El número de runas que ofreces influye directamente en el precio del intercambio. Cuantas más runas ofrezcas, más barato te resultará.

## HERRERÍA

Cada arma cuenta con un hueco gris para el modificador de daño. Encontrarás estos modificadores a lo largo de todo el juego y podrás forjarlos en tu arma en una herrería. Una vez forjados en tu arma, transformarán parte del daño físico en otro tipo de daño.

Encontrarás modificadores de daño para fuego, hielo, veneno y magia.

Algunas armaduras y armas cuentan también con un hueco de color. En ellos podrás forjar los siguientes objetos:

- **Bronce:** runas y artes del herrero (por ejemplo: afilar)
- **Plata:** runas, artes del herrero y anillos
- **Oro:** runas, artes del herrero, anillos y amuletos

Gracias a la calidad de los huecos, el efecto del objeto que forjas en ellos aumenta. Por lo general, la armadura o el arma provocan el mismo efecto del objeto que se ha forjado en ellas como bonificación.

Si se forja un anillo en una espada, por ejemplo, ésta adopta todos los atributos del anillo. Si hay más de una ranura, se pueden combinar diversos atributos. Puedes incluso quitar uno de los objetos (un anillo o amuleto), pero todos los demás, incluido en el que los has forjado, se perderán.



La forja de objetos funciona de esta manera: cuando visitas una herrería, seleccionas una armadura o un arma que quieres mejorar. Luego eliges el objeto que quieres forjar. En tu elección incluirás las Artes del herrero como afilar, endurecer y mejorar. Técnicamente, éstas no son objetos, pero necesitan un hueco. Para poder afilar un arma, coloca el Arte del herrero "afilar" en uno de los huecos (disponible desde bronce).

## FUERZA DEL ENEMIGO

El círculo brillante que rodea al enemigo te indica la fuerza que tiene comparada con la de tu personaje.



- 1 El verde implica que el enemigo es más débil que tu personaje.
- 2 El amarillo implica que el enemigo es igual de fuerte que tu personaje.
- 3 El rojo implica que el enemigo es más fuerte que tu personaje.

Los círculos grises son para los enemigos mucho más débiles que tu personaje, con los que conseguirás muy poca experiencia.



Reconocerás a los enemigos de élite por el brillo dorado de sus cuerpos.

## CANALES DE DAÑO Y RESISTENCIAS



Haz clic en el stick izquierdo para desplegar la información de tu enemigo. Verás sus canales de daño y sus resistencias con los siguientes colores:

	<b>Amarillo:</b>	físico
	<b>Rojo:</b>	fuego
	<b>Azul:</b>	magia
	<b>Verde:</b>	veneno
	<b>Azul claro:</b>	hielo

La armadura protege contra el daño físico y las reliquias contra el resto.

Los mismos canales de daño se muestran con todo detalle en tu inventario. Evidentemente, es mejor que ataques a tu rival con el tipo de daño hacia el que sea más vulnerable.



Es importante que tu personaje vaya protegido con las mejores piezas de armadura, pues ésta influye directamente sobre su resistencia al daño físico: el más común de los daños en el mundo de Sacred. Pero también hay resistencias a otros tipos de daño. Sobre éstas influyen las reliquias que tu personaje irá consiguiendo a lo largo del juego.



La importancia de los canales de daño y de las resistencias se hace evidente cuanto mayor es el nivel de dificultad. En el modo bronce puedes derrotar a un enemigo con daño de hielo aunque sea muy resistente al hielo. Además, una buena armadura te protegerá también contra el veneno. En las configuraciones de dificultad más altas (oro o platino), escoger la armadura adecuada es un detalle fundamental.

## EFFECTOS SOBRE EL DAÑO Y LAS RESISTENCIAS



Algunos objetos con los que se equipe tu personaje influirán sobre los valores de daño y de armadura. Las reliquias que activas en el inventario son los modificadores más importantes de las armaduras. Echa un vistazo a la página 24 para saber más sobre las reliquias.

