



## Ustawienia rodzinne

Ułatwienia rodzinne dla Windows – LIVE uzupełniają się z ustawieniami kontroli rodzicielskiej Windows Vista®. Zarządzaj dostępem swojego dziecka z pomocą łatwych i elastycznych narzędzi. Więcej informacji na [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings)

## SPIS TREŚCI

ZANIM ZACZNIESZ	3	<i>Strażnik Świątyni</i>	30
<i>Witamy w Sacred 2: Fallen Angel!</i>	5	<i>Wojownik Cienia</i>	32
<i>Aktywacja produktu</i>	5	<i>Inkwizytor</i>	34
<i>Wstęp</i>	6	<b>PROJEKTY</b>	<b>36</b>
<i>Instalacja</i>	7	<i>Wszyscy są tacy sami? Tutaj nie!</i>	36
<b>GRA</b>	<b>8</b>	<i>Runy i ulepszenia sztuk walki</i>	38
<i>Rozpoczynanie gry</i>	8	<i>Ulepszanie aspektów sztuk walki</i>	39
<i>Wybór postaci</i>	9	<i>Magia bogów</i>	40
<i>Gra</i>	10	<i>Wymiana runów</i>	41
<i>Wskaźnik myszy</i>	11	<i>Kowalstwo</i>	41
<i>Opis ekranu</i>	12	<i>Parę słów o kolonach</i>	42
<i>Mapy</i>	18	<i>Gra wieloosobowa</i>	44
<i>Ważne ikony mapy</i>	19	<i>Sterowanie grą</i>	52
<i>Przegląd rozgrywki</i>	20	<i>Sterowanie grą</i>	53
<i>Rozwój postaci</i>	22	<i>Twórcy</i>	54
<i>Serafia</i>	24	<i>Readme oraz Forum</i>	58
<i>Wysoka Elfka</i>	26	<i>Pomoc techniczna w Polsce</i>	58
<i>Driada</i>	28		



# Blind Guardian

FINEST SYMPHONIC HEAVY METAL!

**LTD. EDITION**

2CD Digipak incl.  
bonus track,  
interviews and  
media player  
available!

A Twist *in the* Myth

[WWW.BLIND-GUARDIAN.COM](http://WWW.BLIND-GUARDIAN.COM)

NUCLEARBLAST

PRELISTENING, MERCHANDISE & MORE:

[WWW.NUCLEARBLAST.de](http://WWW.NUCLEARBLAST.de)

WARNER MUSIC GROUP  
CENTRAL EUROPE



## WITAMY W SACRED 2: FALLEN ANGEL!

*Na kolejnych stronach znajdziesz wprowadzenie do fantastycznego świata Ankarii.*

Sama rozgrywka i sterowanie powinny być prawie intuicyjne dzięki wielu funkcjom wspomagającym oraz wskazówkom w samej grze, ale mimo tego pragniemy dać kilka wskazówek, które mogą ci ułatwić rozpoczęcie kariery nowego bohatera.

Poprowadź Ankarię z powrotem ku światłości lub zatop królestwo w cieniu. Decyzja należy w pełni do ciebie. Nieważne, którą wybierzesz karierę lub ścieżkę, unikalny świat Ankarii będzie cię wciąż zadziwiał swymi wieloma niebezpieczeństwami, przygodami i cudami. To pełen życia, pokojowo nastawionych mieszkańców i potwornie złych istot świat.

Odważny i obdarzony szczęściem bohater zyska w nim potęgę, respekt i bogactwa przekraczające jego najśmielsze wyobrażenia. Mogą być wszędzie! Za następnym zakrętem, w mrocznych kryptach, w głębokich lasach czy lodowych jaskiniach...

**Sacred 2: Fallen Angel** to fantastyczna i szcegółowa gra fabularna. Bez względu na to, czy planujesz przejść dwie epickie kampanie w pojedynkę czy też rozpocząć ekscytującą grę dla wielu graczy, Ankaria daje wszystkim szerokie spektrum możliwości. Bez względu na wybraną przez siebie ścieżkę – grę samotną, w drużynie czy przeciw innym graczom – mamy nadzieję, że **Sacred 2: Fallen Angel** dostarczy ci zabawy. **Zespół Sacred 2.**

## AKTYWACJA PRODUKTU

W czasie instalacji **Sacred 2: Fallen Angel** twój komputer połączy się z Internetem. **Sacred 2: Fallen Angel** nie da się odblokować przed oficjalną premierą. Po udanej instalacji, rozpocznij grę tak, by móc wpisać kod aktywacyjny. Znajdziesz go na tylnej okładce tej instrukcji. Wpisanie kodu spowoduje aktywację gry. Mamy nadzieję, że spodoba ci się odkrywanie świata **Sacred 2: Fallen Angel**. A może potrzebujesz jeszcze kopii gry dla przyjaciół? Nie ma problemu. Czekamy na kolejne osoby, chcące wybrać się w tę fantastyczną podróż. Po instalacji swojej kopii, twoi przyjaciele zostaną poproszeni o nowy kod aktywacyjny,

który mogą zakupić w naszym sklepie internetowym. Mogą również po prostu kupić grę. Każdy kod aktywacyjny działa dla dwóch komputerów. Zwróć licencję serwerowi aktywacyjnemu przed ponowną instalacją gry na swoim komputerze bądź przed zakupem nowej maszyny. Można go będzie wtedy użyć ponownie, jeśli zapragniesz przeinstalować **Sacred 2: Fallen Angel**. Jeśli zamierzasz odsprzedać grę, postępuj zgodnie z tą samą procedurą. **Odwiedź [www.unlock.Sacred2.com](http://www.unlock.Sacred2.com) by dowiedzieć się więcej o procesie aktywacji i rozwiązaniach możliwych problemów.**



### WSTĘP

*Zbliża się czas sądu! Ankaria stoi na progu wojny – wojny, która zdecyduje o przyszłości królestwa. Tylko bohater może oddalić jej groźbę i przywrócić w Ankarii porządek – bądź cisnąć ją w objęcia chaosu..*

Od niepamiętnych czasów, podobne aniołom wojowniczką, serafie, strzegły Energii T, aż pewnego dnia powierzyły to zadanie wysokim elfom. Korzystanie z energii pomogło ich cywilizacji rozkwitnąć i na pewien czas stać się dominującą kulturą w Ankarii.

Korzystanie z Energii T budziło kontrowersje. Nawet niektóre wysokie elfy sprzeciwiały się jej wykorzystaniu. Konflikt ten znalazł swą kulminację w czasie wielkiej wojny, w której smoki, strażnicy świątyń, ludzie i orki połączyli siły by walczyć z wysokimi elfami. Elfy jednak były zbyt potężne i pokonały swoich wrogów. Była to kosztowna wojna. Ankaria obróciła się w ruinę. Driady odseparowały się od wysokich elfów i wycofały na wyspę. Inne wysokie elfy również odeszły w poszukiwaniu lepszego miejsca i ostatecznie osiadły w żyznej delcie rzeki, gdzie stworzyły cywilizację opartą na Energii T. Aby utrzymać ludzi z dala od swych terytoriów, wzniosły ogromny mur, który je otaczał.

Cierpienia Ankarii na tym się jednak nie skończyły. W ruinach niegdyś dumnego imperium wysokich elfów, o kontrolę nad Energią T walczą arystokraci z klerem i jest to wojna bardziej niszcząca niżli poprzednia. Energia T może okazać się największym wrogiem Ankarii.

Energia rozchodzi się po świecie, niekontrolowana, zatrauwa pola, lasy i wioski. Jej boska moc tworzenia powoduje, że istoty w opanowanych przez nią ziemiach mutują w dzikie stworzenia. Gigantyczne, zmutowane potwory niszczą wioski i osady. Nadchodzi czas ostatecznej wojny – wojny, która przyćmi inne konflikty i zadecyduje o losach Ankarii. Tej wojnie należy zapobiec jeśli ma powrócić porządek lub rozniecić ją, by Ankarię opanował chaos. Co wygra, porządek czy chaos?

**To zależy od Ciebie!**





## INSTALACJA

Umieść płytę DVD *Sacred 2: Fallen Angel* w napędzie DVD. Jeśli opcja autostartu jest aktywna, program instalacyjny rozpocznie się automatycznie. Jeśli nie, należy włączyć ręcznie plik „setup.exe.” z płyty DVD *Sacred 2: Fallen Angel*. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie by zainstalować grę na swoim

komputerze. Plik „Readme.txt” zawiera istotne informacje techniczne. Odnajdziesz go w menu „Autostart” oraz w Menu Start systemu Windows. Najnowsze zmiany, które zostały wprowadzone już po wydrukowaniu tej instrukcji również znajdują się w tym pliku.

*Najnowsze informacje dotyczące gry Sacred 2: Fallen Angel znajdziesz na naszej stronie [www.sacred2.com](http://www.sacred2.com).*

## WYMAGANIA SYSTEMOWE

*Aby grać w Sacred 2: Fallen Angel potrzeba komputera o następującej specyfikacji sprzętowej:*

- *Procesor 2.6 GHz (Dual Core 2,4 GHz dla zintegrowanych kart graficznych*
- *[Intel® Integrated Graphics])*
- *1 GB RAM*
- *karta graficzna z 128 MB RAM,*
- *kompatybilna z DirectX®-9.0d,*
- *z technologią*
- *Pixel Shader 2.0 (nVidia®*
- *GeForce™ 6200, ATI® Radeon® X1300,*
- *Intel 945GM lub lepsze)*
- *karta dźwiękowa kompatybilna*
- *z DirectX-9*
- *napęd DVD*
- *20 GB wolnego miejsca na dysku twardym*
- *Windows® XP z Service Pack 3 lub*
- *Windows Vista™ z Service Pack 1*
- *DirectX 9.0d (dołączony do gry)*
- *połączenie z Internetem (wymagane do aktywacji)*

*Aby gra działała gładko w wysokich ustawieniach, polecamy następującą konfigurację:*

- *Procesor Dual Core co najmniej 2.4 GHz*
- *2 GB RAM*
- *karta graficzna z 512 MB RAM,*
- *kompatybilna z DirectX-9.0d,*
- *z technologią Pixel*
- *Shader 3.0 (nVidia® GeForce*
- *8800GTX, ATI Radeon HD 3800 lub*
- *lepsze)*
- *karta dźwiękowa z opcją dźwięku*
- *przestrzennego Sound Blaster® X-Fi™/ 5.1*
- *i kompatybilna z DirectX*
- *napęd DVD*
- *20 GB wolnego miejsca na dysku*
- *twardym*
- *Windows® XP z Service Pack 3 lub*
- *Windows Vista™ z Service Pack 1*
- *DirectX 9.0d (dołączony do gry)*
- *szybkie połączenie z Internetem do gry*
- *wieloosobowej w sieci*

## ROZPOCZYNIANIE GRY

Oto główne menu gry *Sacred2: Fallen Angel*, w którym możesz wybrać, w jakim trybie chcesz grać.



