



FALLEN ANGEL
SACRED 2


DEEP SILVER


ASCARON

SICHERHEITSHINWEISE

• Diese Disc enthält Software für das PLAYSTATION®3-System. Verwenden Sie diese Disc niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. • Diese Disc entspricht ausschließlich den Spezifikationen für PLAYSTATION®3 in den PAL-Ländern. Sie kann nicht auf Systemen mit anderen Spezifikationen für PLAYSTATION®3 verwendet werden. • Lesen Sie sich die PLAYSTATION®3-Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung des Systems zu gewährleisten. • Legen Sie diese Disc immer mit der zu lesenden Seite nach unten in Ihr PLAYSTATION®3-System ein. • Berühren Sie nie die Oberfläche der Disc. Greifen Sie sie immer an den Seiten. • Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der Disc. Wenn Schmutz auf die Oberfläche kommt, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen trockenen Tuch sauber. • Bewahren Sie die Disc niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. • Verwenden Sie keine beschädigten oder deformierten Discs oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

RAUBKOPIEN

Die unautorisierte Vervielfältigung des gesamten Produkts oder einzelner Teile und die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sind strafbare Handlungen. Raubkopien schädigen den Konsumenten und seriöse Entwickler, Publisher und Einzelhändler. Wenn Sie den Verdacht haben, dass es sich bei diesem Produkt um eine Raubkopie handelt, oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundenservice. Die Nummer finden Sie auf der Rückseite dieses Software-Handbuchs.

ALTERSEINSTUFUNGSSYSTEM PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI)

Das PEGI-Alterseinstufungssystem schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BEACHTEN SIE BITTE, dass sich diese Angaben nicht auf die Schwierigkeit der Spiele beziehen. Aus drei Teilen bestehend ermöglicht PEGI Eltern und anderen Käufern von Spielen für Kinder der jeweiligen Altersgruppe entsprechend eine wohl bedachte Wahl zu treffen. Beim ersten Teil handelt es sich um die Alterseinstufung:



Der zweite Teil besteht aus Symbolen, die die Art des Spielinhalts beschreiben. Abhängig von der Art des Spiels kann es sich um mehrere Symbole handeln. Die Alterseinstufung des Spiels ist vom Inhalt abhängig. Folgende Symbole werden verwendet:



GEWALT



VULGÄRE SPRACHE



HORROR



SEXUELLE INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL

Der dritte Teil ist ein Symbol, das anzeigt, ob ein Spiel online gespielt werden kann. Dieses Symbol darf nur von Onlinespiel-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichtet haben, bestimmte Standards wie den Schutz von Minderjährigen in Onlinespielen einzuhalten:



Weitere Informationen finden Sie unter:
<http://www.pegi.info>

Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.

SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN



Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PLAYSTATION®3-System aktualisieren können, finden Sie unter eu.playstation.com/ps3 oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.

KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PLAYSTATION®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI“-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI“-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI“-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE „PEGI“-	ALTERSGRUPPE
9 7 5 3 2	 	Keine Jugendfreigabe Frei ab 16 Jahre Frei ab 12 Jahre Frei ab 6 Jahre Ohne Altersbeschränkung

BLES-00410

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen an autorisierten PLAYSTATION®3-Systemen lizenziert. Jeder unberechtigte Zugriff, und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe <http://eu.playstation.com/terms>. Der WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-[year] Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORSIERT. Ein Breitband-Internetanschluss und ein PlayStation®Networkkonto sind erforderlich. Das PlayStation®Network unterliegt den Nutzungsbedingungen und steht gegebenenfalls nicht zu Verfügung, siehe <http://eu.playstation.com/terms>. Spieler unter 18 Jahren bedürfen einer elterlichen Erlaubnis. Nur für den Verkauf in Europa, Nahost, Afrika und Ozeanien lizenziert.

„B.“, „PLAYSTATION“ und „PS3“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „Blu-ray Disc“ and „BD“ are trademarks. Sacred 2: Fallen Angel © 2009 Ascaron Entertainment GmbH. Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Developed by Ascaron Entertainment GmbH. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses SpeedTree®. © Interactive Data Visualization, Inc. (IDV). Uses Kynapse. © 2003-2009 Kynapse. Kynogon is a registered trademark. Uses NVIDIA® PhysX™. © NVIDIA Corporation. Made in Austria. All rights reserved.



FALLEN ANGEL
SACRED 2

INHALT

VOR DEM START	6	Die Übersicht	25
<i>Willkommen bei Sacred 2: Fallen Angel!</i>	6	Die Attribute des Helden	25
<i>Einführung</i>	7	Die Fertigkeiten des Helden	26
DIE AUSWAHL EINES HELDEN	8	<i>Kampfkünste</i>	26
<i>Die Heldenklassen</i>	9	DAS QUESTBUCH	28
<i>Magie der Götter</i>	10	<i>Aufträge</i>	28
HAUPTMENÜ	11	<i>Bücher</i>	29
<i>Weiterspielen</i>	11	<i>Seraphim</i>	30
<i>Spiel starten</i>	11	<i>Hochelfe</i>	32
<i>Charakter wählen</i>	13	<i>DryadE</i>	34
DER ONLINE-MODUS	14	<i>Tempelwächter</i>	36
<i>Mehrspieler-Partien</i>	14	<i>Schattenkrieger</i>	38
<i>Besonderheiten im Gameplay</i>	14	<i>Inquisitor</i>	40
<i>Teambildung</i>	15	<i>Runen</i>	42
<i>Handel zwischen Usern</i>	15	<i>Schmiedekunst</i>	43
<i>Zwei Spieler an einem System</i>	15	DIE GEGNER	44
SPIELSTEUERUNG	16	<i>Gegnerstärke</i>	44
DIE KARTEN	20	<i>Schadenskanal und Resistenz</i>	44
<i>Minikarte</i>	20	<i>Einflüsse auf Schaden und Resistenz</i>	46
<i>Weltkarte</i>	21	GARANTIE	46
DAS ACTIONMENÜ	22	TECHNISCHE INFORMATIONEN/	
DAS HELDENMENÜ	23	<i>HOTLINE</i>	47
<i>Das Inventar</i>	23	<i>CREDITS</i>	48

VOR DEM START

BEVOR ES LOSGEHT

Richten Sie Ihr PLAYSTATION®3-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Zu Beginn leuchtet die I/O-Kontroll-Leuchte rot, um anzuzeigen, dass sich das PLAYSTATION®3-System im Standby-Modus befindet. Drücken Sie die I/O/RESET-Taste, worauf die I/O-Kontroll-Leuchte grün leuchtet.

Schieben Sie die „Sacred 2: Fallen Angel“-Disc mit der etikettierten Seite nach oben in den Disc-Einschub. Wählen Sie im HOME-Menü das -Symbol. Ein kleines Bild der Software wird angezeigt. Drücken Sie die X-Taste, um den Ladevorgang zu starten. Es wird empfohlen, nach dem Einschalten des Systems keine Zusatzgeräte mehr anzuschließen oder zu entfernen.

Sacred2: Fallen Angel unterstützt ausschließlich den SIXAXIS™ Wireless-Controller. Bitte schlagen Sie in der Bedienungsanleitung des PLAYSTATION®3-Systems nach, um Näheres über das Einrichten und Wiederaufladen eines Wireless-Controllers zu erfahren.

HINWEIS: Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Im weiteren Entwicklungsverlauf können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos in diesem Handbuch wurden der englischen Version des Produkts entnommen.

WILLKOMMEN BEI SACRED 2: FALLEN ANGEL!

Auf den folgenden Seiten wollen wir dich auf deinen ersten Schritten in der fantastischen Welt von Ancaria begleiten.

Führe Ancaria zurück ins Licht oder stürze das Reich in die Dunkelheit. Es ist deine Entscheidung. Egal, welchen Charakter du erwählst, welchen Weg du einschlägst, welche Abenteuer dein Schicksal bestimmen werden: Die einzigartige Welt Ancarias ist abwechslungsreich, voller Gefahren und Überraschungen. Eine lebendige Welt mit friedlichen Bewohnern und abgrundtief bösen Kreaturen. Unermessliche Reichtümer, Macht und Ansehen erwarten den glücklichen und wackeren Helden. Wer zaudert, auf den lauert der Tod hinter der nächsten Wegbiegung, in lichtlosen Grüften, tiefen Wäldern oder eisigen Höhen. Sacred 2: Fallen Angel ist ein fantastisches, detailreiches Actionrollenspiel mit einer Vielzahl an spielerischen Möglichkeiten und bietet neben zwei furiösen Kampagnen für den Soloabenteurer auch einen Multiplayer-Modus für hitzige Gruppengefechte. Sacred 2: Fallen Angel kann mit bis zu 2 Spielern an einem System und 4 Spielern über PlayStation®Network gespielt werden. Wie immer du auch Sacred 2: Fallen Angel spielst – ob alleine oder im Team oder gegen andere Kämpfer – wir wünschen dir viel Spaß!

Dein Sacred 2-Team!

EINFÜHRUNG

Die Zeit der Entscheidung rückt näher! Ancaria befindet sich am Rande eines Krieges. Einem Krieges, der über die Zukunft des Landes entscheidet. Nur ein Held kann diesen Krieg abwenden und Ancaria zurück zur Ordnung führen oder willentlich ins Chaos stürzen.