La pantalla de resumen del personaje, a la que podrás acceder desde el menú de personaje, te muestra tus puntuaciones actuales. Se tienen en cuenta todos los modificadores y el arma con la que tu personaje está equipado actualmente (es decir, la que empuña en ese momento).

**MANAGING DIRECTORS**

Heiko tom Felde  
Roger Swindells  
Holger Flöttmann

**PRODUCER**

Daniel Dumont  
Christian Grunwald

**PROJECT MANAGEMENT**

Peter Kullgard  
Sebastian „Buddy“ Fleer

**LEADS**

**Quality Assurance**

Enrico Ausborn  
Lars Berenbrinker

**Technical Directors**

Roger Boerdijk  
Kay Struve

**Level Design**

Aarne Jungerberg

**Visual Director**

Steve Manekeller

**Quest Design**

Marc Oberhäuser

**Lead Artist**

Hoa Tu Ngoc

**Game Design**

Hans-Arno Wegner

**CORETEAM**

**Coding**

Daniel Balster

Tobias Berghoff  
Anett Bölke  
Bastian Clarenbach  
Thomas Dähling  
Peter Grimsehl  
Lars Hammer  
Stephan Hodes  
Jochen Hofmeier  
Uygar Kalem  
Raimund Lingen  
Bernd Ludewig  
Martin Lukaszek  
Andreas Müller  
Matthias Muschallik

Frank Naggies  
Michael Offel  
Bastian Rolf  
Ralf Rüdiger  
Daniel Sawitzki  
Steffen Schulze  
Matthias Süß  
Simon Völker  
Ulf Winkelmann

**Game-Design**

Peter Luber  
Nadim Affani  
Christian Altrogge  
Mario Endlich

**Graphics**

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

**Internal QA**

Frank Rentmeister  
Simon Kranz  
Eric Lambertz  
Maximilian Mantz

Arne Müller  
Daniel Müller  
Sebastian Walter

**Level Design**

Andreas Liebeskind  
Christian Bus  
Markus Häublein  
Mark Intelmann  
Benny Kayser  
Melanie Thiemann  
Janos Toth

**Quest-Design**

Ralph Roder  
Michael Bußler  
Michel Dumont  
Elvin Mehmedagic  
Ole Metzdorf  
Felix Schuller

**Sound Department**

Dag Winderlich  
Stefan Ruthenberg

**System**

**Administration**  
Jan Grocholl  
Mark Kieschke  
Frank Lunnebach

**Beta Test Coordination**

Torsten Allard  
Jan Walczak

**Concept Art**

Frederike Böckem-Stradal  
Dario Coelho  
Alexander Conde  
Sebastian Erb  
Ogan Kandemiroglu  
Christoph Kessler

Daniel Lieske  
Klaus Scherwinski

**CORE TEAM ADDITIONALS**

Thorsten Bentrup  
Ingo Bertram  
Markus Boltersdorf  
Tanja Borzel  
Werner Brockgreitens  
Maik Delitsch  
Boris Fornefeld  
Sergius Galjuk  
Daniel Gemmecke  
Peter Hann  
Hans Jabs  
Celal Kandemiroglu  
Jan Langermann  
Markus Mohr  
Sebastian Neuhaus  
Thomas Rolfes  
Dirk Schumacher  
Wolfgang Siebert  
Franz Stradal  
Stefan Vinh-Kien Tu

**STORY & TEXTS**

Bob Bates  
Norbert Beckers  
Klaus Brunschede  
Sabine Drescher  
Christoph Hardebusch  
Uschi Zietsch  
Peter Thannisch

**LOCALIZATION**

**Localization Manager**  
Ralf Armin Böttcher

**Localization Lead - English**

Helga Parmiter

**Translation English**

Claudia Kern  
Damian Harrison  
Courtney Sliwinski  
Timothy Stahl  
Kerstin Fricke  
Cordula Abston