- „Jeden gracz – lokalnie”: stwórz nową postać lub graj istniejącą postacią
- „Wielu graczy – Internet”: graj przez sieć, sieć otwartą lub zamkniętą (str. )
- „Wielu graczy – LAN / Wi-Fi-Ad-hoc”: stwórz lub dołącz do gry w sieci lokalnej (str.). Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie .
- „Opcje”: ustawienia grafiki, dźwięku i rozgrywki.
- „Specjalne”: oglądaj odblokowane filmy lub przejrzyj twórców gry Sacred 2: Fallen Angel.
- „Wyjdź”: opuść grę (tylko po co?)



Kiedy zaczynasz grę po raz pierwszy, „Rozpocznij grę” przeniesie cię do tworzenia postaci (strona ). Rozwój postaci będzie zapisywany okresowo i automatycznie. Kiedy rozpoczniesz grę postacią, „Rozpocznij grę” doprowadzi cię do ekranu tworzenia postaci. Ostatnio używana postać zawsze będzie znajdowała się na szczycie listy i zostanie automatycznie wybrana. Aby wybrać postać, wystarczy kliknąć ją lewym przyciskiem myszy, wybrać

poziom trudności i rozpocząć grę klikając „Rozpocznij grę”. W trybie dla jednego gracza, zaawansowane postacie zawsze będą się pojawiać przy ostatnio aktywowanym monolocie wskrzeszenia. W trybie dla wielu graczy, postacie rozpoczynają będą w miejscu rozpoczęcia gry dla wielu osób. „Nowa postać” zabierze cię z powrotem do sekcji tworzenia postaci.

## WYBÓR POSTACI

W tym menu tworzysz postać, wybierasz boga, swoją ścieżkę i poziom trudności. Na tym przykładzie ujrzysz, jak wkroczyć do fantastycznego świata *Sacred 2: Fallen Angel* łatwo i szybko. Wszystkie klasy postaci zaczynają w różnych miejscach regiony elfów wysokich. Przeciwnicy nie są tam zbyt niebezpieczni. To dobre miejsce na zapoznanie się ze sterowaniem grą i środowiskiem Ankarii.

**Zacznijmy zatem:**



- 1 Tu wybierasz swoją postać. Możesz wybrać Serafię, Wysoką Elfkę, Driadę, Strażnika Świątyni, Wojownika Cienia lub Inkwizytora. Każda postać ma swoje mocne i słabe strony i każda rozwija się inaczej.
- 2 Twój wybór postaci może mieć wpływ na to, czy weźmiesz udział w kampanii Światłości czy Cienia, a także na wybór boga 3, który będzie spoglądał na ciebie łaskawym okiem. Serafia i Inkwizytor mają ograniczenia w wyborze boga i typu kampanii. Serafia może walczyć tylko za Światłość, a Inkwizytor może służyć tylko Cieniowi.
- 4 Możesz wybrać również pomiędzy poziomem trudności – brązowy jest łatwiejszy i poleca się go graczom początkującym, a srebrny stanowi większe wyzwanie. Środkowy przycisk pozwala bardzo doświadczonym graczom na wejście do trybu „hardcore”, w którym po śmierci postaci, gra kończy się definitywnie. **Uwaga:** postacie z trybu „hardcore” stają się niegrywalne po śmierci! W zwykłym trybie, postać po śmierci odradza się i można grać dalej.
- 5 Oto zbiór dokonanych przez siebie wyborów oraz miernik postępów w obecnej kampanii.

## GRA

*Kiedy rozpocznesz grę, twoja postać pojawi się w świecie Ankarii. Ekran będzie wyglądał mniej więcej tak:*



W centrum znajduje się twoja postać, z której korzystać będziesz do prowadzenia interakcji z trójwymiarowym światem. Wskaźnik **1** zmienia się w zależności od obecnej sytuacji. Sterowanie w *Sacred 2: Fallen Angel* jest zależne od kontekstu, proste i intuicyjne.





## WSKAŹNIK MYSZY

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy zawsze wywołuje „akcję domyślną”. Zależy ona od obiektu, na który obecnie wskazuje kursor i wybierana jest automatycznie.

1



Kliknij na ziemię by postać ruszyła się w to miejsce. Jeśli przytrzymasz lewy przycisk myszy, postać będzie podążała za wskaźnikiem.



Wskaż przeciwnika. Wskaźnik zmieni się w miecz.



Kliknij lewym przyciskiem by zaatakować aktualnie trzymaną bronią. Jeśli posiadasz broń strzelecką, ta sama ikona zmienia się w strzałę.



Drzwi i bramy otwierają się automatycznie, chyba, że są częścią jakiegoś zadania. Wskaźnik zmieni się w ikonę otwierania.



Spotkasz wiele postaci w czasie swych przygód. Jeśli wskaźnik zmienia się nad nimi w dymek, znaczy to, że można z nimi porozmawiać.



Postacie zlecające zadania można poznać po wykrzykniku i wskaźniku w kształcie znaku zapytania.



Wskaźnik zmienia się w rękę, ilekroć możesz użyć jakiegoś przedmiotu – posągu boga, studni czy monolitu wskrzeszenia. Jeśli możesz chwycić przedmiot, wskaźnik zmienia się w pięść.



Pojemniki takie jak skrzynie czy pudła można otworzyć, jeśli wskaźnik zmieni się w ikonę „zamka”.

## OPIS EKRANU

### Strona 14 A

*W Ankarii można poruszać się, korzystając z myszy. Kliknięcie na ziemi spowoduje, że postać ruszy się do danego miejsca. Jeśli przytrzymasz lewy przycisk myszy, twoja postać zacznie podążać za wskaźnikiem myszy.*

Kółko myszy pozwala zbliżać widok bądź zmieniać pozycję kamery.

*Oto mamy przewodnik po podstawowych funkcjach gry. Jeśli chcesz poznać szczegóły konkretnego tematu, przejdź na właściwą stronę.*

### Strona 17 E



*Aby walczyć z przeciwnikiem używając aktywnej broni, należy kliknąć go lewym przyciskiem myszy. Możesz skorzystać ze sztuki walki (takiej jak widoczne na obrazku meteoryty) klikając prawym przyciskiem myszy.*

### Strona 16 D



## Strona 14 B



## Strona 20



## Strona 15 C

Aby skorzystać ze sztuki walki (lub kombinacji), musisz przeciągnąć ją z przeglądu sztuk walki i upuścić w stosownym miejscu **1** (dokładne informacje na stronie 25). Można je aktywować, klikając miejsce prawym przyciskiem.

Wzmocnienia można również umieścić w stosownym miejscu **2**.  
(Więcej na stronie 15).



A



W lewym górnym rogu znajduje się portret twojej postaci z obszarami informacyjnymi.

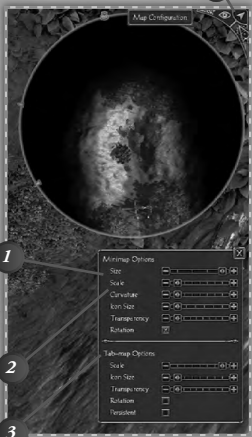
- 1 Czerwony pasek pokazuje obecne zdrowie postaci.
- 2 Zielony pasek wypełnia się wraz ze zdobytym przez postać doświadczeniem. Kiedy się wypełni, twoja postać awansuje o poziom.
- 3 Liczba w kółku to poziom postaci.
- 4 Migający krzyżyk informuje o niewydajnych punktach umiejętności. (Więcej na stronie 22).



B



Sterowanie minimapą, duża mapa świata oraz znajdujące się na nich symbole można znaleźć po prawej stronie.



- 1 Rozmiar i skalę miniaturowej mapy można tutaj dostosować. Na przykład, górny suwak zmniejsza lub zwiększa rozmiar mapy.
- 2 Suwak pod mapą zmienia skalę mapy. Większa skala pokazuje mniej szczegółów.
- 3 Ustawienia menu mapy odpowiadają większej wersji minimapy, którą można wyświetlić, wciskając klawisz „Tab”.
- 4 Mapę można ukryć, klikając małą strzałkę.

C

4



5

W prawym dolnym rogu ekranu znajdują się ikony pozwalające wyświetlić ekran postaci, umiejętności i sztuk walki.



- 1 Kliknięcie na symbolu książki aktywuje kolejny ważny ekran informacyjny. Pokazuje ilość zabitych przeciwników, zebranych przedmiotów i opowieści z historii Ankarii, a także obecny status aktywnych zadań.
- 2 Zadanie zakończone powodzeniem oznaczone jest zielonym ptaszkiem, a zadanie zakończone niepowodzeniem – czerwonym krzyżykiem.
- 3 Trudność zadania można stwierdzić po ilości gwiazdek, znajdujących się przy opisie. Im więcej gwiazdek, tym trudniejsze zadanie.
- 4 Te miejsca zarezerwowane są dla „wzmocnień”. Na początku gry dostępne jest tylko jedno miejsce, później można tam umieszczać do trzech wzmocnień. Wzmocnienia to sztuki walki, które są aktywne stale – jakby przez cały czas działały w tle. Pozostają aktywne, dopóki się ich nie wyłączy. Aktywne wzmocnienia powodują wolniejszą regenerację sztuk walki. Na przykład tarcza energetyczna Strażnika Świątyni do wzmocnienie.
- 5 Konie i specjalne wierzchowce to środki transportu (strona 24). Jeśli posiadasz wierzchowca, wsiadasz nań, zsiadasz bądź przywołujesz go, klikając tę ikonę.

D



**1** U dołu ekranu znajduje się kompas. Jego igła wskazuje zawsze główne zadanie. Kompas pokazuje również kierunek, w którym należy podążać celem wykonania obecnie aktywnego zadania pobocznego. W środku kompasu znajdziesz również informacje o porze dnia w Ankarii (ranek, południe, popołudnie, wieczór, noc).