Seit Zeiten hatten die engelsgleichen Kriegerinnen der Seraphim über die T-Energie gewacht, bis zu dem Tag, als die Seraphim die Kontrolle über die T-Energie an das Volk der Hochelfen übergeben haben. Durch deren Nutzung gelangte die Zivilisation der Hochelfen zur Blüte und wurde zur vorherrschenden Kultur in Ancaria.

Doch die Ausbeutung dieser göttlichen Energie war nicht unumstritten. Sogar unter den Hochelfen selber regte sich zunehmend starker Widerstand. Dies eskalierte in einem großen Krieg, in dem Drachen, Tempelwächter, Menschen und Orks vereint gegen die Hochelfen kämpften.

Doch ihre Macht war bereits zu groß und die Hochelfen behielten die Kontrolle. Der Preis dafür war hoch. Ganz Ancaria war verwüstet. Die Dryaden spalteten sich von den Hochelfen ab und zogen sich auf eine Insel zurück. Die Menschen wurden durch die Errichtung einer großen Mauer vom Hochelfengebiet abgeschirmt. Auch die restlichen Hochelfen verließen ihre alte Heimat und zogen in das fruchtbare Deltagebiet ein. Dort errichteten sie ihre neue, auf T-Energie gestützte Welt. Aber damit ist das Leiden Ancarias noch nicht zu Ende. In den Resten des einst so stolzen Hochelfen-Imperiums entbrennt ein neuer Streit über die Kontrolle der T-Energie. Hochadel und Klerus ringen beide um die alleinige Kontrolle über die Energiequelle.

Dieser Konflikt droht nun immer mehr zu eskalieren. Ein neuer Krieg um die T-Energie droht am Horizont. Und dieser Krieg wird für Ancaria noch viel verheerender werden als der letzte. Doch dies ist noch nicht alles: Die ungezügelt Ausbeutung der T-Energie führt dazu, dass diese sich überall unkontrolliert ausbreitet. Ganze Landstriche sind bereits durch T-Energie verseucht. Diese eigentlich göttliche Schöpfungskraft lässt nun die Lebewesen in den betroffenen Gebieten zu wilden Kreaturen mutieren. Riesige Monstermutationen zerstören Dörfer und Siedlungen.

Ein letzter Krieg droht, ein Krieg, der alle vorherigen in den Schatten stellt und der das Schicksal Ancarias erfüllen soll. Ein Krieg, den es zu verhindern gilt. Nur wer wird siegen? Die Ordnung oder das Chaos?

Es liegt in deinen Händen!

DIE AUSWAHL EINES HELDEN

Spielst du Sacred2: Fallen Angel zum ersten Mal, dann musst du dir hier einen Helden auswählen. Bei späteren Starts gelangst du ins Hauptmenü.



Tipp: Mit einem einmal erstellten Helden kannst du so lange spielen, wie du möchtest. Du kannst ihn in allen Spielmodi offline und online verwenden und sooft du willst eine neue Kampagne beginnen. Beachte aber, dass der einmal gewählte Kampagnentyp (Licht oder Schatten) sowie die Gottheit für immer festgelegt sind.

DIE HELDENKLASSEN

Hier suchst du dir einen Charakter aus. Jeder Charakter hat seine spezifischen Stärken und Schwächen und wird sich im Verlauf des Spieles entsprechend anders entwickeln.

Hinweis: Eine detaillierte Beschreibung zu allen Heldklassen und deren Entwicklungsmöglichkeiten findest du im Kapitel „Charaktere und Entwicklung“.

SERAPHIM

Die überirdische Schönheit hat schon so manchen getäuscht. Denn die Seraphim sind gefährliche Gegner, die im Umgang mit Waffen genauso geübt sind wie im Gebrauch von Technologie und himmlischer Magie. Der Seraphim steht nur die Licht-Kampagne zur Auswahl.

HOCHHELFE

Magie ist ihr Element! Ausgestattet mit dem uralten Wissen der magischen Akademie zu Thylyisum, beginnt die junge Meisterschülerin der Magie ihr Abenteuer in der Hoffnung, Geheimnisse zu lüften und Ehre zu erringen.

DRYADE

Im Einklang mit der Flora und Fauna sind die Dryaden Meister der Natur-Magie und äußerst geschickt im Umgang mit Fernwaffen wie Bögen oder Blasrohren.

TEMPELWÄCHTER

Ein sehr technologisch orientierter Charakter, der sich die T-Energie direkt nutzbar machen kann und dessen wichtigste Waffe sein eingebauter Geschützarm ist. Diesen kann er im Nah- und Fernkampf verwenden.

SCHATTENKRIEGER

Einst von den Hochelfen zu einem Elitekrieger im Nahkampf ausgebildet und nach seinem Tod auf dem Schlachtfeld wieder belebt. Neben schweren Nahkampf hat er auch eine taktische Seite und außerdem Kontakt zum Reich der Toten...

INQUISITOR

Der Inquisitor ist ein Hohepriester der Hochelfen. Arrogant und todbringend fühlt sich der Inquisitor nur sich selbst verpflichtet. Er kann sich in den Bereichen Nahkampf, dunkle Magie und Beschwörung spezialisieren. Dem Inquisitor steht nur die Schatten-Kampagne zur Auswahl.

MAGIE DER GÖTTER

Bei der Erstellung Deines Helden hast du die Wahl, welchem Weg (Licht oder Schatten) dein Held folgen soll und welche Gottheit dir wohl gesonnen sein soll. Dabei ist wichtig zu wissen, dass Charaktere, die von Hause zu Licht oder Schatten neigen, keinen Gott der Gegenseite als Schutzpatron wählen können. So bleibt der Seraphim der Beistand von Ker versagt, der Inquisitor wird nie Lumen als Gott wählen können. Die Gottheit hat Einfluss auf bestimmte Quests und außerdem gewährt dir jeder Gott in späteren Notsituationen einen speziellen Schutzzauber. Dieser ist zwar extrem mächtig, um Dich aus großer Notlage zu befreien, aber der Haken an der Sache ist: Diese Superzauber brauchen extrem lange, um sich zu regenerieren. Dies kann jedoch beschleunigt werden, wenn Du an der entsprechenden Götterstatue oder in einem der Tempel betest.



Der Gott des Lichts lässt mächtige Strahlen aus dem Helden schießen, die sich verzweigen. Gegner erstarren in Ehrfurcht und werden geschädigt oder verbrennen.



Der Gott der Wissenschaft lädt den Helden mit Energie auf. Über einen längeren Zeitraum schießen T-Energie-Bälle aus dem Charakter, die befreundete Einheiten heilen und Gegner beschädigen.



Die Natur selbst spendet für einige Zeit ihre Lebenskraft dem Helden und seinen Verbündeten. Der Held wird augenblicklich geheilt und auch akute Leiden werden abgeschwächt.



Der Gott des Krieges verwirrt alle Gegner im Umkreis und lässt jeden gegen jeden kämpfen.



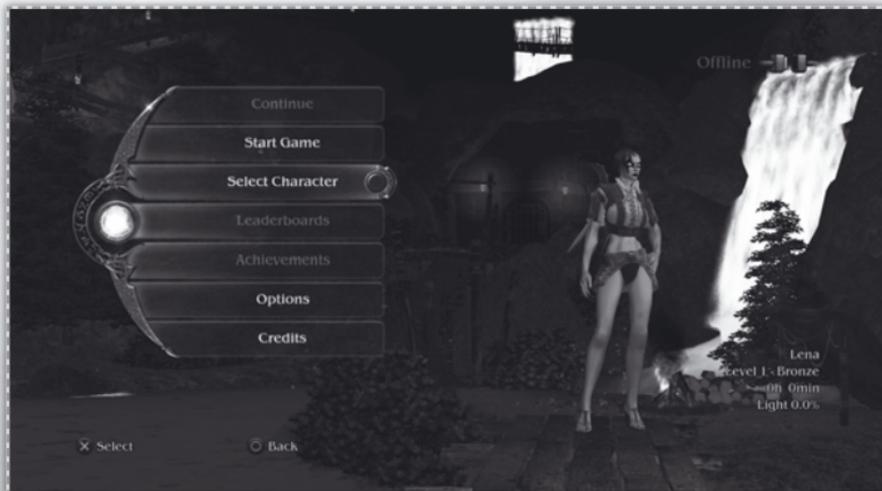
Mit der Kraft der Philosophie prallt nahezu jeder Angriff für eine Zeit am Helden ab und wird auf den Angreifer selbst zurückgeworfen.



Die Göttin des Chaos lässt einen sehr starken Dämonen erscheinen, der, durch magische Fesseln gebunden, einige Zeit für den Helden kämpft. Doch die Fesseln halten nicht ewig.

HAUPTMENÜ

Nach der Erstellung eines Helden gelangst du ins Hauptmenü.



