



Ascaron Entertainment GMBH  
Gütersloh, Germania. Febbraio 2005.



## Tutto su Sacred 1.8

### Indice del contenuto

- 1. Cos'è Sacred 1.8?**
- 2. Novità e uso di Sacred 1.8**
  - 2.1 Nuove regioni
  - 2.2 Nuovi nemici
    - 2.2.1 Elfi del Ghiaccio
    - 2.2.2 Draghi del Ghiaccio
    - 2.2.3 Vipere
    - 2.2.4 Dei del Bosco
    - 2.2.5 Creature del Dio del Bosco
    - 2.2.6 Goblins non morti
  - 2.3 Miglioramenti nella schermata di gioco
    - 2.3.1 Nuove informazioni sullo schermo
    - 2.3.2 Raccolta rapida degli oggetti
    - 2.3.3 Vista rapida delle incastonature negli oggetti
    - 2.3.4 Gestione rapida dell'inventario
  - 2.4 Bonus di sopravvivenza
  - 2.5 Nuovo livello di gioco
  - 2.6 Nuovi equipaggiamenti da battaglia
- 3. Novità esclusive di Sacred Online**
  - 3.1 Schermata di commercio
  - 3.2 Incantesimi sugli altri giocatori
  - 3.3 Teletrasporto
  - 3.4 Nuova unità di teletrasporto nell'isola iniziale
  - 3.5 Sistema di sicurezza *anti-cheats*
  - 3.6 Comunicazione tra giocatori e squadre
  - 3.7 Schermata della lobby
- 4. Sfrutta al massimo le novità e le modifiche**
  - 4.1 Incantesimi ed arti da combattimento
    - 4.1.1 Gladiatore
    - 4.1.2 Serafino
    - 4.1.3 Elfo silvano
    - 4.1.4 Elfo oscuro
    - 4.1.5 Mago
    - 4.1.6 Vampiressa
    - 4.1.7 Incantesimi stordenti e rallentanti
  - 4.2 Personaggi
  - 4.3 Pozioni
  - 4.4 Nemici
  - 4.5 Oggetti ed armi
  - 4.6 Gioco in rete e Internet

## 1. Cos'è Sacred 1.8?

Benvenuti alla nuova versione di Sacred. Questo nuovo aggiornamento, battezzato come Sacred 1.8, include tutti i miglioramenti e le novità di Sacred 1.7, il nuovo contenuto dell'estensione gratuita Sacred Plus e i perfezionamenti compresi nella versione 1.8.3 del server di Sacred Online.

In questo documento ti offriamo tutta l'informazione necessaria per esprimere al massimo le novità e le modifiche che troverai in questa nuova versione.



In Sacred 1.8 troverai zone di gioco inesplorate, nuove avventure e sfide da portare a termine, nemici mai visti prima contro i quali misurare la tua abilità e potenti oggetti e equipaggiamenti da combattimento per far fronte a tutte queste nuove prove.

Sacred 1.8 però, non ti offre solo nuovi contenuti. Questo nuovo aggiornamento è una risposta alle richieste dei giocatori e include modifiche e novità nella giocabilità per ottenere un'esperienza di gioco più pulita.

Speriamo che apprezziate la nuova versione di Sacred, che non sarebbe stato possibile realizzare senza l'interesse e l'appoggio della comunità dei giocatori. Ci vedremo ad Ancaria.

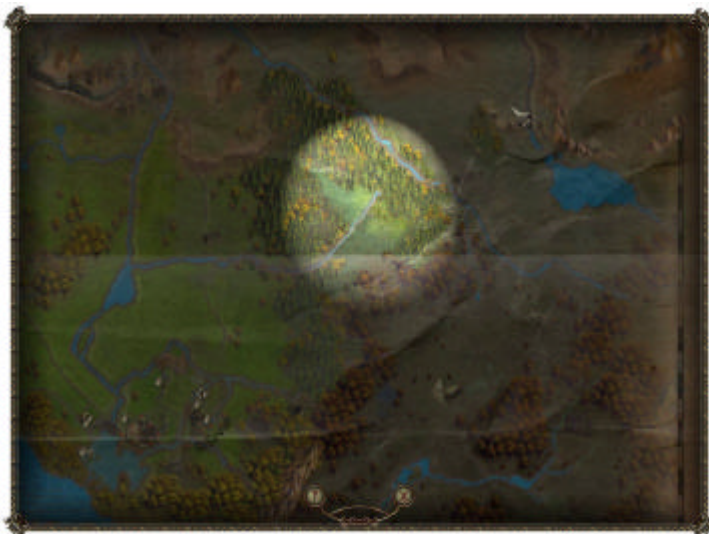
## 2. Novità e uso di Sacred 1.8

### 2.1 Nuove aree

#### 2.1.1 Il pantano di Azkabragh

La seconda zona boscosa più importante di Ancaria si trova ad ovest e comprende un'area enorme che da Bravewall arriva oltre Drakenden e da Hedgenton fino a Highmarsh. Tutta l'area costituisce uno strato impenetrabile di vegetazione: ciò ha dato luogo a un'infinità di leggende e miti, il più popolare dei quali parla di un pantano nascosto che si troverebbe tra Hedgenton e Highmarsh.