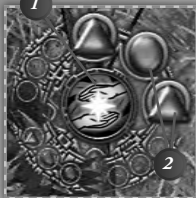
**2** tutaj znajduje się obecnie trzymana broń, wykorzystywane sztuki walki **3** oraz przedmioty **4** do których chcesz mieć szybki dostęp – takie jak napoje leczące. Na początku gry aktywne jest tylko jedno miejsce na broń oraz na sztuki walki, oraz dwa miejsca na przedmioty. Aktywne miejsce oznaczone są złotym okręgiem. Sztuki walki oraz kombinacje znajdują po prawej stronie kompasu. Broń – po lewej.

**5** Sztuka walki musi się zregenerować po wykorzystaniu. Widzisz, że się regeneruje dzięki widocznemu przy niej symbolowi. Ze sztuki walki można korzystać tylko wtedy, gdy jest całkowicie zregenerowana. *O sztukach walki przeczytasz więcej na stronie 36.*

Kiedy jedziesz na koniu, zarówno kombinacje jak i sztuki walki zastępuje specjalna umiejętność wierzchowca. Istnieją różne konie i wierzchowce specjalne (czy też – w przypadku Strażnika Świątyni – maszyny). Sztuki walki twojej postaci nie dają się wykorzystywać z siodła, ale można ich używać na grzbiecie wierzchowca specjalnego. Wierzchowce można ulepszać przy pomocy siodła siodła.



E



**1** Kula. „Boskie zaklęcie” znajduje się w centrum kuli. Jest to bardzo potężne zaklęcie, które zależy od boga wybranego na początku gry. *Opis czarów znajduje się na stronie 40.*

**2** Te przedmioty to relikwie, które znajdziesz w czasie gry. Istnieją cztery różne typy tych przedmiotów, które dają różnego rodzaju odporności na magię, truciznę, ogień czy atak lodowy. Można łączyć relikwie i przełączać różne odporności.



## Na właściwym miejscu



Oznaczenia w różnych kolorach pokazują, które miejsce można wykorzystać na wzmocnienie, kombinację czy na broń. Miejsca, z których można korzystać są zielone, a te, z których korzystać nie można są czerwone.



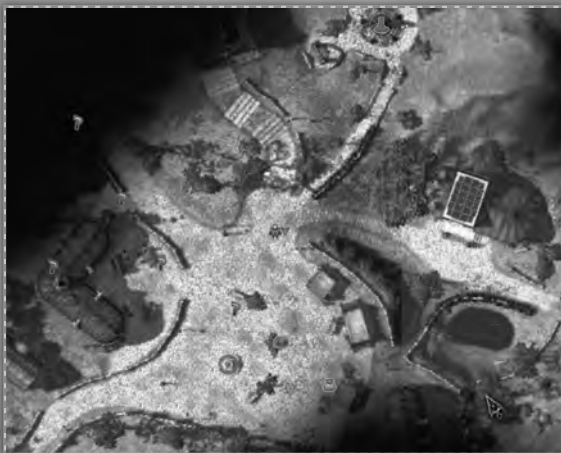
## Czym są kombinacje?



Kombinacje to potężne sekwencje różnych sztuk walki. Tworzysz kombinację, umieszczając kolejne sztuki walki w dostępnych miejscach. Wykonuje się je w zdefiniowanej przez ciebie kolejności.

## MAPY

Istnieją trzy różne typy map w grze *Sacred 2: Fallen Angel*. Minimapa, wymieniona już wcześniej, znajduje się w prawym górnym rogu. Mapa „TAB” pokazuje powiększoną wersję bezpośredniego otoczenia.



Minimapa oraz mapa „TAB” pokazuje tylko część otaczającego cię świata, a duża mapa (podstawowo klawisz: „M”) pokazuje cały świat. Symbole się nie zmieniają aby ułatwić nawigację. Znacznik działa tylko na mapie świata.





## WAŻNE IKONY MAPY

Dodatkowe symbole na mapie świata oraz na minimapie pomogą ci znaleźć drogę. Oto lista najważniejszych markerów.

### Wskaźniki kierunku na minimapie:



Istnieją dwa rodzaje zadań: zadanie główne (pomarańczowe) oraz zadania poboczne, które wskazuje srebrna strzałka. **Wskazówka:** w każdej chwili może być aktywne tylko jedno zadanie poboczne, więc widoczna jest tylko jedna srebrna strzałka.

### Ikony:



Znaki zapytania występują w różnych kolorach w zależności od typu zadania, a zarezerwowane są tylko dla zlecających zadania. Wykrzykniki oznaczają osoby, które wynagrodzą cię za zadanie, a kółka to twoje cele. Zadania postaci to – jak sama nazwa wskazuje – zadania, które otrzymują tylko stosowne postacie, co powoduje, że wyświetlają się w kolorach postaci.

### Usługi:



Te cztery symbole to cztery najważniejsze typy usług (od lewej do prawej): kupiec, kowal, mistrz runów i handlarz koni.



Nieaktywne monolity mają kolor ciemnoszary, ostatnio aktywowany monolit zaś ma jaśniejszy kolor, by łatwiej było odróżnić go od pozostałych. To pozwala łatwo określić, gdzie pojawisz się, jeśli twoja postać zginie.

### Teleport::



Aktywny portal teleportacyjny wyświetlany jest w kolorze niebieskim. Przejście przez portal pozwala natychmiastowo pokonać wielką odległość.

### Lochy:



Wejścia do więzień, jaskiń, tuneli i wszelkich innych lochów oznaczone są ciemnymi, kamiennymi wrotami.

### Znacznik



Ctrl + LPM umieszcza znacznik, który wygląda jak szpilka na mapie świata. Celem ułatwienia nawigacji, znacznik widoczny jest również na minimapie.

## PRZEGLĄD ROZGRYWKI

Możesz korzystać ze skrótów klawiszowych by uzyskać dostęp do ekranów informacyjnych swojej postaci.

- 1 Domyślnie, **I** wyświetli ekran informacyjny postaci. Znajdziesz tu informacje o swoim imieniu, klasie postaci i o obecnym poziomie.
- 2 Tutaj widoczny jest ekwipunek postaci i dostępne pieniądze.
- 3 Tutaj widoczne są wszystkie noszone przez postać przedmioty.
- 4 Kliknięcie tego przycisku wyświetli ekran wierzchoców i ich przedmiotów.



- 14 Tutaj wyświetlają się informacje o wpływie pancerza i wzmocnień na sztuki walki.
- 15 To pozwala zmienić przedmioty w złoto bez udziału kupca. Ta wygoda ma jednak swoją cenę – otrzymuje się za każdy przedmiot mniej złota, niż zapłaciłby kupiec.
- 16 Tutaj znajduje się suma wszystkich premii atrybutów postaci.
- 17 Kliknięcie tej ikony pokazuje założone przedmioty specjalne. Specjalne przedmioty należą do zestawów i są oznaczone na zielono.



## Wskazówka

Przedmioty, broń oraz pancerz łatwo rozróżnić dzięki kolorom. Kolor nazwy i opisu jest zależny od tego, jak rzadki jest dany przedmiot. Zwykle przedmioty są białe, magiczne są niebieskie, bardzo rzadkie przedmioty są żółte, a przedmioty z większych zestawów są zielone. Przedmioty magiczne, bardzo rzadkie i z zestawów dają specjalne premie. Postać, która założyła wszystkie przedmioty z konkretnego zestawu, otrzymuje premię dodatkową.

Podstawowo **[S]** przywoła ekran sztuk walki.

Oto przegląd różnych sztuk walki. W tym przypadku wyświetlana jest Serafia wraz z nazwami i symbolami związanymi z tą klasą postaci. Rozplanowanie elementów jest jednakże identyczne dla wszystkich klas. Menu **8**, **9** i **10** pokazują trzy aspekty sztuk walki.

- 11** Tutaj można tworzyć kombinacje.
- 12** Tutaj możesz przełączać pomiędzy ekranami sztuk walki oraz ich modyfikacjami.
- 13** Przeciągnij symbol kombinacji do wolnego miejsca w lewym górnym rogu menu kombinacji. Tutaj łączy się sztuki walki w kombinacje.

Domyślnie **[C]** wyświetli ekran atrybutów i umiejętności.

- 5** To pokazuje twoje atrybuty.
- 6** pokazuje umiejętności, które poznała twoja postać. Postać może nauczyć się maksimum dziesięciu różnych umiejętności.
- 7** W niższej części ramki znajdują się informacje o ostatnio zabitym przeciwniku.

## ROZWÓJ POSTACI

*Postacie i ich rozwój są sercem gry Sacred 2: Fallen Angel. Wiele umiejętności, specyficznych dla postaci sztuk walki oraz atrybutów powoduje, że każda postać jest wyjątkowa.*

Poza klasycznymi atrybutami, takimi jak zręczność czy siła, każda postać posiada zdolności specjalne, które można rozwijać. Serafia, na przykład, uczy się korzystać z Magii Niebiańskiej. Następne strony wyjaśnią dokładnie, z użyciem przykładów, jak rozwijać postać.

Domyślnie, klawisz **[C]** wyświetli ekran atrybutów i umiejętności.

Tutaj widoczne są atrybuty ogólne. Podnoszą się automatycznie po zdobyciu poziomu. To, czy wzrost jest znaczny, czy też niewielki, zależy od klasy postaci. Przy zyskiwaniu poziomu, możesz również przyznać punkty ręcznie. Aby tego dokonać użyj znaku **[+]** w prawym dolnym rogu stosownego symbolu.



### ★ Informacja

*Zdolności w kolorze szarym w prawej kolumnie można wykorzystywać dopiero po wydaniu pięciu punktów na stosowną zdolność w kolumnie lewej. Punkty liczą się dla całej grupy (2 – 5), więc nieważne jest, czy wszystkie pięć punktów doliczono do jednej zdolności czy rozdzielono na kilka. Po wydaniu pięciu punktów wszystkie szare zdolności z określonej grupy stają się dostępne.*



Atrybuty określają podstawowe zdolności mentalne i fizyczne postaci.



Te umiejętności głównie ulepszają specjalną sztukę walki aktywnej postaci



Tutaj znajdziesz zdolność bojową aktywnej postaci



To umiejętności defensywne postaci



Ostatnia grupa to umiejętności ogólne

Umiejętności to wszystko, czego postać może nauczyć się w świecie Ankarii.

Wszelkie umiejętności (także te, które znajdują się pod numerami 2, 3, 4 i 5) różnią się w zależności od postaci.



Na przykład: umiejętności Wojownika Cienia widoczne są po prawej stronie ramki. Po lewej stronie widoczne są umiejętności Strażnika Świątyni. Różnice są oczywiste.