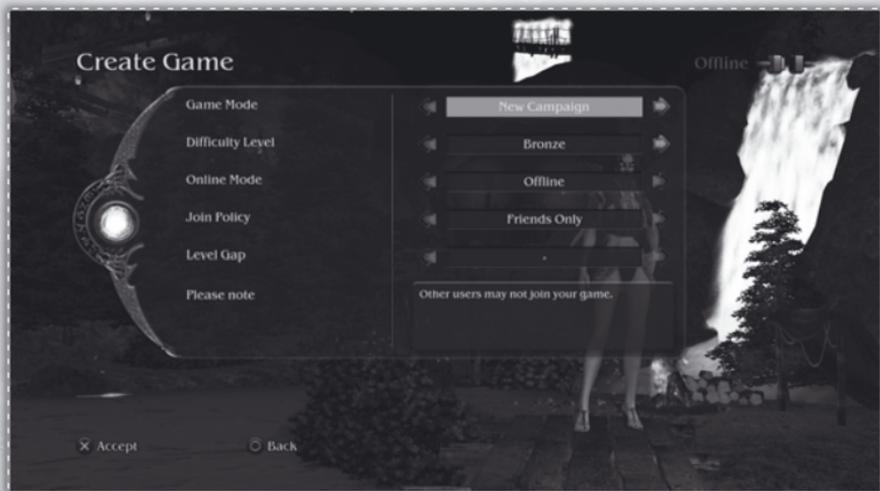
WEITERSPIELEN

Mit diesem Button kannst du die Kampagne mit dem aktuell ausgewähltem Helden weiterspielen. Hast du den Held gerade neu erstellt, ist der Button nicht auswählbar.

„Weiterspielen“ startet ein Einzelspieler-Spiel. Du kannst dennoch im Laufe des Spiels andere Spieler einladen oder einen weiteren Spieler an deinem System zulassen. Beachte dazu die Kapitel „Der Online-Modus“ und „Zwei Spieler an einem System“.

SPIEL STARTEN

Hier kannst Du mit Deinem Helden ein neues Spiel beginnen, ein bestehendes Spiel fortsetzen oder an einem Spiel über PlayStation®Network teilnehmen. Anders als beim Button „Weiterspielen“ kannst du über „Spiel starten“ einige Einstellungen vornehmen, beispielsweise, ob andere User deinem Spiel beitreten dürfen.



SPIELMODUS

Beim Erstellen eines Spiels kannst du angeben, ob du eine neue Kampagne beginnen oder eine bestehende Kampagne weiterspielen möchtest (letzteres entspricht dem Button „Weiterspielen“ im Hauptmenü).

Du kannst auch den freien Modus wählen, in dem du die Welt ohne Kampagne durchstreifen kannst. Nebenmissionen werden aber dennoch angeboten. Das freie Spiel beginnt an einem besonderen Ort in der Welt.

PVP-MODUS

Beim freien Spiel kann der PVP-Modus aktiviert werden, in dem die Helden gegeneinander antreten können. Siehe Abschnitt „Mehrspieler-Partien“.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Je nach Stufe des Helden stehen verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Hast du deinen Held gerade neu erstellt, so steht nur „Bronze“ oder „Silber“ zur Verfügung.

Tip: Spielst du Sacred 2 Fallen Angel zum ersten Mal, ist Bronze genau das Richtige!

Jeder Schwierigkeitsgrad hat einen Stufenbereich. Du kannst ein Spiel mit einem bestimmten Schwierigkeitsgrad nur erstellen oder beitreten, wenn er zur Stufe deines Helden passt:

Stufe 1...200:	Bronze
Stufe 20...200:	Silber
Stufe 60...200:	Gold
Stufe 100...200:	Platin
Stufe 140...200:	Niob

Außerdem kannst du den Gold-Modus nur wählen, wenn du zuvor eine Kampagne in Silber abgeschlossen hast. Dasselbe gilt entsprechend für Platin und Niob.

Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto mehr Erfahrungspunkte erhält dein Held beim Bezwingen von Gegnern.

ANZAHL DER SPIELER

Hier stellst du ein, ob du alleine spielen möchtest oder ob andere Spieler über PlayStation®Network hinzukommen dürfen.

Tipp: Auch wenn du den Einzelspielermodus startest, kannst du später noch Freunde einladen oder den Modus im laufenden Spiel ändern. Beachte dazu das Kapitel „Der Online-Modus“.

STUFEN-ABSTAND

Wenn andere Spieler deinem Spiel beitreten sollen, kannst du hier einstellen, wie groß der Stufenunterschied der beitretenden Helden maximal sein darf.

CHARAKTER WÄHLEN

Über diesen Button gelangst du wieder in die Charakterauswahl. Du kannst einen weiteren Helden erstellen oder aber einen anderen, bereits erstellten Helden auswählen.

Hinweis: In deinem Spielstand können sich bis zu 8 verschiedene Helden befinden.

DER ONLINE-MODUS

Sacred 2 Fallen Angel ist sehr auf den Mehrspielermodus ausgelegt und vereinfacht sowohl das Erstellen von Spielen sowie das Mitspielen erheblich. Bis zu 4 Helden können zusammen die Kampagne und andere Spielmodi bestreiten.

Hinweis: Du kannst alle deine Helden jederzeit in allen Spielmodi verwenden. Auch wenn du mit einem Held zunächst nur offline spielst, kannst du ihn später in Online-Partien verwenden.

MEHRSPIELER-PARTIEN

- Die einfachste Art, eine Mehrspieler-Partie zu starten, ist der Button „Weiterspielen“ im Hauptmenü. Er startet zwar quasi den Einzelspielermodus, du kannst aber trotzdem jederzeit Freunde einladen.
- Wenn du ein Spiel über den Button „Spiel starten“ beginnst, kannst du einfach angeben, ob du alleine spielen möchtest oder ob andere in dein Spiel einsteigen dürfen. Startest du ein Mehrspielerspiel, so musst du nicht auf andere User warten sondern gelangst direkt in das Spiel. Kommen andere User hinzu, so erscheinen sie in deiner Nähe und können sich sofort in den Kampf stürzen.
- Startest du ein Spiel im Einzelspielermodus, so kannst du trotzdem jederzeit vom Spiel aus Freunde einladen. Als Spielleiter drückst du dazu im laufenden Spiel den Guide-Button am Controller und wählst dann „Freunde“.
- Mitspieler können deinem Spiel jederzeit beitreten und es jederzeit wieder verlassen. Der Spieler, der das Spiel erstellt hat, darf die Partie jedoch nicht verlassen, sonst endet das Spiel.
- Das System des Spielleiters (der User, der das Spiel erstellt hat) ist gleichzeitig der Server für alle anderen Mitspieler. Er sollte daher über eine gute und stabile Verbindung zum Internet verfügen.

BESONDERHEITEN IM GAMEPLAY

In Mehrspieler-Partien gelten folgende Besonderheiten:

- Helden, die gerade eine Mehrspieler-Partie betreten, erscheinen immer in der Nähe des Spielleiters (der User, der das Spiel erstellt hat).
- Alle Helden gehören zum gleichen Team und können sich jederzeit über die Weltkarte zum Spielleiter teleportieren.
- Bei Kampagnenspielen befinden sich Mitspieler in der Welt und der Kampagne des Spielleiters. Der Stand ihrer eigenen Kampagne verändert sich bei Mitspielern nicht. Jedoch haben alle Mitspieler in der Kampagne des Spielleiters die gleichen Rechte und können beispielsweise eine Story-Mission vorantreiben.

- Bei ihrer Entstehung passen sich die Gegner stets an die aktuelle Anzahl der Spieler an. Auch Erfahrungspunkte und Beute werden an die Spielerzahl angepasst.

TEAMBILDUNG

Normalerweise kommen alle User, die ein Spiel neu betreten, in das Team des Spielleiters. Eine Teamaufteilung ist hier nicht sinnvoll, da alle Helden zusammen die Kampagne vorantreiben können. Im PVP-Modus jedoch können Helden, die sich im gleichen Team befinden, nicht gegenseitig Schaden anrichten. Daher kommt beim Modus „Freie Welt PVP“ jeder neue User in ein eigenes Team. Im laufenden Spiel kann der Spielleiter die Teamzuordnung über das Optionsmenü verändern. Desweiteren ist bei der Teamauswahl zu beachten:

- Helden unterschiedlicher Gesinnung („gut“ bzw. „böse“) können nicht in das gleiche Team.
- Die Teamauswahl steht nur bei „Freie Welt“ und „Freie Welt PVP“ zur Verfügung. Im Kampagnenmode sind alle Mitspieler stets im gleichen Team (alle „gut“ oder alle „böse“).
- Bei 2 Spielern auf einem System sind immer beide im gleichen Team (beide „gut“ oder beide „böse“).

HANDEL ZWISCHEN USERN

Zwei Helden können miteinander Handel treiben, wenn sie sich im gleichen Spiel befinden. Dazu muss sich ein Held dem anderen nähern und den Interaktions-Button drücken. Der andere Spieler muss dies durch Drücken des Interaktionsbuttons bestätigen.

Handel zwischen zwei Helden ist nur möglich, wenn beide Helden online sind. Aus Sicherheitsgründen werden während des Handels die Spielstände gespeichert und eine kurze Spielstandüberprüfung online durchgeführt. Schalte daher während des Handels auf keinen Fall das System aus und entferne nicht das Netzwerk-kabel.