Le molteplici storie che percorrono la zona, sembrando coincidere tutte sul fatto che sia popolata da una moltitudine di esseri pericolosi come alcune strane creature mezzo serpenti



mezzo umanoidi, o un antico e potente essere che vivrebbe nella parte più profonda della folta vegetazione. Si dice in giro che potrebbe celare incredibili tesori, e persino una tribù nascosta di goblins. Non c'è quindi da sorprendersi che negli ultimi tempi le voci siano ricomparse, stimulate dai racconti di un gruppo di esploratori di Gloomoor che sostengono di avere trovato un modo per accedere all'interno di quei boschi oscuri.

#### 2.1.2 Le pianure di Tir-Hadar

Un'altra delle zone misteriose di Ancaria sono le mitiche pianure di Tir-Hadar. Situate a nord di Tyr-Fasul e ad ovest di Timberton, la loro posizione strategica nel profondo dei folti boschi della zona le rende impenetrabili, situazione che favorisce i loro abitanti, i diffidenti e schivi elfi silvani, che le considerano terre sacre e si contendono il loro possesso con una razza strettamente imparentata: i misteriosi e aggressivi elfi del ghiaccio, con cui mantengono una disputa millenaria che ha fatto scorrere sangue elfico in quelle magiche terre in molteplici occasioni.



Qualsiasi tentativo di arrivare alla zona risulta di solito vano, anche se le tracce degli scarsi emissari che partono da lì sono solite apparire (e scomparire) sempre nello stesso posto: nei tortuosi sentieri dei boschi che circondano Tyr-Fasul.

Ultimamente questi inviati sono stati più occupati che mai, e ciò coincide con le voci sulla recente agitazione nella zona e su uno nuovo scontro tra gli elfi, per cui gli elfi silvani potrebbero essere alla ricerca di un aiuto esterno.

## 2.2 Nuovi nemici

### 2.2.1 Gli elfi del ghiaccio



Moltissimo tempo fa le razze elfiche si separarono a causa di aspre controversie. Tra tutte le razze, la più misteriosa è senza dubbio quella degli elfi di ghiaccio, che si è mantenuta sempre in disparte dal resto degli abitanti di Ancaria, comparando sulla scena solo per combattere contro gli elfi del bosco, con cui si disputano il territorio.

Aggressivi e implacabili, la loro cultura è simile a quella degli elfi oscuri. Le loro principali differenze con questi sono le loro strane armi e i loro poteri, molto vicini alla magia soprannaturale dei serafini. Questo, insieme all'abitudine di attaccare in gruppi organizzati, li trasforma in avversari molto pericolosi. Tra loro, i più pericolosi sono i capitani e le potenti sacerdotesse, capaci di competere in poteri magici con i propri serafini.

### 2.2.2 Draghi del ghiaccio



Enormi, aggressivi e terribili in apparenza, queste bestie sono tra le creature più pericolose che popolano il mondo di Ancaria. Tra tutti i tipi di draghi, uno dei più difficili da incontrare è probabilmente il drago del ghiaccio. La sua incapacità di sputare fuoco è compensata dal suo fiato gelido, devastatore quanto le fiamme di un comune drago.

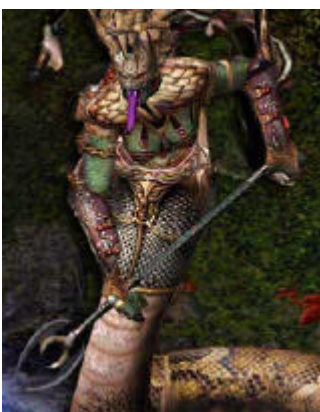
Tra le poche creature che osano avvicinarsi a questi potenti esseri si trovano gli elfi del ghiaccio, alleati dei loro gelidi vicini.

### 2.2.3 Vipere



Piccole e veloci, è facile essere sorpresi da queste pericolose creature senza sapere da dove proviene il loro attacco mortale. Le loro dimensioni ridotte permettono loro di mimetizzarsi facilmente, e la loro velocità rende difficile qualsiasi attacco preventivo. Qualsiasi viaggiatore che si avventuri nelle zone pantanose in cui vivono le vipere deve prendere estreme precauzioni.

### 2.2.4 Il dio del bosco



Per molti una creatura mitica, per altri una terrificante realtà. In ogni caso, questo gigantesco mostro della famiglia delle meduse sarà un rivale incredibile. Dotato dell'intelligenza sufficiente per poter realizzare potenti magie e invocare altre creature in suo aiuto, il suo aspetto basterebbe a lasciare di sasso anche gli avventurieri più intrepidi.