## SERAFIA

*Wojowniczkę, która wygląda jak anioły i noszą skrzydlate pancerze, a posługują się specyficzną bronią.*

*Ich wygląd wzmacnia wrażenie: są niezmiernie piękne, szczycą się długimi włosami i posiadają oczy bez źrenic.*

*Wygląd może być jednakże zwodniczy. Serafie to niebezpieczni przeciwnicy. Potrafią korzystać z broni nie gorzej niż z magii czy technologii.*

## ★ *Tygrys szabłoźbny*

*Serafie wyglądają jak anioły, ale już ich wierzchołce nie mają w sobie nic anielskiego. Wielkie kły tygrysów nie tylko wyglądają groźnie – są prawdziwie niebezpieczne.*





## Za dobra, by była prawdziwa



Serafia to idealna postać zarówno dla początkujących, jak i dla weteranów. Może korzystać z większości typów broni i nosić wszelkie pancerze. Aspekty Błogosławionej Wojowniczkii, Niebiańskiej Magii oraz Oświeconej Technologii pozwalają na połączenie ofensywnych sztuk walki i solidnej ochrony. Efektywne wzmocnienia, takie jak Energia Ochronna, uzupełniają status elastycznej, silnej klasy postaci. Serafia walczy za po stronie światła, może więc tylko wybrać Kampanię Światłości. Nie może również wybrać mrocznego boga.



### BŁOGOSŁAWIONA WOJOWNICZKA

W walce wręcz Serafia nie wydaje się szczególnie elegancka, ale nie liczy się tu siła – jedynie jej doskonała technika.



*Młot duszy*



*Grad ciosów*



*Bojowe salto*



*Olsniewająca gotowość*



*Postawa bojowa  
(wzmocnienie)*



### NIEBIAŃSKA MAGIA

Mistyczne korzenie postaci powodują, że może ona zmienić się w magiczną wojowniczkę.



*Prawe zgromienie*



*Kolumna blasku*



*Zaszczepienie wiary*



*Uświęcona odnowa*



*Oczyszczająca jasność  
(wzmocnienie)*



### OŚWIECONA TECHNOLOGIA

Serafie korzystają z wysoce zaawansowanych technologii, co daje im niezwykłą moc w boju.



*Gniew archaniola*



*Płomienna nova*



*Boska ochrona*



*Energia chroniąca  
(wzmocnienie)*



*BeEfGie  
(wzmocnienie)*



## WYSOKA ELFKA

*Aryokratyczna Wysoka Elfka należy do starożytnej rasy, która po części odpowiada za konflikt, który niepokoi Ankarę.*

*Długie lata studiów nad magią uczyniły Wysoką Elfkę mistrzynią zaklęć.*

*Uważa kontrolowanie Energii T za swe dziedzictwo, a do innych ras pochodzi z arogancją.*

## ★ *Jaszczur wietrzny*

*Jaszczur wietrzny wydawałby się uroczy – gdyby nie blask oczu.*

*Jaszczur wietrzny nie budzi takiego respektu jak smok, ale jego moc jest nie mniej straszna.*







## Magia dla magii



Spośród wszystkich postaci gry *Sacred 2: Fallen Angel*, Wysoka Elfka jest najbardziej „klasycznym czarodziejem”.

Korzysta z trzech podstawowych aspektów magii: Arcypiromantki – szczególnie użytecznego w poznawaniu czarów ogniowych, Mistycznej Burzomagini

– dającego możliwość korzystania z czarów lodu oraz Arkan Delfickich – chroniącego i teleportującego. Budowa Wysokiej Elfki powoduje, że jest ona dość słaba i łatwo daje się zranić w ataku wręcz. W walce polega na swych sztukach walki – więc granie nią wymaga więcej strategicznego myślenia niż granie inną postacią.



### ARCYPIROMANTKA

Całkowita kontrola nad ogniem. Aspekt użyteczny dla maga ofensywnego.



Starożytna kula ognia



Gorzejąca burza



Zapalający deszcz



Ogniowy demon  
(wzmocnienie)



Rozżarzona skóra  
(wzmocnienie)



### MISTYCZNA BURZOMAGINI

Specjalizacja w magii lodu, znaczny nacisk na ochronę własną oraz osłabienie wroga.



Lodowy błysk



Lodowe ciernie



Rozszalały nimb



Zstępujący całun



Kryształowa skóra  
(wzmocnienie)



### ARKANA DELFICKIE

Szkoła magii klasycznej, nadająca się do wspomagania innych postaci.



Kobaltowy cios



Magiczny cios



Cienisty krok



Odepchnięcie magii



Wielkie pokrzepienie  
(wzmocnienie)



## DRIADA

*Driady wywodzą się od zbuntowanych elfów, które w starożytności przeniosły się na zachodnie wyspy.*

*Driady żyją w jedności z naturą i są mistrzyniami magii natury. Biegłe posługują się też bronią dystansową, taką jak łuki i dmuchawki.*

### *Co to jest skurczona głowa?*



*Niektórzy pokonani przeciwnicy zostawiają po sobie skurczoną głowę, której może używać Driada (tylko jednej*

*naraz). Skurczone głowy mogą dawać kilka możliwych premii do wartości pancerza i ataku, na przykład skurczona głowa orka daje Driadzie premię do ataku przeciw orkom.*

## ★ *Waran*

*Driady szanują przyrodę i od czasów Wielkiej Wojny szczerze nienawidzą Energii T. Waran jest dla nich specjalnym wierzchowcem nie bez przyczyny, ponieważ te wielkie jaszczury doskonale pasują do preferowanych przez Driady broni dystansowych.*





## Łuk i strzala



Wysokie Elfy posługują się głównie magią żywiołów, lecz ich przeciwniczki, Driady, poświęcają się naturze.

Aspekty wykorzystywane przez Driadę to Zmienna Łowczyni, Kabalistyczne Voodoo i Magia Natury. Driada to również mistrzyni walki dystansowej

pośród postaci. Rozpoczyna grę z dmuchawką i ponadprzeciętną wartością zręczności. Nikt nie może się z nią równać, jeśli chodzi o łuki i dmuchawki. Z drugiej strony, na początku gry magia Driady jest stosunkowo słaba, co czyni z niej postać głównie dla zaawansowanych, doświadczonych graczy.



### ZMIENNA ŁOWCZYNI

Ta sztuka walki daje Driadzie wszystko, co przydaje się w walce na dystans. Sztuki walki Driady czynią ją najlepszą wojowniczką na dystans.



### KABALISTYCZNE VOODOO

Mroczna strona Driady. Dzięki tej magii Driada wysysa życie ze swych wrogów, potrafi też zmusić ich duchy, by dla niej walczyły.



### MAGIA NATURY

Ten aspekt czerpie moc z natury i wykorzystuje w boju siły przyrody.



Niszczące uderzenie



Wzorzec ataku



Sprint



Wir



Złowieszczy drapieźnik  
(wzmocnienie)



Spaczone cierpienie



Żmijowa choroba



Czarna kłątwa



Zjadliwy totem



Żywa śmierć  
(wzmocnienie)



Ziemne włócznie



Splątane pnące



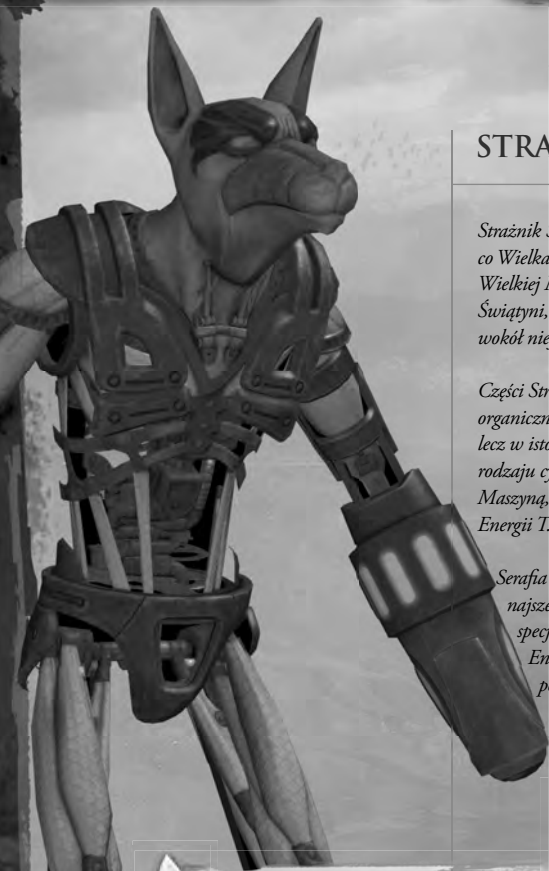
Dotyk złotej polany



Bystry umysł



Starożytna kora  
(ulepszenie)



## STRAŻNIK ŚWIĄTYNI

*Strażnik Świątyni jest niemal równie stary, co Wielka Machina i sama Energia T. Stwórca Wielkiej Machiny stworzył też Strażników Świątyni, by strzegli maszyny i wzniesionej wokół niej świątyni.*

*Części Strażnika Świątyni składają się z materii organicznej, którą trzeba osłaniać pancerzem, lecz w istocie Strażnik Świątyni jest swego rodzaju cyborgiem, napędzanym Energią T. Maszyną, która poświęciła swe „życie” ochronie Energii T.*

*Serafia i Strażnik Świątyni to dwie postaci najszerzej wykorzystujące technikę. Dzięki specjalnym zdolnościom i wykorzystaniu Energii T, Strażnik Świątyni to postać doskonała do gry w trybie wieloosobowym.*

## ★ *Mobiculum*

*Wszystkie postaci prócz Strażnika Świątyni mają „biologiczne” wierzchowce specjalne. Strażnik zaś używa nowoczesnego, zasilanego Energią T monokoła, maszyny również okazałej, co niebezpiecznej. Strażnik Świątyni może korzystać ze swych sztuk walki nawet siedząc w Mobiculum.*





## Człowiek i maszyna



Strażnik Świątyni to wyjątkowa postać, mająca bezpośredni dostęp do Energii T. W odróżnieniu od innych postaci, jedna z jego najważniejszych broni – uzbrojone ramię – jest już w niego wbudowana, co oznacza, że jego lewe ramię zmienia się w zależności od używanej sztuki walki. Zawsze może wystrzelić ze swego lewego ramienia promień energii. W walce wręcz może powalać nim swych przeciwników. Dzięki wyjątkowym zdolnościom Strażnik jest doskonałą postacią wsparcia w grze w trybie wieloosobowym. W kampanii dla jednego gracza postać ta najlepiej nadaje się dla doświadczonych graczy.