ZWEI SPIELER AN EINEM SYSTEM

Während eines laufenden Spiels kann jederzeit auf einem zweiten angeschlossenen Controller der Button „Start“ gedrückt werden. Je nachdem ob der zweite Spieler sich als Gast anmeldet oder über einen eigenen Account verfügt, kann er nun entweder aus den Helden des Spielleiters oder aber aus denen des eigenen Accounts wählen. Die beiden Spieler teilen sich zusammen den gesamten Bildschirm.

Hinweis: Der Zwei-Spieler-Modus ist mit Online-Spielen kompatibel. Beispielsweise können zwei User an einem System mit zwei weiteren Usern über PlayStation®Network verbunden sein.

SPIELSTEUERUNG

L2 -Taste: Schaltet die Action-Slots auf Set 3 um

L1 -Taste: Interaktion

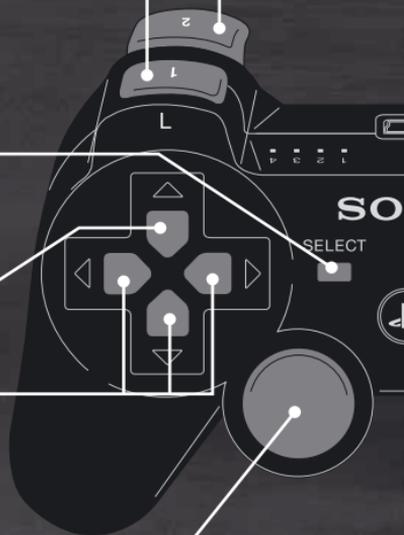
Weltkarte / Teleport bzw.
alle Menüs schließen

Göttliche Gabe

3 Tränke-Slots

Linker stick: Held bewegen

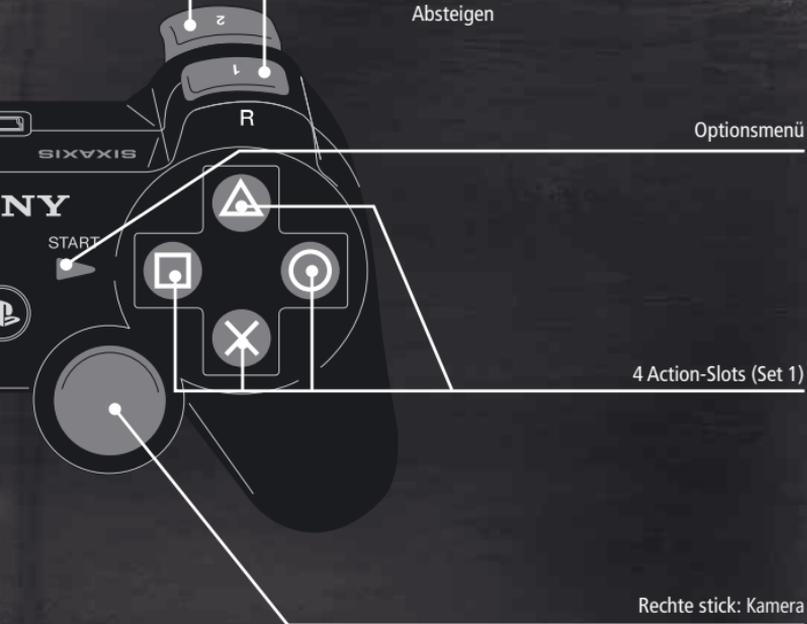
L3 -Taste: Gegnerinfo



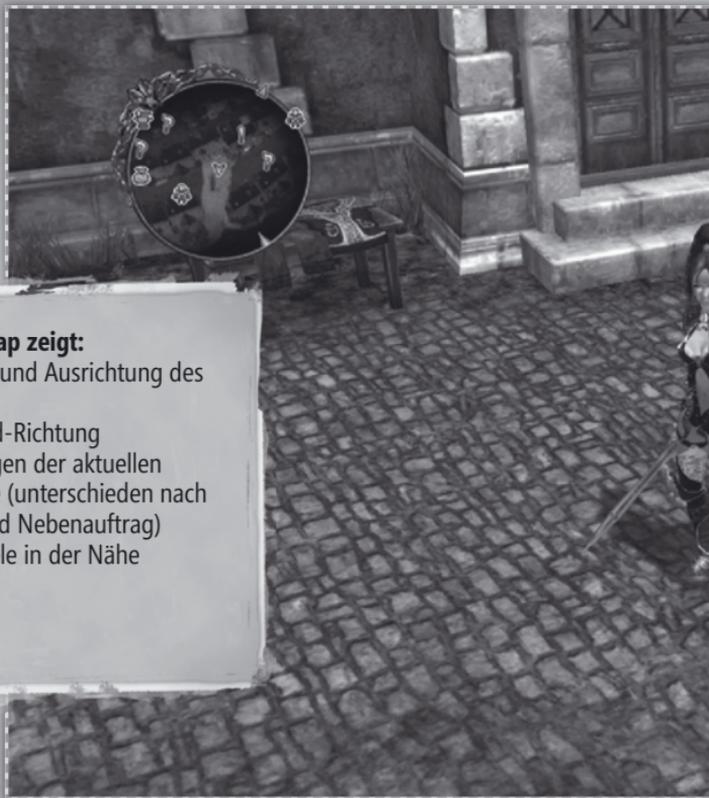
R2 -Taste: Schaltet die
Action-Slots auf Set 2 um

R1 -Taste: Action Menü

- Alles einsammeln
- Inventar
- Kampfkünste
- Übersicht
- Quest Log
- Reittier rufen / Aufsteigen /
Absteigen



R3 -Taste: Nach Norden ausrichten



Die Minimap zeigt:

- Position und Ausrichtung des Helden
- Die Nord-Richtung
- Richtungen der aktuellen Aufträge (unterschieden nach Story und Nebenauftrag)
- Questziele in der Nähe
- Händler
- Gegner
- Freunde

Portrait des Helden mit aktueller Erfahrungsstufe.

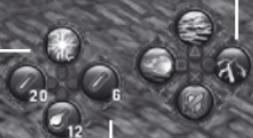
Der grüne Balken zeigt den Erfahrungsfortschritt. Ist der Balken voll, erreicht der Held eine neue Stufe.

Der rote Balken zeigt den Gesundheitszustand.



Action-Slots: Button drücken, um die Aktion auszulösen. Die Buttons können über das Inventar mit Waffen und Waffe/Schild sowie über das Kampfkunst-Menü mit Kampfkünsten und Kampfkunst-Kombinationen belegt werden.

Durch Drücken von **L2** bzw. **R2** können die Action-Slots umgeschaltet werden.



Löst die Göttliche Gabe aus

Die 3 Tränke-Slots können über das Inventar mit Tränken belegt werden.

DIE KARTEN

MINIKARTE



Es gibt drei Arten von Quests: Hauptquests (goldener Pfeil) beziehen sich auf die Kampagne, silberne Pfeile sind Nebenquests und blaue Pfeile sind spezielle Quests für deinen Heldencharacter.



Je nach Questtyp gibt es verschiedenfarbige Fragezeichen (für die Person, die Dir den Auftrag erteilt), Ausrufezeichen (im Regelfall die Person, von der Du die Belohnung erhältst) und Kreise (die das Ziel des Auftrages zeigen). Charakter-Quests sind – wie der Name schon sagt – charakterspezifische Aufträge und werden in der Charakterfarbe angezeigt.



Diese vier Symbole stehen für die wichtigsten Dienstleister (von links nach rechts): Händler, Schmied, Runenmeister und Pferdehändler.



Überall in der Welt sind Seelensteine verteilt. Sie werden auf den Karten dunkelgrau angezeigt. Aktiviere einen Seelenstein, um nach dem Tod des Helden dort wiederbelebt zu werden. Aktivierte Seelensteine sind blau.



Ein blaues Portal zeigt ein aktiviertes Teleportportal an. Mit Hilfe der Weltkarte kannst du dich jederzeit zu aktivierten Teleportern teleportieren lassen.



Ein dunkles Steintor zeigt den Zugang zu einem Verlies, einer Höhle, einem Tunnel oder einem anderen Dungeon an.



In manchen Städten und Dörfern gibt es eine Heldenruhe. Alles, was du dort ablegst, ist in allen Truhen verfügbar. Wenn du verschiedene Helden hast, greifen alle auf die gleiche Truhe zu. So kannst du Gegenstände zwischen deinen Helden austauschen.

WELTKARTE

Mit  wird die Karte von Ancaria geöffnet. Es werden die gleichen Symbole wie auf der Minikarte verwendet.



Mit Hilfe der Weltkarte kannst du dich jederzeit zu aktivierten Teleportern teleportieren lassen. Überall in Ancaria werden dir solche Teleporter begegnen. Um sie zu aktivieren, musst du dich ihnen nähern.

Mittels **L2** und **R2** kannst du zwischen aktiven Teleporten durchschalten. Im Mehrspielermodus kannst du dich auch zum Spielleiter teleportieren.

Tipp: Du kannst die Teleporter von überall aus nutzen, es dürfen jedoch keine Feinde in deiner Nähe sein. Außerdem kannst du dich stets zum aktiven Seelenstein teleportieren.

DAS ACTIONMENÜ

Drücke **R 1** um das Action-Menü aufzurufen.



Von hier gelangst du in die verschiedenen Spielmenüs (siehe folgende Kapitel) und kannst dein Reittier rufen bzw. Auf- und Absteigen (siehe Kapitel Reittier).