## 2.2.5 Cuccioli degli dei del bosco



Diversi racconti di viaggiatori darebbero credito all'esistenza di queste creature, dalle quali potrebbe essere nata la leggenda del dio del bosco. Simili alle meduse, ma più piccole, questi aggressivi mezzo serpenti-mezzo umanoidi sono dotati di una potente magia che non si farebbero scrupoli ad usare contro qualsiasi presa si interponga nel loro cammino. Si dice che vivano nelle zone pantanose vicino a Gloomor, anche se i rapporti sugli incontri con loro sono troppo confusi: sembra che nessuno vi si sia avvicinato troppo... O al meno, nessuno è sopravvissuto per raccontarlo.

## 2.2.6 Goblins non morti



Tradizionalmente i goblins sono stati servi dei negromanti, più che oggetto dei loro esperimenti; considerati da questi come razza poco potente, si crede che lo sforzo per resuscitarli come servi non morti non valga la pena. Cosa che, ovviamente, non significa che sia impossibile. Infatti, si racconta di incontri con questa sorta di zombi goblin nelle vicinanze di Gloomor. In realtà, l'aggiunta alle scarse qualità di queste insidiose creature della capacità di rialzarsi dopo essere stati uccisi può solo portare effetti terribili.

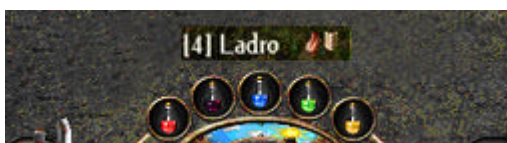
## 2.3 Miglioramenti nella schermata di gioco

Sacred 1.8 aggiunge varie modifiche alla schermata di gioco originale di Sacred, per permettere un uso più agile e comodo delle diverse funzioni e una visione più chiara di ciò che succede.

### 2.3.1 Nuove informazioni sullo schermo

Per poter avere la meglio in un combattimento è fondamentale sapere cosa sta succedendo in ogni momento e poter tenere sotto controllo la tua forza e quella del tuo nemico.

Per aiutarci a farlo avremo a nostra disposizione l'**indicatore del livello del nemico** che si attiverà situando il cursore del mouse su un nemico e que apparirà nella parte inferiore dello schermo, sopra le pozioni.



L'indicatore mostrerà il livello del nemico, il suo nome e alcune icone che indicano la loro resistenza (più pallida sarà l'icona, minore sarà la resistenza).

Inoltre, il colore del testo permetterà di identificarne rapidamente la difficoltà:

**Grigio:** Nemico normale  
**Celeste:** Campione  
**Dorato:** Capo

Ora potrai vedere anche il **tempo di rigenerazione di incantesimi ed arti da combattimento** con una precisione di decimi di secondo. Un decimo di secondo, infatti, può risultare vitale in un combattimento spietato.

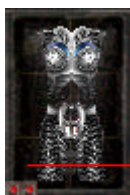
### 2.3.2 Raccolta rapida degli oggetti

La **raccolta rapida e selettiva degli oggetti** si attiverà mantenendo premuto il tasto **Alt**. In questo modo appariranno sullo schermo i nomi di tutti gli oggetti in vista, permettendoci di identificarli e raccogliarli rapidamente cliccando col mouse sul nome di quelli che ci interessano.



Per maggior comodità nella raccolta degli oggetti, è stata inclusa anche la **raccolta automatica di oggetti della missione e rune dell'unità di teletrasporto** (vitali per avanzare nella campagna del gioco) usando la funzione di "autoriccolta degli oggetti" (tasto **A**), se attiva nel menù opzioni.

### 2.3.3 Vista rapida delle incastonature negli oggetti



Ora le incastonature degli oggetti potranno essere visualizzate facilmente nell'inventario guardando le caselle che appariranno, se disponibili, nell'angolo inferiore sinistro dell'icona dell'oggetto.

Caselle per le incastonature

### 2.3.4 Gestione rapida dell'inventario

Per gestire gli oggetti nello zaino con rapidità potremo effettuare scambi con il baule blu o con i commercianti cliccando col mouse sull'oggetto mentre teniamo premuto il tasto **Ctrl**.

## 2.4 Bonus di sopravvivenza

Arma	29-34
Fisico	7-10
Fuoco	0-0
Magia	20-23
Veleno	0-0
Bonus armi	37%
Velocità di movimento	130
Velocità d'attacco	140
Bonus sopravvivenza	0%

Questa caratteristica, che agisce incementando sia il danno che l'eroe infligge al nemico sia la possibilità di trovare oggetti magici speciali, aumenta se non vieni sconfitto dal nemico. Se l'eroe cade in combattimento, il "Bonus di sopravvivenza" scende a zero.