### Bateria

Podczas gry Strażnik Świątyni może natrafić na przedmiot zwany baterią. Jest to część pancerza określająca, jakiego rodzaju strzałami można strzelać z naręcznego działka.



### ODDANY STRAŻNIK

Strażnik Świątyni jest bardzo silny w walce wręcz. Futurystyczna technologia czyni z niego jeszcze groźniejszego przeciwnika.



### UTRACONA FUZJA

Strażnik Świątyni wykorzystuje w walce zasięgowej uzbrojone ramię, niszcząc przeciwników, nim zdołają się zbliżyć.



### STRAŻNIK ŹRÓDŁA

Strażnik Świątyni był niegdyś częścią Wielkiej Maszyny i wciąż może wykorzystywać Energię T jako broń. Dzięki niej może zmieniać atrybuty przeciwników, a nawet wpływać na otoczenie.



Oddany cios



Zwiększone wyładowanie



Pierwotna mutacja



Bitewny oręż



Wściekłe podpalenie



Ognisty węgiel



Śmiertelne włócznie



Porażający dotyk



Lodowe zapomnienie



Czułość bojowa



Promień Archimedesesa



Naladowana siatka



Całun Energii T  
(wzmocnienie)



Odrzutowa lewitacja



Nietykalna siła  
(wzmocnienie)



## WOJOWNIK CIENIA

*Wojownicy Cienia to żołnierze, którzy aż do śmierci odważnie walczyli na polach bitewnych Ankarii. Szanowali ich i lękali się ich zarówno przyjaciele, jak i wrogowie.*

*Wysokie Elfy lub Inkwizytorzy przy pomocy niezwykle niebezpiecznego rytuału okradli tego wojownika z wiecznego odpoczynku i sprowadzili go z powrotem na świat.*

*Wojownik Cienia może używać ciężkiego pancerza i broni, i jest najgroźniejszym wojownikiem w walce wręcz na całej Ankarii. Nikt nie zna się na walce tak, jak on.*

## ★ *Piekielny ogar*

*Piekielny ogar to doskonały towarzysz dla wojownika zawieszzonego między życiem a śmiercią.*

*Przybycie piekielnego ogara z zaświatów napełni przerażeniem serce każdego przeciwnika.*





## Ze śmiercią mu do twarzy



Jesteś nowy w Ankarii? Najlepszym wyborem będzie dla ciebie Wojownik Cienia. To twardy, wytrzymały i uzdolniony wojownik, doskonała postać dla początkujących. Może władać największymi mieczami, najcięższymi toporami wojennymi



i maczugami. Jego ciosy są śmiertelne. Gdy wokół niego rozpęta się chaos walki, on zachowuje spokój i zawsze stara się zbliżyć do przeciwników, by mogli posmakować jego sztuk walki wręcz. Nieumarła część Wojownika Cienia daje mu wyjątkową zdolność przyzywania z zaświatów towarzyszy broni.



### WOJOWNIK ŚMIERCI

Specjalista od walki. Żadnych czarów, siła i przemoc w czystej postaci.



### CZEMPION ZŁA

Wojownik Cienia potrafi też korzystać z bardziej strategicznego, zwinnego stylu walki, opierającego się mniej na czystej sile i pancerzu, a bardziej na zręczności i taktyce.



### ASTRALNY WŁADCA

Związek Wojownika Cienia z zaświatami pozwala mu wezwać poległych towarzyszy, by ponownie ruszyli z nim do boju.



*Demoniczny cios*



*Szaleńcza rzeź*



*Widmowa dłoń*



*Koszący zamach*



*Wojowniczy skok*



*Szkieletowe umocnienie*



*Zgubna rzeź*



*Wzmacniający proporzec*



*Przyzwane dusze*



*Ożywiający rozkaz*



*Mordercza furia*



*Całun cienia*



*Posępna żywotność  
(wzmocnienie)*



*Refleksyjna emanacja  
(wzmocnienie)*



*Piekiełny hold  
(wzmocnienie)*

## INKWIZYTOR

*Inkwizytor to arcykapłan Wysokich Elfów. Jest równie groźny, co arogancki, i w głębi duszy dba tylko o własny interes.*

*Inkwizytora nie obchodzi los innych mieszkańców Ankarii. Jego jedynym celem jest zapewnić klerowi Wysokich Elfów całkowitą kontrolę nad Energią T.*

*Inkwizytor nie szanuje snu zmarłych i nie waha się ich wezwać do pomocy.*

## ★ *Pająk całunowy*

*Mroczne moce zesłały Inkwizytorowi wyjątkowego wierzchowca. Zasiadając na wielkim, mrocznym pająku Inkwizytor rzuca potężne czary.*







## Jego śladami kroczy śmierć



Inkwizytor jest tym dla mocy Ciemności, czym dla potęg Światłości jest Serafia. Sztuki walki jego aspektów Przeróżających Inkwizycji i Niegodziwych Zaświatów, na przykład Bezduszna egzekucja, świadczą o poglądach Inkwizytora. Podobnie jak swój odpowiednik – Serafia – jest

wszehstronną postacią, lecz specjalizacja w Niegodziwych Zaświatach wymaga doświadczonego gracza, gdyż Inkwizytor nie cofnie się nawet przed użyciem zmarłych do swych celów.



### PRZERAŻAJĄCA INKWIZYCJA

Inkwizytor jest świetnym wojownikiem w walce wręcz. Nie stawia na obronę, lecz woli bezustannie atakować, nie myśląc o własnym bezpieczeństwie. Doskonale wie, że najlepsza obrona to sprawić, by przeciwnik nie zadał drugiego ciosu.



### PRZEBIEGŁA WYŻSZOŚĆ

Władza Inkwizytora nad magią jest tak wielka, że potrafi on z przeciwników i ich ataków uczynić własny oręż.



### NIEGODZIWE ZAŚWIATY

Inkwizytor biegle potrafi posługiwać się czarną magią, która wysysa dusze przeciwników, a nawet obraca martwych w jego narzędzia.



Bezduszna egzekucja



Piorun łańcuchowy



Wypędzona dusza



Bezlitosne okaleczenie



Obląkańcze pchnięcie



Nieublagane podporządkowanie



Uśmiercający pręgiarz



Wir rojowy



Wybuchowa profanacja



Fanatyczny ferwor



Gorliwy sobowót



Paralizująca groza



Oczyszczająca chłosta (ulepszenie)



Odwrócenie polaryzacji (wzmocnienie)



Rozdzieracz dusz (wzmocnienie)

## WSZYSCY SĄ TACY SAMI? TUTAJ NIE!

*Od cech postaci, sztuk walki, kombinacji i modyfikacji kręci ci się w głowie? Wszystko wydaje się zbyt skomplikowane? Jest wręcz przeciwnie. Rozwój postaci w Sacred 2: Fallen Angel to prosta czynność, leżąca w samym centrum gry. Wyrafinowany system rozwoju postaci sprawi, że każda postać będzie zupełnie wyjątkowa.*



Oto, jak działa system: Na początku wybierasz jedną z sześciu postaci, która będzie miała wstępnie narzucony zestaw zdolności. Atrybuty takie, jak siła, zręczność i inteligencja będą się zwiększać przy zdobyciu nowego poziomu. Wartość, o jaką się zwiększą, zależy od postaci, którą grasz. Niektóre postaci mają też ograniczony wybór broni i pancerza.

Teraz robi się ciekawie: Twój bohater (lub bohaterka) może w trakcie gry nauczyć się dziesięciu umiejętności. To pierwszy krok ku stworzeniu wyjątkowej postaci. Później możesz skupić się na jednym z aspektów i ulepszyć pewne sztuki walki, aż osiągną pełnię swych możliwości, albo możesz nauczyć się jak najwięcej sztuk walki, dzięki czemu twoja postać będzie dobra we wszystkim – kosztem wysokopoziomowych mocy.

W rozwoju postaci istotną rolę gra też ekwipunek. Możesz wybrać, którymi broniąmi chcesz się posługiwać, jaką chcesz nosić zbroję, jakie chcesz zbierać relikty, jaki wykuć oręż, które sztuki walki ulepszyć. Znalezione podczas podróży przedmioty wpłyną na twoje wybory i pozwolą ci stworzyć unikalną postać.





### Część pierwsza:

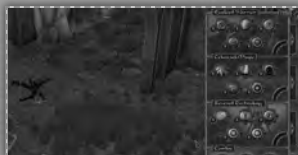
Wybór postaci, rodzaju kampanii i bóstwa

*Uwaga: Wybór typu kampanii określa też twoją frakcję poza grą w trybie kampanii. W grze wieloosobowej tylko gracze z tej samej frakcji mogą stworzyć drużynę.*



### Część druga:

Ekwipunek



### Część trzecia:

Strategiczne wykorzystanie aspektów



### Część czwarta:

Ulepszanie atrybutów / Wybór i ulepszanie umiejętności



### Część piąta:

Dostosowywanie sztuk walki przy pomocy modyfikacji

## RUNY I ULEPSZENIA SZTUK WALKI

Podczas gry znajdziesz runy, które ulepszają sztuki walki i dają dostęp do tych, których twoja postać jeszcze się nie nauczyła. Runy dodają też premie do przedmiotów, jeśli zostaną w nie włożone. Nowego runu możesz użyć, kiedy go znajdziesz, lub wymienić go u handlarza runami.



Na zapamiętane lub zdobyte sztuki walki wpływają też czynniki zewnętrzne, na przykład zdobycie poziomu. Tutaj możesz zobaczyć, jak bardzo rozwinięta jest sztuka walki.

- 1 Symbol oryginalnej sztuki walki.
- 2 Brązowe, srebrne i złote znaczniki pokazują, ile modyfikacji dodano do tej sztuki walki.
- 3 Aktualny poziom sztuki walki.
- 4 Zielony pasek wskazuje, kiedy będzie możliwa kolejna modyfikacja sztuki walki (z odpowiedniego aspektu).

*Uwaga: Choć jest możliwe zwiększenie poziomu sztuki walki poprzez zapamiętanie wielu jej runów, maksymalny poziom sztuki walki jest ograniczony przez poziom twojej postaci.*

## ★ Runy



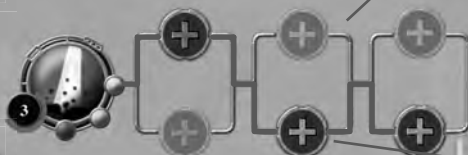
Runy, które możesz znaleźć lub otrzymać dzięki wymianie

u handlarza runami znajdują się w plecaku. Przytrzymaj kursor nad runem, by wyświetlić informację o jego efektach. Zapamiętaj sztukę walki klikając prawym klawiszem w run.