DAS HELDENMENÜ

Zum Heldenmenü gehören das Inventar, die Übersicht, die Attribute, die Fertigkeiten und die Kampfkünste. Du kannst mit Hilfe der **L2** und **R2**-Tasten zwischen diesen Menüs hin- und herschalten.

DAS INVENTAR

Überall in der Welt kannst du neue Gegenstände finden. Außerdem lassen Gegner alles mögliche fallen, nachdem du sie besiegt hast. Das Inventar enthält alle aufgesammelten Gegenstände und ist in die Rubriken Waffen, Rüstung, Tränke, Reliquien und Sonstiges unterteilt. Die Rubriken lassen sich mit dem linken Stick durchschalten, indem man den linken Stick nach links oder rechts bewegt. Alle Gegenstände, die seit der letzten Ansicht des Inventars dazugekommen sind, werden gekennzeichnet.

WAFFEN

In der Rubrik Waffen beispielsweise werden alle Waffen angezeigt, die dein Held besitzt. Kann dein Held eine Waffe nicht tragen, weil sie für eine andere Heldenklasse bestimmt ist, so wird der Waffename rot eingefärbt.



Im Inventar kannst du Waffen auf die Action-Slots legen, um sie im Kampf zu benutzen. Außerdem kannst du dir zu jeder Waffe Details anzeigen lassen.

Tipp: Achte darauf, dass die Stufe der Waffe zur Stufe deines Helden passt. Ist die Stufe der Waffe zu hoch, wird dein Held merklich langsamer in all seinen Bewegungen.

Tipp: Das Inventar ist sortiert. Je wertvoller ein Gegenstand, desto höher steht er in der Liste. Getragene Gegenstände stehen außerdem immer ganz oben.

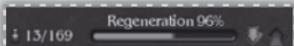
RÜSTUNG



Das Rüstungsinventar enthält alle Rüstungsteile, die dein Held gefunden hat und welche er derzeit ausgerüstet hat. Rechts kannst du sehen, welche Rüstungsteile ausgerüstet sind und welche noch fehlen. Verfügt du über eine bessere Rüstung als derzeit ausgerüstet, so wird das entsprechende

Rüstungsteil auf der rechten Seite markiert. Die Rüstung, die dein Held trägt, schützt ihn vor physischem Schaden. Je besser die Rüstung, desto besser der Schutz. Es gibt aber noch andere Schadensarten in Sacred 2, gegen die man sich mit Hilfe der Reliquien (siehe unten) schützen kann.

AUFLADERATE



Unten im Inventar wird stets die Aufladerate angezeigt. Sie zeigt an, wie schnell eine gerade ausgeführte Kampfkunst wieder regeneriert. Grundsätzlich gilt: Je massiver die getragene Rüstung, desto niedriger die Aufladerate. Es gibt auch Gegenstände, die die Aufladerate zusätzlich erhöhen. Du solltest die Aufladerate stets im Blick behalten!

TRÄNKE

Tränke kannst du auf die Tränke-Slots legen, um sie im Kampf schnell nutzen zu können.

RELIQUIEN

Reliquien haben eine besondere Bedeutung, denn sie erhöhen den Rüstungsschutz deines Helden. Du findest sie während des Spielverlaufs und es gibt vier verschiedene Typen, die dir einen Rüstungsschutz gegen Magie, Gift, Feuer oder Eisangriffe bieten. Beachte, dass eine Reliquie im Inventar aktiviert werden muss, damit sie deine Resistenz erhöht. Du kannst maximal 6 Reliquien gleichzeitig aktivieren, aber nur 3 des gleichen Typs.

Hinweis: Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto größer ist die Bedeutung von Schadenskanälen und Resistenzen. Im Bronze-Modus hat die Wahl der Reliquie keine so große Bedeutung. Details hierzu siehe Kapitel „Die Gegner“.

DIE ÜBERSICHT



In der Übersicht werden einige Werte deines Helden zusammengefasst, damit du sie auf einen Blick sehen kannst.

Unter anderem wird hier angezeigt, wie sich Schaden und Rüstung deines Helden auf die 5 Schadenstypen (Physisch, Magie, Feuer, Gift, Eis) verteilen.

Außerdem kannst du dir hier alle Boni anzeigen lassen, die dein Held insgesamt besitzt sowie die Werte der drei letzten Gegner betrachten.

DIE ATTRIBUTE DES HELDEN



Die Attribute sind die allgemeinen körperlichen und geistigen Grundeigenschaften des Charakters. Bei einem Levelaufstieg steigen diese automatisch, allerdings werden je nach Charakter bestimmte Attribute stärker oder schwächer angehoben. Zusätzlich dazu kannst Du bei einem Levelanstieg selbst noch Punkte vergeben

DIE FERTIGKEITEN DES HELDEN



Die Fertigkeiten die jeder Charakter in Ancaria lernen kann, unterteilen sich in 4 Bereiche: Unter „Kampfkünste“ sind die Fertigkeiten, die die Kampfkünste des Helden unterstützen. Dann gibt es noch „Offensiv“, „Defensiv“ und „Allgemein“ für nützliche Abenteuerfertigkeiten. Der letzte Fertigkeitensbereich enthält allgemeine, für einen Abenteurer überaus nützliche Fertigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg deines Helden kannst du entweder bestehende Fertigkeiten verbessern oder neue Fertigkeiten hinzulernen.

KAMPFKÜNSTE

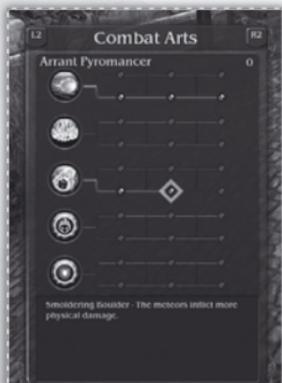
ASPEKTE

Dieses Menü zeigt die Kampfkünste an, über die dein Held verfügt. Kampfkünste können spezielle Attacken oder Zaubersprüche sein. Jede Heldklasse verfügt über 3 Kampfkunstaspekte, wie beispielsweise defensiv, aggressiv, magisch



Kampfkunstaspekte kannst du erlernen und steigern, indem du Runen findest und diese einliest. Gefundene Runen werden im Inventar stets unter „Sonstiges“ abgelegt und können von dort auch eingelesen werden.

Hinweis: Weitere Informationen zu Runen und zum Runentausch siehe Kapitel „Charaktere und Entwicklung“, Abschnitt „Runen“.



MODIFIZIEREN VON KAMPFKÜNSTEN

Durch das Steigern der zu einem Aspekt gehörenden Fertigkeiten (meist Kunde und Fokus) werden Modifikationspunkte freigeschaltet. Mit ihnen kannst du die zum Aspekt gehörenden Kampfkünste modifizieren.

Jede Kampfkunst kann drei mal modifiziert werden. Du erhält jeweils einen Modifikationspunkt, wenn die beiden Aspekt-Fertigkeiten zusammen folgende Höhe erreichen:

3, 5, 9, 14, 22, 31, 42, 55, 70, 87, 106, 126, 149, 173, 199

Beispiel: steigerst du bei der Hochelfe die Fertigkeit „Arkankunde“ auf 1 und die „Arkanfokus“ auf 2, so hast du insgesamt 3 Fertigkeitpunkte in den Aspekt „Arkan“ investiert und erhältst den ersten Modifikationspunkt. Du kannst damit eine beliebige Arkan-Kampfkunst modifizieren.

KOMBINATIONEN

Im unteren Bereich des Kampfkunstmenüs kannst du Kombinationen von Kampfkünsten erstellen. Zu Spielbeginn kannst du 2 Kampfkünste kombinieren. Erlernst du die Fertigkeit „Kampfdisziplin“, so kannst du 3 Kampfkünste kombinieren. Meisterst du die „Kampfdisziplin“ (Stufe 75), sind es 4. Kombinationen kannst du im Kampf wie eine normale Kampfkunst einsetzen. Die Aufladerate einer Kombination hängt von Anzahl und Art der kombinierten Kampfkünste ab.

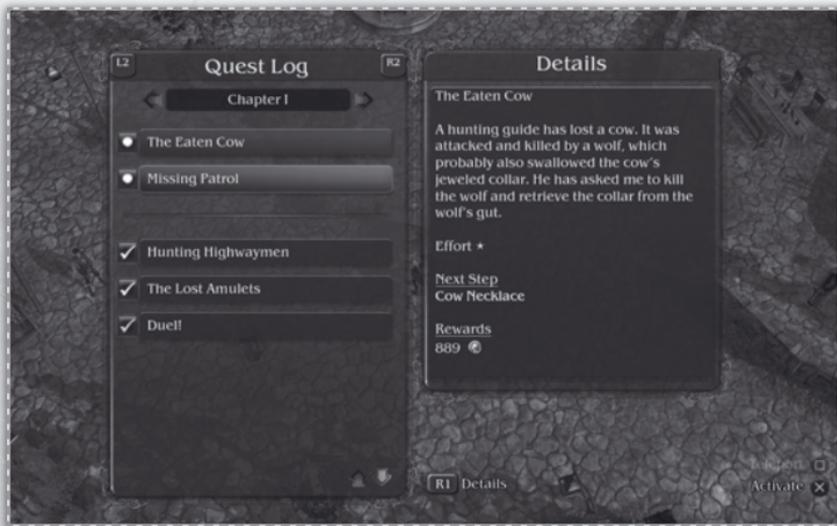
ZUWEISUNG AUF ACTION-SLOTS

Kampfkünste und Kombinationen können wie Waffen den Action-Slots zugewiesen werden. Die Kampfkünste werden dabei immer mit der aktuell in der Hand gehaltenen Waffe ausgeführt.



