

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:	bronce
Nivel 1 a 200:	plata
Nivel 40 a 200:	oro
Nivel 100 a 200:	platino
Nivel 140 a 200:	niobio

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.

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.

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

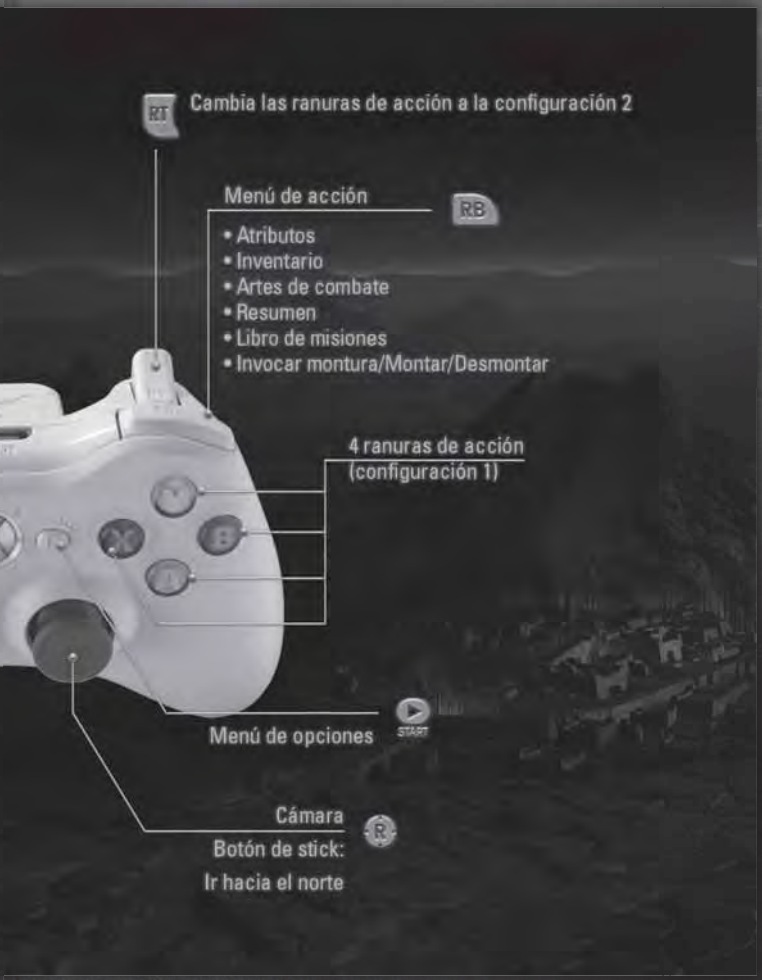
 Interactuar
Recoger todo

 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)

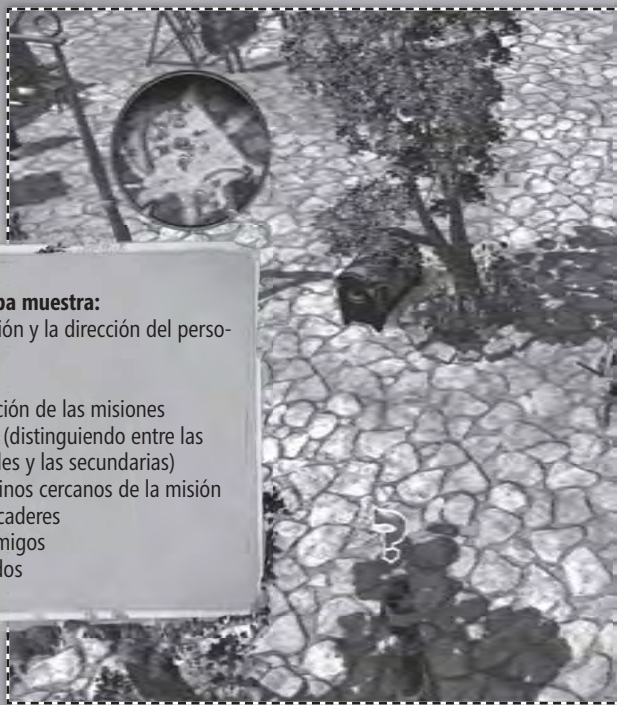
Menú de opciones



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.




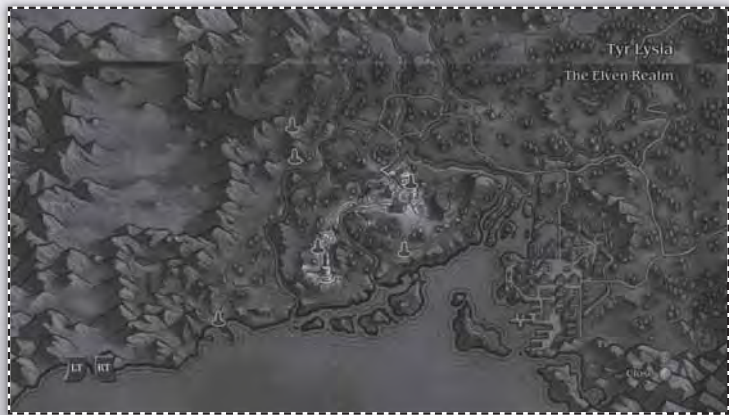
Una puerta de piedra oscura marca la entrada a una prisión, cueva, túnel o cualquier otro tipo de mazmorra.





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.