## ULEPSZANIE ASPEKTÓW SZTUK WALKI

### Przykład 1



**1** Jasność: Zwiększa obszar efektu światła

### Przykład 2



**2** Oszczędność: Zwiększa czas trwania efektu światła

### Przykład 3



Rozwijanie sztuk walki pojedynczo jest stosunkowo proste, choć wyniki mogą być dość widowiskowe. Dzięki nowo poznany umiejętnościom postaci zmieniają się na wiele sposobów. Kiedy ulepsza się umiejętność stosowną do aspektu (np. Wiedzę o Magii Niebiańskiej i Skupienie Magii Niebiańskiej), zyskuje się punkty modyfikacji, dzięki którym można ulepszyć sztuki walki danego aspektu. Czary mogą się zmieniać w zależności od wybranej modyfikacji.

Przykład: Wybranie **1** zwiększa zasięg czaru, **2** zwiększa czas jego trwania.

## MAGIA BOGÓW

*Na początku gry możesz wybrać, którego boga będzie czcić twoja postać. Należy pamiętać, że postać przypisana do Światłości lub Cienia nie może wybrać jako patrona boga przeciwnej frakcji. Senafia nie może wyznawać Ker, zaś Lumen nie będzie sprzyjał Inkwizytorowi. Postaci neutralne, takie jak Driada, mają łatwiejsze życie. Mogą dowolnie wybierać boga i ogranicza ich tylko kampania, w której jedno z sześciorga bóstw zawsze jest przeciwne postaci.*

Po wybraniu bóstwa otrzymasz od niego specjalny czar ochronny, który jest niesłychanie potężny, ale też odnawia się bardzo powoli. Możesz to przyspieszyć modląc się do posągu bóstwa, lub odwiedzając świątynię.



LUMEN

Bóg Światłości sprawi, że z postaci wystrzeli promienie światła. Przeciwnicy skamieniają, otrzymują obrażenia, a może nawet się zapalą.



TESTA

Bóg Nauki napelni postać energią, sprawiając, że wystrzeli z niej kule Energii T łączące sojuszników i raniące przez jakiś czas przeciwników.



KYBELE

Sama natura dzieli się z postacią i jej towarzyszami siłą życiową. Postać zostaje natychmiast uleczona, a oddziałujące na nią negatywne efekty zostają zmniejszone.



KUAN

Bóg Wojny miesza umysły wszystkim pobliskim przeciwnikom sprawiając, że atakują się nawzajem.



FORENS

Moc filozofii i sprawi, że postać odbija prawie wszystkie ataki z powrotem do przeciwnika.



KER

Bogini Chaosu przyzywa potężnego, spętanego magicznymi okowami demona, który wesprze w boju postać. Niestety, okowy kiedyś pękną...



## Wymiana runów

Handlarz runami pozwoli ci za opłatą wymienić niepotrzebne runy na inne. Możesz dać handlarzowi do czterech runów **1**.



Liczba runów, które oddajesz ma wpływ na opłatę za wymianę. Im więcej runów, tym niższa opłata. Połóż runy które chcesz wymienić tutaj. **2**  
Wybierz run, który chcesz otrzymać wybierając postać **3**, aspekt **4** i sztukę walki **5**.



## Kowalstwo

Kiedy znajdziesz przedmiot, który ma specjalne miejsca – taki, jak miecz z obrazka **1** – możesz u kowala wprawić w inne przedmioty, dodając mu specjalne właściwości.



**2** Pierścienie, amulety, runy i umiejętności kowalskie dostępne u kowala można wprawić w przedmioty, ale zależą one od poziomu jakości dostępnych miejsc.

Brązowe miejsca mają najniższą jakość, srebrne średnią, a złote najwyższą. W tym przykładzie wprawimy w miecz pierścień, który zamieni obrażenia fizyczne na ogniowe. Każda broń ma dodatkowe



miejsce, w które można wprawić specjalne przedmioty.

**3** Teraz, po wprawieniu pierścienia, miecz przyjmuje jego atrybuty. Jeśli jest więcej miejsc, można łączyć różne atrybuty. Można nawet usunąć przedmiot (pierścień lub amulet), ale wszystkie inne przedmioty, włącznie z tym, w który były wprawione, zostaną zniszczone.



## PARĘ SŁÓW O KOLORACH

Kolory odgrywają ważną rolę w *Sacred 2: Fallen Angel*. Kolorowe oznaczenia wskazują siłę przeciwników, oraz cechy przedmiotów, broni i zbroi.

Oto najważniejsze przykłady:

Świecący krąg wokół przeciwnika podaje jego siłę w porównaniu do postaci.



1 Zielony kolor oznacza, że przeciwnik jest słabszy od twojej postaci.

2 Żółty oznacza, że przeciwnik dorównuje ci siłą.

3 Czerwony krąg wskazuje, że przeciwnik jest silniejszy.

Szary krąg oznacza, że przeciwnik jest dużo słabszy i praktycznie nie dostaniesz za niego doświadczenia.



Elitarnych przeciwników można poznać po złotych literach na pasku życia.



4 Kolorowy kod z 5 jest również używany dla przeciwników. Pod paskiem życia przeciwnika znajduje się niewielki pasek pokazujący różne odporności.



Total Armor	58
Physical	7
Magic	13
Fire	19
Poison	19

5 Kategorie to fizyczne, magiczne, trucizna, ogień i lód. Używa się ich do obrażeń, jakie można zadać (pojawiają się na pasku na ekranie atrybutów broni), oraz do obrony przed atakami (pokazane pod zbroją).

*Na wartości te wpływ mają relikty (strona 17).*

W Ankarii napotkać można wiele relikwii: magiczne, ogniowe, trucizny i lodowe. Można je łączyć, by zwiększyć odporności postaci. Na przykład, jeśli używasz tylko relikwii ogniowych, twoja postać będzie dobrze chroniona przed atakami ogniowymi, ale zabraknie jej obrony przed atakami opartymi na lodzie. Będziesz mógł stworzyć kilka kombinacji do używania przeciwko różnym rodzajom przeciwników. Można ich używać bez zmiany zbroi.

- 6 Na tym przykładzie widać relikwii trucizny o wartości pancerza równej 20.
- 7 Wartość ta jest podana przy całkowitej wartości pancerza twojej postaci. Ilość obrażeń fizycznych, jakie otrzymuje twoja postać, zależy od zwyczajnego pancerza.



## GRA WIELOOSOBOWA

*W Sacred 2: Fallen Angel dostępnych jest kilka trybów gry wieloosobowej.*

1



## ROZGRYWKA PO SIECI LAN

1 Najpierw wybierz zapisaną postać, lub stwórz nową. Po prawej stronie widoczny jest podgląd zdefiniowanych parametrów.

2 Tutaj znajduje się lista wszystkich nazw i opisów dostępnych w twojej sieci gier Sacred 2: Fallen Angel.

2



## ★ Charakterystyka gry

*Pragniemy zwrócić uwagę na fakt, że gra odnosi się do postaci, a nie do kont. Na przykład, gra po sieci LAN rozpoczyna się od opcji wybrania postaci. W grze w sieci zamkniętej można dodać do listy znajomych kilka postaci, którymi gra ta sama osoba, zamiast dodawać nazwę konta tej osoby.*

*Należy też zauważyć, że podczas zapisu i odczytu stanu gry, używa się poziomu zaawansowania w wypełnianiu zadań (oraz postępu fabuły) oraz samej postaci, lecz nie zapisków na mapie, itd.*

3

3 Przed wejściem do Lobby sieci LAN musisz wybrać postać. Informacje o wczytywaniu i tworzeniu postaci są dostępne w trybie dla jednego gracza.

## DOŁĄCZANIE DO GRY PO SIĘCI LAN



### 4 Lobby sieci LAN

- Lista serwerów / nazwa serwera -> kliknij dwa razy lub kliknij raz na serwerze, do którego chcesz dołączyć. Potwierdź wybór na dole ekranu menu.
- Po prawej stronie znajduje się lista wszystkich graczy na serwerze i frakcja, do której należą (jasna buzia dla dobrych, ciemna dla złych). Kliknij na graczu, by uzyskać więcej informacji.
- Gra ad-hoc oznacza praktycznie natychmiastowe rozpoczęcie gry sieciowej. Przeczytaj „Grę ad-hoc” w tej instrukcji, by uzyskać więcej informacji.

## 5 TWORZENIE GRY LAN

Kliknij w stwórz grę:



### Hasło

Ustaw tu hasło. Inni gracze będą mogli dołączyć do gry tylko, jeśli je znają.

### Typ gry

Wybierz rodzaj gry.

### Liczba graczy

Wybierz maksymalną liczbę graczy w grze.

### Wczytaj

Wybierz „Kampania” by wczytać uprzednio rozpoczętą grę i kontynuować kampanię.

### Stwórz

Stwarza i rozpoczyna grę wieloosobową z wybranymi opcjami.

## GRA AD-HOC

Chcesz szybko dołączyć do innych i rozegrać grę po sieci LAN, a masz laptop wyposażony w kartę WLAN? Jeśli tak, *Sacred 2: Fallen Angel* pozwoli ci łatwo i wygodnie dołączyć do gry wieloosobowej „w locie”!

### Jak to działa:

Rozpocznij grę LAN z menu startowego (Gra ad-hoc Wi-Fi). Połączenie ad-hoc może być włączone i wyłączone zarówno z poziomu lobby, jak i później, z gry. Zdecyduj, czy chcesz dołączyć do gry, czy ją stworzyć. Jeśli chcesz dołączyć do gry, a ktoś w pobliżu już uruchomił sesję LAN z grą ad-hoc, od razu możesz zacząć grę.

### Ostrzeżenie o zabezpieczeniach!

*Sacred 2: Fallen Angel* stworzy na potrzeby gry sieć dzieloną. W związku z tym, laptop i jego dzielone zasoby będą widoczne dla graczy i osób trzecich. Jeśli nie zastrzeżono celowo zezwoleń dla dzielonych danych i/ lub połączenia z Internetem, osoby trzecie mogą wykorzystać swą wiedzę by włamać się do laptopa, lub wykorzystać jego połączenie z Internetem.

Nie używaj trybu ad hoc Wi-Fi jeśli nie możesz wykluczyć nieupoważnionego dostępu. Trybu ad hoc Wi-Fi używasz na własną odpowiedzialność! Jeśli gra niespodziewanie się zakończy, połączenie ad hoc Wi-Fi (i związane z nim ostrzeżenie o zabezpieczeniach) pozostanie aktywne do chwili prawidłowego zamknięcia połączenia ad hoc Wi-Fi poprzez wejście do innej gry.