**Vertigo**

**Translations srl**

Davide Solbiati  
Stefano Lucchelli  
Paolo Celso  
Claudia Mangione  
Matteo Ormellese  
Gustavo Díaz  
Isabel Martínez  
Gabriel Pérez-Ayala  
Juan Rojo  
Eduardo Navarro  
Geoffroy Marty  
Jean Bury  
Philippe David  
Gregory Gaby  
Agnès Pernelle  
Matthieu Duborper

**Vertigo**

**Translations Ilc**

Rossella Mangione  
Todd Busted  
Adriano Dezulian  
Glen West  
Matteo Ungaro

US voices recorded at  
Synthesis US Ilc studios

**Translocacell**

Martin Ruiz Torreblanca  
Nils Bote

Bettina Golk  
Patrick Kuhlmann  
Peter Hütches  
Martin Kühn  
Milan Kirsznik

**Voice Actors**

Hansi Jochmann  
Sandra Schwittau  
Michael Pan  
Nana Spier  
Thomas Fritsch  
Raimund Krone

**COMPANY STRUCTURE**

Eric Deters  
Antje Bill

Brigitte Retke  
Bettina Wegner

**MARKETING TEAM ASCARON**

**Marketing Manager**  
Jens Eischeid

**International Product Manager**  
Alan Wild

**Public Relations Manager**  
Torsten Meier

**Manager Online Marketing**  
Stefan Hinz

**Junior Product Manager**  
Morris Röhle

**CGI / Concept Artist**

Julian „Deen“ Pies

**Community Manager**

Carolyn Hacker  
Christiane Clarenbach  
Anca Finta

**Special Thanks to**

Tim Albersmann  
Norman Chucher  
Luisa Freier  
Luke Handley  
Benjamin Katte  
Dorothee Nobbe  
Daniel Wicht

**Moderators www.sacred2.com**

Adge Jean-Marie  
Andreas Goebel  
Charles Massey  
Christian Bus  
Cloe44  
DarkEagle  
Daniel Buchholz  
Dominik Lebküchner  
erialc  
Felix Freitag  
FrostElfGuard  
Giacomo Elefante  
Heiko Mangel  
Ingo Marx  
Jon Ellis  
Knuckles  
Markus Kobbe  
Michael Brockmann  
Mortaneous  
Nightwolfe  
Pevil  
Pierre-Yves Navetat  
Pascal Groß  
Paul Jervis

Stéphane Compère  
ThorinOakshield  
Tomasz Kitowski

Many thanks to all of our fansites! Please check the „Fansites“ section on [www.sacred2.com](http://www.sacred2.com) to find direct links to all of them.

**DEEP SILVER**

**Director of Production**  
Christian Moriz

**International Marketing**  
Georg Larch

**Executive Producer**  
Guido Eickmeyer

**Product Management**  
Christoph Ebenschwaiger

**International PR**  
Martin Metzler

**Graphic Artist**  
Alexander Stein

**Localization & QA**  
Daniel Langer

**Localization Testing**  
Linda Grosshennig  
Mikael Cuinet  
Prachya Parakhen

**QUALITY ASSURANCE**

**Quality Four**

Michael Höhndorf  
Oliver Sturm  
Hermann Achilles  
Michael Andraschek

Stephan Audörsch  
Damian Berning  
Alexander Blödorn  
André Blunert

Tobias Czullay  
Matthias Dunkel  
Markus Freitag  
Anjo Gaul

Robert Gondro  
Christiane Hagedorn  
Saskia Hattar  
Jens-Peter Kirschnick

Sebastian Klauk  
Matthias Klein  
David Kotarski  
Matthias Lorenz

Steven Meinhardt  
Wolfram Möller  
Steffen Reinkensmeier  
Tobias Riedel

Sven Rosenkranz  
Matthias Schulz  
Jörg Theirich  
Christian Ungefehr

Hans-Joachim von Feilitzsch  
Stefan Wegener

**Enzyme Labs  
Testing Labs**

Carolljo Maher  
Andreas Schlagen  
Steve Paquin  
Serge Handfield

Paul-André Renaud  
François Berthiaume  
Eric Morissette  
David Watts  
Simon Bergeron  
Pierre-Luc Bélanger  
Pascal Vaillancourt