DAS QUESTBUCH

AUFTRÄGE



Im Questbuch sind alle angenommenen Aufträge aufgeführt. Es gibt storyrelevante Aufträge, Nebenaufträge sowie Held-spezifische Aufträge.

Du kannst immer nur einen Story-Auftrag haben, jedoch mehrere Nebenaufträge.

Es gibt immer genau einen Storyauftrag, der erfüllt werden muss, damit die Geschichte weitergeht. Storyaufträge haben eine goldene Markierung.

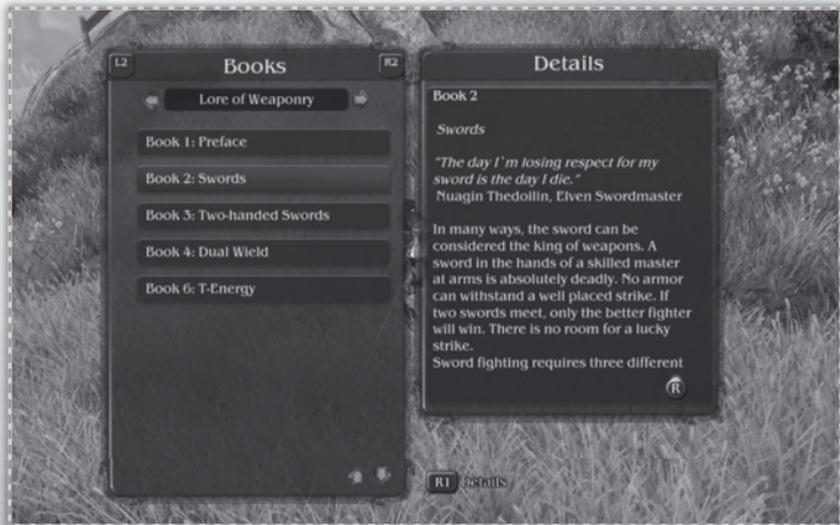
Nebenaufträge können mehrere zur gleichen Zeit angenommen werden. Sie sind weiß markiert.

Beachte, dass immer die letzte angenommene Nebenmission aktiv ist und auf der Minikarte mittels Richtungspfeile angezeigt wird. Du kannst jedoch die aktive Nebenmission auch ändern.

Tipp: Hast du mehrere offene Nebenaufträge in deinem Questbuch, so kannst du wählen, welcher Nebenauftrag an der Minikarte angezeigt werden soll. Standardmäßig zeigen der Richtungspfeil zu dem Missionsziel, das du zuletzt erhalten hast.

BÜCHER

Hier sind alle Bücher aufgeführt, die der Held auf seinem Abenteuer findet. Du kannst alle Bücher anwählen und lesen. Auch das Tutorial wird hier abgelegt.





SERAPHIM

Dank der schwingenartigen Rüstung und Waffen, die Serpahim tragen, hinterlassen die Kriegerinnen einen engelhaften Eindruck.

Dieser wird noch unterstrichen durch das allgemeine Erscheinungsbild: Überirdische Schönheit, langes, wallendes Haar und pupillenlose Augen verstärken das Bild des Himmelswesens.

Der Eindruck kann täuschen: Denn die Seraphim sind gefährliche Gegner, die im Umgang mit Waffen genauso geübt sind wie im Gebrauch von Technologie und himmlischer Magie.



★ Säbelzahn-Tiger

Im Gegensatz zu der engelsgleichen Gestalt der Seraphim, macht ihr Reittier keinen besonders freundlichen Eindruck. Die riesigen Reißzähne des Säbelzahntigers sind nicht nur Furcht einflößend, sondern auch tödlich!



Zu schön, um wahr zu sein



Die Seraphim ist ein idealer Allround-Charakter und somit für Einsteiger und Profis gleichermaßen gut geeignet. Sie beherrscht die meisten Waffen und kann schwere Rüstungen tragen. Die Aspekte Kampf, Himmelsmagie und Technik spiegeln den Mix aus Angriffs-Kampfkünsten und soliden Schutz-Zaubern wieder. Wirkungsvolle Buffs wie



das Energieschild runden das Bild ab. Die Seraphim ist ein purer Kämpfer des Lichtes und kann somit nur für die Kampagne des Lichtes verwendet werden und keinen dunklen Gott erwählen.



KAMPF

Hier kämpft sie als eleganter Nahkämpfer. Nicht die Kraft, sondern eine perfekte Kampftechnik zeichnet sie dabei aus.



HIMMELSMAGIE

Ihr mystischer Hintergrund verleiht ihr die Gabe heiliger Magie, die sie zu einem Kämpfer der Magie werden lässt.



TECHNIK

Die Seraphim verfügen über eine weit fortgeschrittene Technologie, die ihnen im Kampf außerordentliche Fähigkeiten verleiht.



Seelenhammer



Schlaghagel



Wirbelsprung



Beflügeln



Kampfhaltung (Buff)



Blitz



Lichtsäule



Bekehrung



Heilen



Lichtaura (Buff)



Schwertfeuer



Schockwelle



Notschild



Energieschild (Buff)



BeeEffGee (Buff)

HOHELFE

Die Hochelfe des Adelstandes ist Angehörige der uralten Rasse, die mit für den Zwist, der Ancaria erschüttert, verantwortlich ist.

Langjähriges Studium der Elementarmagie lassen die Hochelfe zu einer Meisterin im Umgang mit furioser Zauberei werden.

Sie betrachtet es als angestammtes Recht, dass der Hochelfen-Adel die T-Energie kontrolliert, und verhält sich entsprechend arrogant anderen Völkern gegenüber.



★ Feendrache

Bis auf die glühenden Augen, wirkt der Feendrache eher niedlich bis putzig.

Ein Eindruck, der schnell täuscht. Denn zwar fehlt dem Feendrachen die Furcht gebietende Erscheinung eines normalen Drachen, aber er ist nicht minder schrecklich.





Zaubern, was das Zeug hält



Die Hochelfe ist so etwas wie der „klassische Magier“ der Charakterklassen von **Sacred 2: Fallen Angel**. Sie hat drei magisch orientierte Aspekte zur Verfügung: Inferno, bei dem sich vornehmlich Feuerzauber lernen lassen; Sturm, der eine Auswahl an Frost-Sprüchen

bietet, und Arkan, in dem sich hauptsächlich besondere Schutz-Sprüche wie Teleport und Bannkreis befinden. Da die Hochelfe durch ihre eher schwächere Konstitution relativ anfällig für Angriffe ist und weil ihr Kampf vor allem auf den Einsatz ihrer Kampfkünste basiert, ist sie deutlich taktischer zu spielen als ein Nahkämpfer.



INFERNO

Sie beherrscht das Element des Feuers perfekt. In diesem Aspekt ist sie eher als offensiver Magier ausgelegt.



Feuerball



Feuersturm



Meteor



Feuerdämon (Buff)



Feuerhaut (Buff)



STURM

Sie hat sich hier vor allem auf Eiszauber spezialisiert. Dabei legt sie insbesondere Wert auf eigenen Schutz und darauf, den Gegner zu schwächen.



Frostschlag



Eissplitter



Schneesturm



Nebelform



Kristallhaut (Buff)



ARKAN

Dies ist die Schule der klassischen Zauberkünste. Diese eignen sich hervorragend dafür, einen der anderen Aspekte zu unterstützen.



Energieblitz



Magischer Schlag



Teleport



Bannkreis



Regenerationskraft (Buff)



DRYADE

Die Dryaden sind die Nachkommen eines abtrünnigen Elfenvolkes, das sich in grauer Vorzeit auf die westlichen Inseln zurückgezogen hat. Im Einklang mit der Flora und Fauna sind die Dryaden Meister der Natur-Magie und äußerst geschickt im Umgang mit Fernwaffen wie Bögen oder Blasrohren.



Was ist ein Schrumpfkopf?

Erschlagene Gegner hinterlassen eventuell einen Schrumpfkopf, der von der Dryade wie ein spezieller Ausrüstungsgegenstand benutzt werden kann - aber immer nur Einer auf einmal! Der Schrumpfkopf gibt – je nach Typ des Kopfes – unterschiedliche Boni auf Rüstung und Angriffswerte. Ist es beispielsweise ein Schrumpfkopf eines Orks, erhält die Dryade einen Angriffsbonus gegen Orks!



Kampfwaran

Naturverbunden sind die Dryaden und seit dem großen Krieg hassen sie den Einsatz von T-Energie. Kein Wunder, dass das spezielle Reittier der Dryade ein Kampfwaran ist. Eine gigantische Echse, die die Dryade, die vornehmlich mit Fernwaffen kämpft, aufs Hervorragendste ergänzt.