## GRA WIELOOSOBOWA PRZEZ INTERNET

Aby rozegrać grę przez Internet, musisz zarejestrować się na serwerze.

W tym menu możesz załogować się, lub stworzyć konto do gry wieloosobowej na serwerze lobby.

Stwórz konto:

Kliknij w „Nowe konto” -> stwórz nowe konto



### Nowe konto

6 Stwórz nowe konto.

### Nazwa użytkownika / konta

Wybierz nazwę konta. Nazwa ta nie będzie widoczna w lobby ani w grze, będą tam widoczne tylko nazwy postaci. Nazwa konta nie może być użyta jako nazwa postaci i musi być unikatowa.

### Hasło

Hasło do twojego konta.

### Klucz aktywacyjny

Podaj swój klucz aktywacyjny. Pamiętaj, że dwóch lub więcej graczy nie może jednocześnie używać tego samego klucza aktywacyjnego do gry w Internecie. Klucz aktywacyjny znajduje się na tylnej okładce tej instrukcji.

## Logowanie



Aby zagrać w sieci zamkniętej, sieci otwartej lub w grę dla jednego gracza w Internecie, podaj w **7** swoją nazwę konta i hasło, a potem kliknij w wybrany typ gry, by wejść do lobby na odpowiednim serwerze. Uwaga:

**Musisz podać nazwę konta i hasło przed kliknięciem w sieć zamkniętą, sieć otwartą lub pojedynczego gracza. Przycisk ten potwierdza twój wybór i dokonuje zalogowania.**

Po wybraniu sieci zamkniętej lub sieci otwartej, albo pojawi się ekran wyboru postaci, albo prośba o stworzenie nowej postaci:

**8** Zaczynaj od wybrania pseudonimu:



## Sieć otwarta (strona 49)

Komendy Lobby dla sieci otwartej są prawie identyczne, jak te dla sieci zamkniętej, więc przeczytaj następny akapit.

## Sieć zamknięta **9** (strona 49)



Lobby dla każdego typu gry wygląda praktycznie tak samo. Różnice w przypadku gier w sieci zamkniętej to:

Po prawej stronie znajdują się trzy zakładki, służące za menu kontekstowe.

## • Trzy listy graczy:

### 1. Ogólna:

Aktywowanie tej zakładki powoduje, że na liście pojawiają się wszystkie działania graczy. Kliknięcie serwera pokazuje listę graczy na serwerze. Kliknięcie pokoju czatowego pokazuje, kto się w nim znajduje.

### 2. Przyjaciele:

Ogólna lista znajomych. Wszyscy gracze dodani do przyjaciół zostaną tu wyświetleni. Menu kontekstowe włącza się przez kliknięcie go prawy przyciskiem myszy.

### 3. Ignorowani:

Pokazuje listę graczy ignorowanych. Kliknięcie prawym przyciskiem otwiera menu kontekstowe.

## • Okno czatu

(również dla prywatnych wiadomości). Oficjalne pokoje czatowe wyświetlone są w górnej części kanału – prywatne, w dolnej.

## • Hasło

Aby dołączyć do tej gry potrzebujesz prawidłowego hasła.

## TRYBY GRY – WAŻNE FAKTY

### Poziom trudności

Tutaj wprowadzasz poziom trudności i maksymalny poziom postaci.

### Hardcore kontra standard

Możesz grać w Sacred 2: Fallen Angel w trybie hardcore, co oznacza, że gra

skończy się wraz ze śmiercią postaci. W trybie standardowym, odrodzi się po śmierci i gra trwać będzie dalej.

### Kampania (tylko GkŚ)

Do pięciu graczy może grać w jedną kampanię. GkŚ oznacza „Gracz kontra Środowisko”.

### Ważna informacja:

*Postęp w kampanii zapisywany jest oddzielnie dla każdego ustawienia trudności i dla każdej postaci. Gracze, którzy pragną stworzyć drużynę powinni upewnić się, że są na podobnym poziomie rozwoju kampanii. Jeśli postać znajduje się dalej w kampanii, jego postępy nie zostaną odnotowane, dopóki całość rozgrywki nie zrówna się z jego poziomem. Jeśli poziom zaawansowania kampanii postaci jest niższy niż gry, jego postępy również nie zostaną zachowane. Dlatego postać z najniższym poziomem zaawansowania kampanii powinna zakładać grę.*

*Jeśli gracz dołączy do istniejącej gry, już aktywne zadania nie zostaną wyświetlone.*

*Świątłość/Cień – może być tylko jedno z nich.*

*To oznacza, że nie można dołączyć do kampanii Cienia grając w kampanię Świątłości i odwrotnie. Tylko postać należąca do stosownej frakcji może zagrać w stosowną kampanię.*

*Jeśli gracz dołączy do gry rozpoczętej w trybie dla pojedynczego gracza, postęp jego kampanii nie zostanie zapisany.*



INFORMACJE

PROJEKTY

POSTACIE

GRA

ZANIM ZACZNIESZ



### **Handel w grze wieloosobowej**

Aby handlować z innym graczem, wciśnij CTRL oraz lewy przycisk myszy na postaci, z którą chcesz handlować. To wyświetli plecak oraz okno handlu.

Symbol handlu pojawia się nad osobą, która zainicjowała wymianę. Drugi gracz wciska CTRL i lewy przycisk myszy na postaci inicjującej by potwierdzić chęć handlowania. Po prostu przeciągnij przedmioty, które chcesz wymieniać z plecaka do okna handlu i wciśnij „zasugeruj wymianę”. Partner może teraz zaakceptować ofertę, odrzucić ją lub zaproponować coś innego.

### **Zdobycze w grze wieloosobowej**

Przedmioty z zabitego przeciwnika zarezerwowane są dla osoby, która go zabiła. Złoto i doświadczenie automatycznie dzielą się pomiędzy wszystkich członków drużyny, ale wypadający z pokonanego przedmiot zarezerwowany jest dla jednego, konkretnego członka drużyny. Może się jednak zdarzyć, że zdobycz nie nadaje się dla postaci, której jest przeznaczona. W każdym razie, zdobycz będzie zarezerwowana dla jednej postaci tylko przez pewien czas.

### **Zadania w grze wieloosobowej**

Nagrody za zadania przyjęte wspólnie przez drużynę otrzymuje cała drużyna, nieważne, kto je ukończył.

### **Dopasowanie siły wrogów**

Drużyna składa się z maksymalnie pięciu postaci. Siła jej przeciwników będzie automatycznie dostosowywana w zależności od ilości graczy w danym momencie. Maksymalna ilość graczy branych tu pod uwagę to pięciu – więc jeśli będzie ich sześciu, ośmiu lub nawet jeszcze więcej, przeciwnicy będą tak samo silni. To maksimum opiera się na założeniu, że drużyn większa niż pięć postaci może okazać się nieprzyjemna w prowadzeniu, a ci którzy pragnęliby grać samotnie, albo w małej drużynie, nie mieliby takiej możliwości.





FIND LOADS MORE GAMING STUFF AND A FREE CATALOGUE AT:

[WWW.EMP-ONLINE.CO.UK](http://WWW.EMP-ONLINE.CO.UK)



back

**Shadow Warrior**

hoodie - € 37,99

80% Cotton, 20% Polyester

**Seraphim**

Girl shirt - € 15,99

95% Cotton, 5% Elastane

**High Elf**

T-Shirt - € 19,99

100% Cotton

## STEROWANIE GRA

<i>Funkcje</i>	<i>Klawisze</i>
Otwórz menu główne/zamknij wszystkie ekrany	Esc
Miejsce na sztukę walki 1 1	1
Miejsce na sztukę walki 2 2	2
Miejsce na sztukę walki 3 3	3
Miejsce na sztukę walki 4 4	4
Wzmocnienie 1 5	5
Wzmocnienie 2 6	6
Wzmocnienie 3 7	7
Włączenie boskiego zaklęcia G	G
Wezwanie wierzchowca 0	0
Miejsce na broń 1 F1	F1
Miejsce na broń 2 F2	F2
Miejsce na broń 3 F3	F3
Miejsce na broń 4 F4	F4
Kula – strona 1 F5	F5
Kula – strona 2 F6	F6
Kula – strona 3 F7	F7
Kula – strona 4 F8	F8
Napój leczący Spacja	A
Miejsce na napój 1 Q	Space
Miejsce na napój 2 W	Q
Miejsce na napój 3 E	W
Miejsce na napój 4 R	E
Miejsce na napój 5 T	R
Miejsce na napój 6 Y	T
Plecak I	Y
Ekwipunek	I

## STEROWANIE GRA

<i>Funkcje</i>	<i>Klawisze</i>
Sztuki walki/kombinacje S	S
Dziennik zadań:	C
Mapa świata M	L
Zwiększ rozmiar minimapy TAB	M
Pokazuj obiekty / Informacje dodatkowe Alt	TAB
Okno sieciowe N	Alt
Potwierdź/Otwórz czat Enter	N
Oddal Num [-]	Enter
Zbliż Num [+]	Num Block [-]
Idź naprzód Strzałka w górę	Num Block [+]
Obróć się Strzałka w dół	Arrow Up
Obróć kamerę w lewo Strzałka w lewo	Arrow Down
Obróć kamerę w prawo Strzałka w prawo	Arrow Left
Prawdziwa północ Y	Arrow Right
Zrzut ekranu* Print Screen	Y
Czat – szept Delete	Print Screen
Początek rozmowy na czacie Home	Delete
Koniec rozmowy na czacie End	Home
Przewiń czat w górę Page Up	End
Przewiń czat w dół Page Down	Page Up
Scroll Down Chat	Page Down

### Wskazówka

*Możesz zmieniać klawisze w menu opcji.*

\* *Sacred 2: Fallen Angel* ma wbudowaną funkcję tworzenia zrzutów ekranu. Możesz zrobić zdjęcie ekranu za pomocą klawisza „Print Screen”. Obraz zostanie zapisany automatycznie w folderze: *Moje Obrazy\Ascaron Entertainment\Sacred2\*. Możesz zmienić ten klawisz w opcjach.