**SUPPLIER**

**20/1 GmbH**  
Bernd Hohmann

**3D Brigade**  
Tamas Daubner  
Laszlo Domjan  
Gabor Forrai  
Balazs Kalvin  
Zsofia Szinek  
Gabor Balla  
Daniel Domokos  
Csaba Vekony

**Act3Animation**  
Mike Hollands  
Jane Hollands  
Tony Pittorino  
Gerard Roche  
Cameron Crichton

**Bravo Interactive  
Kiew**  
Alexander Kot  
Alexander Zayets  
Alexey Zayets

**Crenetic**  
Carsten Widera-  
Trombach

**DNS Development**  
Axel Deising

**Dynamedion**

Tilman Sillescu  
Alex Pfeffer  
Markus Schmidt  
Pierre Langer  
Axel Rohrbach  
Michael Schwendler  
Carsten Rojahn

**Glare Studios**

Christoph Mütze  
Thomas Heinrich  
Uwe Meier  
Bleick Bleicken

**Instance 4 GmbH &  
Co. KG**

Bernhard Ewers  
Michael Stoyke  
Jörg Ruppel

**Intulo**

Thomas Kronenberg  
Rebecca Ludolphy  
David Fraaß  
Christian Oesch  
Lana Jasmine Ludolphy

**Keuthen.net**

Marco Keuthen  
Dragica Kahlina

**Lightstorm 3D**

Kay Poprawe  
Marco Windrich  
Dirk Bialluch

**Motionworx**

Robert Karlsson

**Motionworx AB**

Marcus Gezelius  
Daniel Rojas

Andreas Wahlman  
Wahlman Karlsson

**Northern Lights**

Pilgrim Interactive  
Ivelin G. Ivanov  
Evgeny Jordanov

**Red Jade**

Fredrik Liliegren  
Jeremy Price  
Dan Rickard  
Daniel Aberin  
Kit Hoang  
Jeff Ross  
Milton Pangourelia

**Sidema**

Stefan Maton

**Silent Dreams**

Carsten Edenfeld  
Alexander Wagner

**Spanked Monkey  
Game Studios AB**

Martin Rystrand

**The Light Works**

Tobias Richter  
Oliver Nikelowski  
Oliver Stark  
Jennifer Marx  
Arne Langenbach  
Iring Freytag  
Maximilian Laska

**Virgin Lands  
Animated Pictures**

Volker Jäcklein  
Oliver Weirich  
Tobias Weingärtner  
Frank Hessefort

Vito Lamanna  
Holger Hemberger  
Marc von der Brüggen  
Björn Harhausen  
Lars Wagner  
Stefan Spatz  
Christian Hotze  
Tobias Trebeljahr  
Christian Roder  
Giuseppe Lamanna  
Ralf Hüttinger  
Verena Binzenhöfer  
Matthias Knappe  
Alexey Danilkin  
Boris Orlopp

**FREELANCER**

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

**SPECIAL THANKS**

Frank Heukemes  
Christel Pankoke

**Blind Guardian**

Hans Jürgen Kürsch  
Marcus Siepen  
Andre Olbrich  
Frederik Ehmke

**Dell Gaming  
Team USA**

Eric Reichley  
Christopher Sutphen

**Dell Gaming  
Team Germany**

Georg Zedlacher  
Karin Doppelbauer  
Nescho Topalov

**Hansoft**

**Proverba**

Pascal Tourniaire  
Nandita Janssens  
Kazim Savas  
Nicole Schönmetz

**And...**

... a todos el equipo de  
pruebas beta por sus  
esfuerzos  
...nuestros amigos y  
familias

**MANUAL TEAM**

**Halycon Media**

Volker Rieck

**Project  
management**

Eckhard Wineberger

**Editor**

Michael Hengst

**Editorial  
Office**

Claudia Hengst

**Layout/Design**

Bernhard Doeller