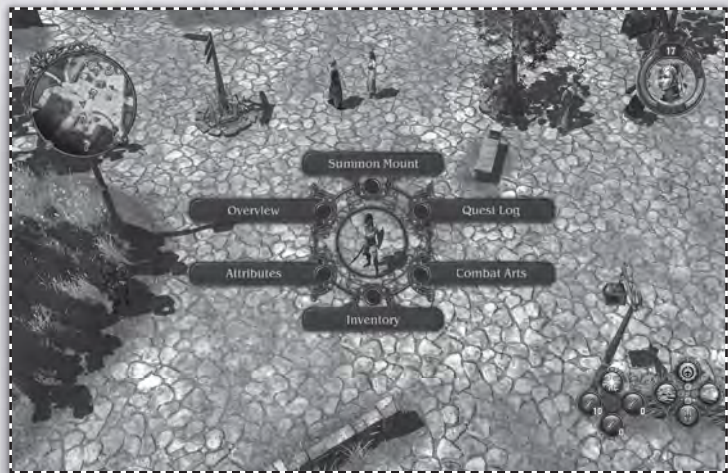
Puedes intercambiar los teletransportes activos con  y . En las partidas multijugador también podrás teletransportarte hasta el anfitrión.

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

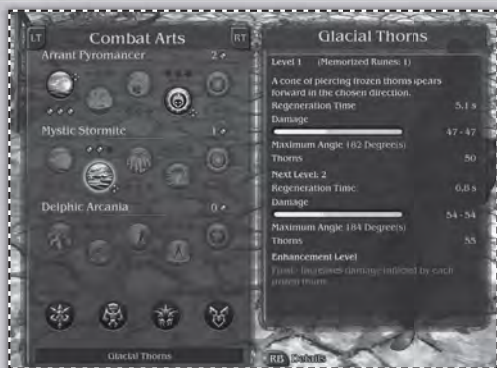


Todos los personajes de Ancaria pueden aprender habilidades. Están divididas en cuatro categorías individuales: las "Artes de combate" son las que fortalecen las habilidades de combate del personaje. Pero hay otras muy útiles que entran dentro de las categorías de "Ataque", "Defensivas" y "Generales". 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.

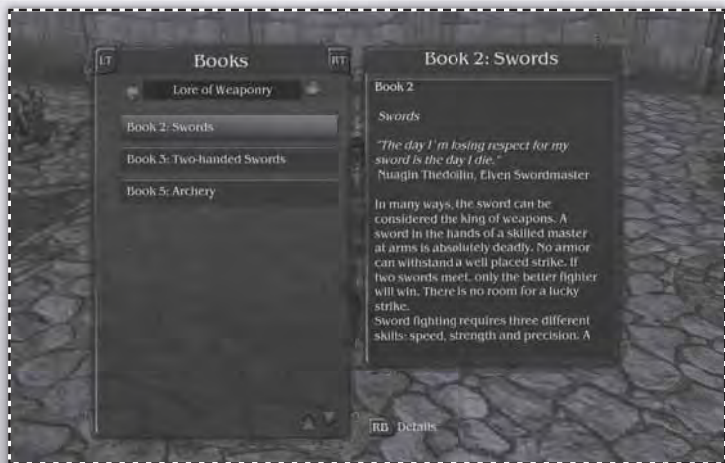
Para avanzar en la historia tienes que completar la misión principal. Éstas aparecen en color dorado. Además, puedes aceptar simultáneamente varias aventuras secundarias, que aparecen en color blanco. Recuerda que la flecha del minimapa apunta siempre a la última aventura secundaria que has aceptado. 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.



EMPEZAR A JUGAR

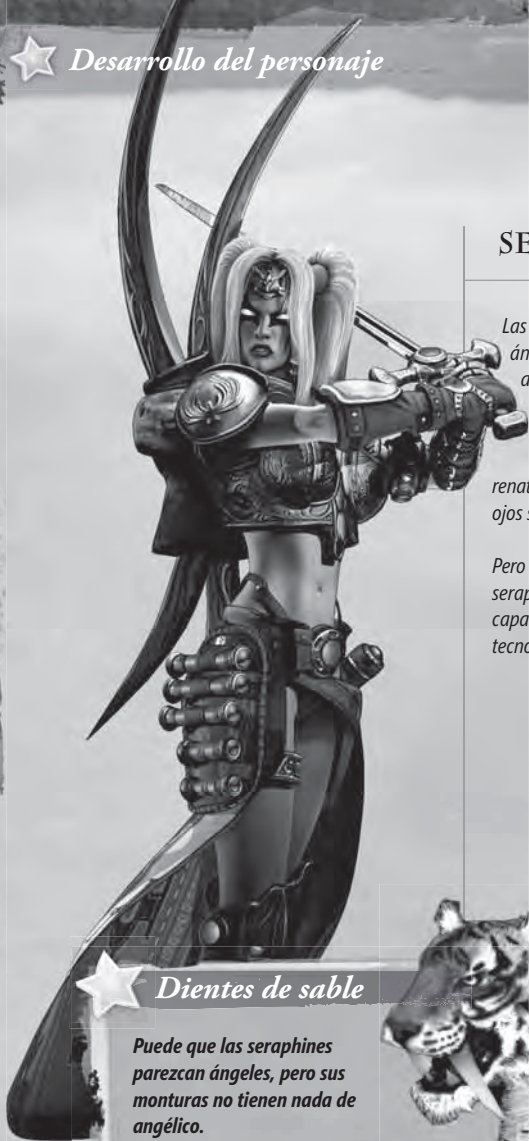
CONTROLES
DEL JUEGO

MENÚS

PERSONAJES

INFORMACIÓN





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



Evanesencia 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:

	Amarillo:	físico
	Rojo:	fuego
	Azul:	magia
	Verde:	veneno
	Azul claro:	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 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 Schlangen
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
Zsafia 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 Pangourelias

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