Mit Pfeil und Bogen



Während die Hochelfe sich auf Elementarmagie spezialisiert, befasst sich ihre Feindin, die Dryade, mit der Natur. Jagd, Voodoo und Naturmagie sind die Aspekte, derer sich die Dryade bedient. Außerdem ist die Dryade der Fernkampfpfrosi innerhalb der Charakterklassen. Bereits zu Beginn mit einem Blasrohr ausgestattet und überdurchschnittlich

hohen Geschicklichkeitswerten, ist dieser Charakter für den Umgang mit Bogen und Blasrohr geeignet wie kein anderer. Dies, und die relativ schwache Magie am Anfang des Spieles, machen aus der Dryade einen Charakter für fortgeschrittenere Spieler und für Profis.



JAGD

Dies stattet sie mit allem aus, was ein sehr guter Fernkämpfer braucht. Dabei verfügt sie über die besten Kampfkünste für Fernkämpfer.



VOODOO

Dies ist die dunkle Seite der Dryade. Mit dieser Magie kann sie die Lebenskräfte der Gegner weichen lassen oder ihre Geister für sich kämpfen lassen.



NATURMAGIE

Dieser Aspekt steht in enger Verbindung zur Natur und lässt sie selbst und ihre Kräfte mit in den Kampf eingreifen.



Konzentrierter Angriff



Angriffsserie



Sprint



Wirbeln



Projektilfokus (Buff)



Quälen



Krankheit



Fluch des Verderbens



Voodoo-Totem



Gequälte Seele (Buff)



Bodenspieße



Wucherwurzel



Handauflegung



Wacher Verstand



Rindenhaut (Buff)



TEMPELWÄCHTER

Der Tempelwächter ist fast so alt wie die große Maschine und die T-Energie selbst. Der Schöpfer der großen Maschine schuf die Tempelwächter, um die Maschine und den darum erbauten Tempel zu beschützen.

Nur teilweise besteht ein Tempelwächter aus organischer Materie – er benötigt Rüstungen, um diese zu schützen – ist aber ansonsten eine Art Cyborg. Ein Cyborg, der von T-Energie angetrieben wird. Eine Maschine, die ihr „Leben“ dem Schutz der T-Energie geweiht hat.

Neben der Seraphim ist der Tempelwächter eine sehr technologisch orientierte Spielfigur. Aufgrund seiner einzigartigen Eigenschaften und des Gebrauchs der T-Energie ist der Tempelwächter ein idealer Charakter für Multiplayer-Partien.



Die Batterie

Ein besonderer Rüstungsgegenstand, den der Tempelwächter finden kann, ist die Batterie. Diese beeinflusst die Art des Schusses, welcher von der Arm-Kanone abgefeuert wird.



Mobikulum

Alle anderen Charaktere haben ein „biologisches“ Spezial-Reittier. Nicht so der Tempelwächter.

Er nennt ein modernes, durch T-Energie betriebenes Einrad sein Eigen. Die Maschine ist so imposant wie gefährlich. Sitzt der Tempelwächter in dem Mobikulum, kann er seine Kampfkünste weiterhin benutzen.





Mensch und Maschine



Der Tempelwächter ist ein besonderer Charakter, der sich die T-Energie direkt nutzbar machen kann. Im Gegensatz zu anderen Figuren hat er eine seiner wichtigsten Waffen – einen Geschützarm – quasi mit eingebaut. Sein linker Arm verwandelt sich je nachdem, welche Kampfkunst verwendet wird. Er kann immer direkt aus seinem linken Arm einen Energiestrahл abfeuern. Kommt er in Nahkampfreichweite, schlägt er direkt mit der Waffe zu. Insgesamt ist der Tempelwächter auf Grund seiner besonderen Fähigkeiten als Unterstützung im Multiplayer-Modus hervorragend geeignet. In einer Kampagne ist er – langfristig – eher ein Charakter für etwas fortgeschrittenere Spieler.



NAHKAMPE

Natürlich verfügt der Tempelwächter über sehr starke Nahkampf Fähigkeiten, die er durch futuristische Technik noch tödlicher einsetzen kann.



TECHNIK

Auch im Fernkampf besitzt der Tempelwächter ein Arsenal an unterschiedlichsten Geschützarmen, die den Gegner schon aus der Distanz vernichten.



T-ENERGIE

Sein Ursprung als Teil der Großen Maschine ermöglicht ihm, direkt die T-Energie als Waffe einzusetzen und Eigenschaften von Gegnern und ganzen Gebieten zu verändern.



Schöpfungsschlag



Kampfarm



Todesspieße



Kampfaura



T-Kampfschild (Buff)



Projektil



Flammenwerfer



T-Schock



Archimedes-Strahl



Levitieren



Mutieren



Gluthitze



Eiseskälte



Energienetz



Schockpulse (Buff)



SCHATTENKRIEGER

Schattenkrieger sind Soldaten, die auf den Schlachtfeldern der Welt tapfer kämpften und ihr Leben liebten. Sie wurden von Gegnern und Freunden respektiert und gefürchtet.

Durch ein sehr gefährliches Ritual haben Hochelfen oder Inquistoren diesen Krieger um seinen letzten Lohn betrogen und seinen Körper in die Welt zurückgebracht.

Der Schattenkrieger kann schwerste Rüstungen und Waffen nutzen und ist der mächtigste Nahkämpfer Ancarias. Er beherrscht die Kunst des Kampfes wie kein Anderer!



Höllenhund

Der Höllenhund ist der perfekte Kompagnon für den Krieger, der zwischen Leben und Tod wandelt.

Schon der Anblick des Monsters, das aus den Tiefen der Unterwelt aufsteigt, versetzt Gegner in Angst und Schrecken.





Der Tod steht ihm gut



Neu in Ancaria? Dann ist der Schattenkrieger die erste Wahl. Robust, unverwundlich und kampferprobt ist der Schattenkrieger ein idealer Charakter für Einsteiger. Er kann die schwersten Schwerter, Kriegsäxte oder Kampfknüppel heben, die dicksten Rüstungen tragen, und wo er hinsieht, wächst kein Gras

mehr. Im dicksten Gegnergetümmel behält er einen klaren Kopf, um eine der eher Nahkampforientierten Kampfkünste zu benutzen. Jedoch bringt der Schattenkrieger, durch seine untote Seite, eine besondere Raffinesse in sein klassisches Kampfrepertoire. Sie befähigt ihn, seine toten Kameraden zu seiner Unterstützung rufen.



SCHWERER KAMPF

Der Kampfspezialist. Anstelle feinsinniger Beschwörung regiert hier brachiale Gewalt. Zuschlagen, zermalmen, zerstören.



TAKTISCHER KAMPF

Der Schattenkrieger beherrscht aber auch einen taktisch agileren Nahkampfstil, der weniger auf pure Kraft und Rüstung, sondern auf Wendigkeit und Taktik setzt.



ASTRALEBENE

Durch seine verbliebene Bindung zum Reich der Toten kann er seine alten, gefallenen Kameraden wieder zu sich rufen, um für den Schattenkrieger zu kämpfen.



Harter Schlag



Befreiungsschlag



Sturmлаuf



Kampfprud



Willensstärke (Buff)



Attacke



Stampfsprung



Standarte



Kampfrausch



Umlenkung (Buff)



Geisterhand



Knochenturm



Kampfbefehl



Geistform



Geisterhafte Kohorte (Buff)

INQUISITOR

Der Inquisitor ist ein Hohepriester der Hochelfen. Arrogant und todbringend fühlt sich der Inquisitor nur sich selbst verpflichtet.

Das Schicksal der anderen Bewohner Ancarias kümmert ihn nicht. Seine Bestimmung ist es, dem Klerus der Hochelfen die absolute Kontrolle über die T-Energie zu verschaffen.

Dazu macht der Inquisitor selbst vor den Toten nicht halt und ruft Leichen zu seiner Hilfe herbei.

Schattenspinne

Die Mächte der Dunkelheit haben dem Inquisitor ein besonderes Reittier gegeben.

Er reitet auf einer riesigen dunklen Spinne daher, von deren Rücken aus er seine mächtigen Zauber spricht.





Leichen pflastern seinen Weg



Was die Seraphim für die Kämpfer des Lichtes, ist der Inquisitor für die Mächte der Dunkelheit. Schon die Kampfkünste der Aspekte Inquisition, Macht und Unterwelt, wie beispielsweise Hinrichtung oder Schändung, sagen einiges über die Gesinnung des Inquisitors aus. Zwar ist der Inquisitor von

Haus aus – wie sein Counterpart, die Seraphim – ein durchaus ausgewogener Charakter, aber bei einer Spezialisierung auf den Aspekt Unterwelt eher für fortgeschrittene Spieler gedacht. Der Aspekt Unterwelt deshalb, weil der Inquisitor selbst vor den Toten nicht Halt macht und selbst Leichen zu seinem Vorteil einsetzt.



INQUISITION

Der Inquisitor ist ein ausgezeichnete Nahkämpfer. Sein Stil ist nicht die Defensive. Er greift bis zur Schmerzgrenze an, denn die beste Verteidigung ist, den Gegner zu keinem zweiten Schlag mehr kommen zu lassen.



MACHT

Seine magischen Kräfte sind so mächtig, dass er die Gegner selbst oder ihre eigenen Angriffe zu Waffen werden lassen kann.