## TWÓRCY

### MANAGING DIRECTOR

*Heiko tom Felde  
Holger Flöttmann  
Roger Swindells*

### PRODUCER

*Daniel Dumont  
Christian Grunwald*

### PROJECT MANAGEMENT

*Peter Kullgard  
Sebastian „Buddy“ Fleer*

### LEADS

### QUALITY

**ASSURANCE**  
*Enrico Ausborn  
Lars Berenbrinker*

### TECHNICAL DIRECTORS

*Roger Boerdijk  
Kay Struwe*

### 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  
Maik Delitsch  
Peter Grimsehl  
Lars Hammer*

### STEPHAN HODES

*Jochen Hofmeier  
Uygar Kalem  
Raimund Lingen  
Bernrd Ludewig  
Andreas Müller*

### FRANK NAGGIES

*Bastian Rolf  
Thomas Rolfes  
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 Metzendorf  
Felix Schuller*

### SOUND

### DEPARTMENT

*Dag Wunderlich  
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 Eerb  
Ogan Kandemiroglu  
Christoph Kessler  
Daniel Lieske  
Klaus Scherwinski*

### CORE TEAM

### ADDITIONALS

*Thorsten Bentrup  
Ingo Bertram  
Markus Boltersdorf  
Tanja Borzel  
Werner Brockgreitens  
Boris Fornefeld  
Sergius Galjuk  
Daniel Gemmecke  
Peter Hann  
Hans Jabs  
Celal Kandemiroglu  
Jan Langermann  
Markus Mabr  
Sebastian Neuhaus  
Christel Pankoke  
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 Thammisch*



**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 LLC**

*Rossella Mangione*

*Todd Busteed*

*Adriano Dezullian*

*Glen West*

*Matteo Ungaro*

*US voices recorded at  
Synthesis US llc studios*

**TRANSLOCACELL**

*Martin Ruiz*

*Torreblanca*

*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*

*Marianne Grundtner*

*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 Pies*

**COMMUNITY  
MANAGER**

*Carolyn Hacker*

*Christiane Clarenbach*

*Anca Finta*

**SPECIAL THANKS  
TO**

*Tim Albersmann*

*Norman Churcher*

*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*

**DEEP SILVER**

**PRODUCT  
MANAGEMENT**

*Christoph Ebenschwaiger*

**MARKETING**

*Georg Larch*

*Michael Kalina*

**PR**

*Martin Metzler*

**PRODUCTION**

*Christian Moriz*

**QUALITY  
ASSURANCE**

**QUALITY FOUR**

*Michael Höbndorf*

*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 Morisette  
David Watts  
Simon Bergeron  
Pierre-Luc Bélanger  
Pascal Vaillancourt

**SUPPLIER**

**3D BRIGADE**  
Tamas Daubner  
Laszlo Domjan  
Gabor Fornai  
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 Rüppel

**KEUTHEN.NET**

**INTULO**  
Thomas Kronenberg  
Rebecca Ludolph  
David Frauß  
Christian Oesch  
Lana Jasmine Ludolph

**LIGHTSTORM 3D**  
Kay Poprawe  
Marco Windrich  
Dirk Bialluch

**MOTIONWORX**  
Robert Karlsson

**MOTIONWORX AB**  
Marcus Gezelius  
Daniel Rojas  
Andreas Wahlman  
Wahlman Karlsson

**20/1 INFORMATIONS-**  
**-SYSTEME**  
Bernd Hohmann

**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**  
Volker Jäcklein  
Oliver Weirich  
Tobias Weingärtner

**FREELANCER**

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

**SPECIAL THANKS**

Frank Heukemes

**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

*Wir bedanken uns bei unserem Partner DELL für die großartige Zusammenarbeit, welche den Fortschritt von „Sacred 2: Fallen Angel“ sehr bereicherte. Wir sind stolz auf die Kooperation und freuen uns über den erfolgreichen Weg, den beide Unternehmen Hand in Hand zurücklegten.*

**PROVERBA**

Pascal Tourniaire  
Nandita Jaansens

*...und unseren Partnern und Familien für ihre Geduld und allen Betatester für ihre Mühen*

**MANUAL TEAM**

**HALYCON MEDIA**  
Volker Rieck

**PROJECT  
MANAGEMENT**  
Eckhard Wineberger

**EDITOR**

Hans-Arno Wegner  
Michael Hengst

**EDITORIAL  
OFFICE**  
Claudia Hengst

**LAYOUT/DESIGN**  
Bernhard Doeller





## README ORAZ FORUM

Dodatkowe ważne informacje techniczne oraz wprowadzone niedawno zmiany znajdziesz w pliku Readme. Znajduje się on w menu autostartu, w Menu Start systemu Windows oraz w folderze z instalacją gry (domyślnie: C:\Program Files\Ascaron Entertainment\Sacred 2 - Fallen Angel\). Przeczytaj ten plik – zawiera ważne informacje!

Poprzez nasze forum możesz wymienić informacje z innymi fanami gry *Sacred 2: Fallen Angel* oraz podyskutować nad elementami gry. Forum znajdziesz poprzez stronę <http://www.sacred2.com>

## POMOC TECHNICZNA W POLSCE

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się działem pomocy technicznej. Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy potrzebujemy jak najbardziej szczegółowych danych Twojego komputera i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymaganych poniżej informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera, zanim skontaktujesz się z działem pomocy technicznej wydawcy gry. W przeciwnym przypadku, nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

### Wymagane informacje:

- Twoje imię i nazwisko.
- Twój adres e-mail, numer telefonu dostępnego w ciągu dnia lub adres pocztowy.
- Marka, model komputera, nazwa i prędkości procesora.
- Producent i prędkość napędu CD-ROM/DVD-ROM.
- Ogólna ilość pamięci RAM.
- Marka i model Twojej karty graficznej/akceleratora 3D oraz ilość graficznej pamięci RAM.
- Marka i model Twojej karty dźwiękowej oraz posiadanej wersji DirectX.
- Tytuł i wersja programu (np. FAR CRY wersja 1.31 lub 1.32 itp. - nośnik DVD-ROM).
- Wersja językowa.
- Edycja/wydanie gry (premera w pełnej cenie, SuperSeller, Kolekcja Klasyki itp.).

Prosimy o jak najbardziej jasne opisanie okoliczności, łącznie z komunikatami o błędach.

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY.

Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

### Dane kontaktowe Centrum Obsługi Klienta Cenega Poland:

Adres pocztowy: Cenega Poland Sp. z o.o.  
ul. Janka Muzykanta 60,  
02-188 Warszawa

Numer telefonu: (22) 574 2 574  
(pn-pt w godz. 9-17)

Faks: (22) 574 2 555

E-mail: [cok@cenega.com](mailto:cok@cenega.com)





ALL NEW

# ATI Radeon™ HD 4800 Series



## Redefine the Way You Play

ATI Radeon™ HD 4800 Series are the most powerful graphics cards AMD has ever built. The technology is based on the award winning 55nm RV770 graphics cores. These cards combine all the latest features and incredible performance for the professional gamer in the ultimate game playing rigs.

- Over 1 teraFLOPS of raw horsepower to render your game, with enough left over for physics, AI, visibility detection etc.
- Advanced GDDR5 memory: ATI Radeon HD 4870 comes with up to 1 GB of GDDR5 memory, today's fastest graphics card memory technology!
- 800 stream processors: 2.5 X the number of the ATI Radeon HD 3800 series!
- DirectX® 10.1 see the games coming out NOW with DirectX 10.1 for stunning visuals and incredible game play
- ATI CrossFireX™ technology: new high speed inter-GPU paths for even greater scaling when adding 2, 3 or 4 ATI Radeon HD 4800 Series cards together!

1. Number of installable cards subject to motherboard design and may require a specialized power supply © 2008 Advanced Micro Devices, Inc., AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, Arivo, Catalyst, CrossFireX, the CrossFireX logo, HyperMemory, Radeon and The Ultimate Visual Experience and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.



## arm yourself

Put the power  
of **Sound Blaster X-Fi®**  
in your gaming arsenal

Motherboard audio just doesn't measure up. Sound Blaster X-Fi® sound cards give you 3D positional audio and game play that is faster and smoother than ever before.

- Gain an instant edge with faster frame rates with hardware-accelerated audio
- Enjoy headphone surround that sounds like multichannel speakers
- Turn up the realism with EAX® ADVANCED HD™ 5.0 support

Check it out at  
[us.creative.com](http://us.creative.com)



CREATIVE

Intel has worked closely with Ascaron Entertainment to optimise and enhance Sacred 2 for ultimate playability, compatibility and enjoyment. Enjoy a great out-of-the-box gaming experience when playing Sacred 2 on notebook computers featuring the latest Intel technologies.



Intel understands the importance of having freedom to game when you want, where you want. With this in mind Intel is helping to lead the way in facilitating and driving the implementation of new features, whilst improving upon existing gaming performance.

Intel® Centrino® 2 processor technology is helping to shape the very essence of mobile PC gaming. Take advantage with Ascaron Sacred 2's special mobility features:

- Ad hoc gaming combined with built-in Intel® Next Gen Wireless-N support makes **multiplayer gaming simple**
- Wireless range meter so you always know how strong your connection is
- Battery life gauge – enjoy the **enhanced battery life** so you can get the most gaming time out of your notebook
- **3X better graphics performance with GM45 graphics<sup>1</sup>** for deeper colours, high quality textures and immersive environmental effects like rain<sup>1</sup>

Unlock the future of online gaming with Ascaron Entertainment Sacred 2 and a notebook with Intel® Centrino® 2 processor technology inside!

Look for a notebook with Intel® Centrino® 2 processor technology.



<sup>1</sup>As measured by 3DMark®06 comparing latest generation Intel® Centrino® 2 processor technology-based notebooks including Intel Graphics with first generation dual-core Intel Centrino processor technology based notebooks. Actual performance may vary. See <http://www.intel.com/go/consumerbenchmarks> for important additional information.



12.12.2019



ZANIM ZACZNIESZ

GRA

POSTACIE

PROJEKTY

NOTATKI





INFORMACJE

PROJEKTY

POSTACIE

GRA

ZANIM ZACZNIESZ

# BRING YOUR CHARACTER TO YOUR DEVICE BY SCREENSHOT!

Your Character  
Your Device  
Your Style



Ascaron presents the stylish Design Skins from tortoise design.  
Make your device look exactly like you want it to.  
Upload your Screenshot and get your personal Design Skin!



tortoise  
design

[www.tortoise-design.com](http://www.tortoise-design.com)

Bring Colour To The World.



You played the game,  
now listen to it!

The official audio-drama  
pentology based on the best-  
selling game by Ascaron!  
Available on audio-CD & as DVD-  
edition with many extras!

weirdoz\* – games for your ears  
The first audio-drama label  
devoted to computer-games.  
[www.weirdoz.de](http://www.weirdoz.de)