UNTERWELT

Der Inquisitor beherrscht aber auch dunkle Magie, die Gegnern die Seele entzieht und selbst Tote ihm als Werkzeug dienlich machen.



Hinrichtung



Verstümmelung



Pranger



Eifer



Kasteiung (Buff)



Fächerblitz



Machtstoß



Machtsog



Doppelgänger



Vergeltung (Buff)



Seelenraub



Versklavung



Schändung



Entsetzen



Seelenfänger (Buff)

RUNEN

In einigen Städten Ancarias wirst du auf Runenmeister treffen, bei denen du beliebige Runen gegen bestimmte Runen umtauschen kannst. Gegen eine gewisse Gebühr natürlich.

Tipp: Jeder Held kann 15 Kampfkünste erlernen, 5 pro Aspekt. Jedoch ist es nicht ratsam, alle Kampfkünste zu erlernen, denn wirklich meistern kannst du eine Kampfkunst nur, wenn du sie richtig ausbaust. Außerdem solltest du Kampfkünste aus verschiedenen Aspekten wählen, denn jeder Aspekt hat seine eigene Aufladerate. So kannst du im Kampf mehrere Kampfkünste direkt nacheinander einsetzen.

RUNENTAUSCH



Beim Runenmeister kannst Du beliebige Runen gegen Gebühr in solche „umtauschen“, die Du benötigst. Bis zu vier Runen kannst Du beim Runenmeister ablegen. Die Anzahl der Runen, die Du anbietest, hat nur Auswirkungen auf den Preis, den Du für das Tauschen zahlen musst. Je mehr Runen, desto billiger.

SCHMIEDEKUNST

Alle Waffen verfügen über einen grauen Sockel, in die du bei einem Schmied einen Schadenswandler einschmieden kannst. Du findest Schadenswandler im Verlauf des Spiels. In eine Waffe eingeschmiedet, wandeln sie einen Teil des physischen Schadens in einen anderen Schadenskanal um. Es gibt Schadenswandler für Feuer, Eis, Gift und Magie.

Manche Waffen und Rüstungen verfügen aber außerdem über einen farbigen Schmiedesockel. In diese Sockel kannst du andere Gegenstände einschmieden:

- **Bronze:** Runen und Schmiedekünste (z.B. Schärfen)
- **Silber:** Runen, Schmiedekünste und Ringe
- **Gold:** Runen, Schmiedekünste, Ringe und Amulette

Je höher die Sockelqualität, desto größer ist außerdem der Effekt durch den eingeschmiedeten Gegenstand. Generell erhält eine geschmiedete Waffe oder eine Rüstung die Wirkung des eingeschmiedeten Gegenstands als Bonus.

Wurde z.B. ein Ring in ein Schwert eingeschmiedet, hat das Schwert nun zusätzlich die Eigenschaften des Rings. Wenn es mehr Sockel gibt, kannst Du verschiedene Eigenschaften kombinieren. Es ist sogar möglich, einen Gegenstand (Ring oder Amulett) wieder herauszuschmieden. Jedoch gehen dabei alle anderen eingeschmiedeten Gegenstände verloren.



Das Schmieden läuft wie folgt ab: Zunächst wählst du beim Schmied die Waffen oder die Rüstung, die du verändern möchtest. Dann wählst du aus, welcher Gegenstand eingeschmiedet werden soll. Hier stehen auch die Schmiedekünste Schärfen, Härten und

Veredeln zur Auswahl. Sie sind zwar keine Gegenstände, belegen aber dennoch einen Sockel. Beispiel: Um eine Waffe zu Schärfen, legst du die Schmiedekunst „Schärfen“ in einen Sockel (ab Bronze).

DIE GEGNER

GEGNERSTÄRKE

Der glühende Kreis um einen Gegner zeigt auf einen Blick die relative Stufe zum eigenen Charakter an.



1 Ein grüner Schein zeigt an, dass der Feind eine niedrigere Stufe hat.

2 Ein gelber Kreis deutet auf eine etwa gleiche Stufe hin. Beachte aber, dass ein Oger der gleichen Stufe trotzdem stärker ist als ein Kobold.

3 Ein roter Kreis zeigt eine höhere Stufe an.

Ein grauer Kreis deutet auf einen Feind, der deutlich schwächer ist und faktisch kaum Erfahrungspunkte bringt.



Elitegegner werden durch goldene Schrift in der Lebenspunkt-Anzeige des Gegners angezeigt.

SCHADENSKANAL UND RESISTENZ



Rüstung schützt vor physischem Schaden, vor den anderen Schadensarten helfen die Reliquien.

	Gelb:	Physisch
	Rot:	Feuer
	Blau:	Magie
	Grün:	Gift
	Hellblau:	Eis

Durch Drücken des linken Stick-Buttons wird eine Gegnerinfo angezeigt. Diese zeigt an, welche Schadensarten und welche Resistenzen ein Gegner hat. Es werden folgende Farben verwendet:

Die gleichen Schadensarten werden auch in der Detailansicht im Inventar angezeigt. Einen Gegner kannst du natürlich mit einer Schadensart, für die er wenig Rüstung hat, am besten treffen.



Je mehr Rüstung und je bessere Rüstung dein Held trägt, desto höher ist sein Rüstungswert und damit seine Resistenz gegen physischen Schaden - die wichtigste Schadensart in der Sacred-Welt. Doch es gibt auch Resistenzen für die anderen Schadensarten. Diese werden durch die Reliquien bestimmt, die dein Held trägt.



Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto größer ist die Bedeutung von Schadenskanälen und Resistenzen. Im Bronze-Modus kannst du auch einen Gegner mit Eisschaden bezwingen, der eine hohe Resistenz gegen Eis hat. Ebenso schützt dich eine hohe physische Rüstung auch gegen Gift. Je höher jedoch der Schwierigkeitsgrad (Gold, Platin...) desto wichtiger wird die Wahl der richtigen Rüstung, Reliquien und Waffen.

EINFLÜSSE AUF SCHADEN UND RESISTENZ



Manche Gegenstände, die dein Held trägt, beeinflussen die Schadens- und Rüstungswerte deines Helden. Der größte Einfluss auf die Rüstungswerte kommt von den Reliquien, die im Inventar aktiviert werden können.

In der Übersicht des Helden, die du über das Heldenmenü anzeigen kannst, werden deine aktuellen Werte angezeigt. Bei diesen Werten sind alle Modifikationen berücksichtigt, auch die der aktuell getragenen Waffe (die Waffe, die der Held gerade in der Hand hält).

GARANTIE

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Koch Media nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Koch Media übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigefügten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, so dass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird Koch Media innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl entweder das Produkt nachbessern oder nachliefern, oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Koch Media bezogen haben.

Voraussetzung für die Inanspruchnahme ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers an die Adresse: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg senden. Darüber hinaus übernimmt Koch Media keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch

die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist. Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Koch Media haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

Koch Media übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Koch Media zu vertreten sind.

TECHNISCHE INFORMATION/ HOTLINE

Sollten bei der Installation dieses Produkts Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wurde bereitgestellt. Wenn dies nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst.

Bitte schreiben Sie an:

Koch Media GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland: 0900 1 807 207 (0,62 €/Min.)

Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 €/Min.)

Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr/Min.)

FAQ und Online-Support:

<http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps&Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland: 0900 5 155 686 (1,86 €/Min.)

Österreich: 0900 5 155 686 (2,16 €/Min.)

Schweiz: 0900 5 155 686 (3,00 SFr/Min.)

CREDITS

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 Trümpfer
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 Rolles
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
Mathieu Duborper

Vertigo Translations llc

Rossella Mangione
Todd Busteed
Adriano Dezulian
Glen West
Matteo Ungaro

US voices recorded at
Synthesis US llc 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
erial
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 Mar-
keting**
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 Höhdorff
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
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 Pangourelis

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 Daniilkin
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...

...all the Beta-Testers for
their efforts
...our friends and families

MANUAL TEAM

Halycon Media

Volker Rieck

Project

management
Eckhard Wineberger

Editor

Hans-Arno Wegner
Michael Hengst

Editorial

Office
Claudia Hengst

Layout/Design

Bernhard Doeller

For PLAYSTATION®3 support, visit playstation.com or refer to the telephone list below:

Customer Service Numbers

Australia	1300 365 911* *(Calls charged at local rate.)	Malta	23 436300 Local rate.
Österreich	0820 44 45 40** **(0,116 Euro/Minute.)	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten.
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local / Lokale kosten	New Zealand	09 415 2447 National Rate. 0900 97669* *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).
Česká republika	222 864 111 Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111 283 871 637 Po - Pa 10:00 - 18:00 Help Line Tarifováno dle platných telefonních sazeb.	Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	Portugal	707 23 23 10** **Serviço de Atendimento ao Consumidor/ Serviço Técnico.
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	España	902 102 102 Tarifa nacional
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	Россия	+7 (095) 238-3632
Deutschland	01805 766 977** **(0,12 Euro/minute)	Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15
Ελλάδα	00 32 106 782 000** **Εθνική Χρυσή	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85* Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate.	UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto		



BLES-00410

"PS" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3", "△", "○", "×", and "□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All Rights Reserved.

4020628084035