Il "Bonus di sopravvivenza" non aumenta sempre nello stesso modo: più alto è il suo valore, maggiore sarà il tempo di rigenerazione. Inoltre, se si sta fermo senza fare niente non aumenta: bisogna lottare ed essere attivo perché aumenti.

## 2.5 Nuovo livello di gioco

*Sacred 1.8* include il nuovo livello di gioco "Niobio", da aggiungere ai già esistenti "Bronzo", "Argento", "Oro" e "Platino". Il livello "Niobio" sarà disponibile a partire dal livello "140".

Inoltre, ora puoi accedere al livello "Argento" con un eroe di livello "20" come minimo, invece di "30" come succedeva fino ad ora.

Nella modalità online, se cerchi di entrare in una sala e il livello del personaggio è troppo alto o troppo basso, ne sarai informato nella schermata “Sale di gioco”. In generale potrai entrare solo nelle sale in cui il livello di gioco sia, al massimo, quello del tuo eroe.

La tavola dei livelli sarà la seguente:

Livello del personaggio	Difficoltà a cui può accedere
1 – 59	Bronzo
20 – 99	Argento
60 – 139	Oro
100 – 206	Platino
140 – 206	Niobio

## 2.6 Nuovi equipaggiamenti da battaglia

Uno dei principali incentivi di Sacred è la ricerca di nuove armi e oggetti per migliorare il nostro personaggio e permetterci di affrontare le missioni e i nemici con maggiori possibilità di successo. Tra queste armi ed oggetti, sono particolarmente importanti i cosiddetti “Equipaggiamenti da battaglia” o “sets”.

Un equipaggiamento da battaglia è composto da diversi oggetti (di solito pezzi di armatura e armi) che, quando si usano simultaneamente, aumentano incredibilmente i loro poteri. Un personaggio equipaggiato al completo con gli elementi di un equipaggiamento da battaglia specifico godrà di importanti bonus sulla difesa, sull'attacco e sulle sue abilità.



Situando il cursore del mouse sopra l'icona che indica la freccia, compare il dettaglio dell'equipaggiamento da battaglia. Gli oggetti il cui nome appare in rosso sono quelli che non hai ancora. Quelli in verde li hai già nel tuo equipaggiamento.

Sacred 1.8 comprende fino a un totale di 7 nuovi equipaggiamenti da battaglia completi per l'Elfo Oscuro, l'Elfa Silvana e il Mago. Sono i seguenti:

- Imboscata astuta di Ethan-Rhys
- Assassinio di Huron
- Ali di ragnatela di Xrystal
- Ritorno di Araelfi
- Tesori di Malmoth
- Furore ardente di Byleth
- Invocazione gelida di Blackstaff

### 3. Novità esclusive di Sacred Online

Sacred online è stato, dalla sua nascita, un successo di partecipazione della comunità di giocatori che, finora, hanno giocato più di un milione di partite sui server dedicati in italiano.

Il giorno dell'inaugurazione di *Sacred 1.8* si provvederà al "resettaggio" dei personaggi affinché i giocatori inizino una nuova avventura a parità di condizioni e possano trarre beneficio dalle modifiche realizzate (più opzioni di gioco, sistema di sicurezza ottimizzato, miglioramenti nella comunicazione tra giocatori, ecc...).

#### 3.1 Schermata di commercio

Con *Sacred 1.8* potrai commerciare con altri giocatori ed acquisire oggetti come armi e pozioni in cambio d'oro o altri oggetti. Per farlo, tieni premuto il tasto **Shift** e clicca sul giocatore con cui vuoi commerciare. Automaticamente si manderà una richiesta di commercio con il destinatario.

Il giocatore che riceve la richiesta di commercio osserverà, sul "Pannello dell'eroe", un messaggio che lo avvisa della richiesta. Per accettarla, devi solo cliccare con il pulsante sinistro del mouse sul testo del messaggio. In caso contrario, il messaggio scomparirà dopo 10 secondi e la richiesta si considererà rifiutata.



**NOTA:** Un messaggio avvisa il mittente ogni volta che la sua richiesta viene rifiutata.

Nel momento in cui il destinatario accetta la richiesta si apre la schermata di commercio:

Finestre di scambio di oggetti (una per ogni giocatore implicato nel commercio).

I pulsanti "OK" (uno per ogni partecipante nell'operazione) ti permettono di accettare lo scambio.

Campus		Domenicus	
2000	0	0	0

Indicatori di "Oro" offerto (un indicatore per ognuno dei giocatori implicati nel commercio).

La tua finestra dell'inventario (puoi osservare e maneggiare tutti i tuoi oggetti o trascinarne uno alla "Finestra di scambio").

Campus		Domenicus	
2000	0	0	0

Campus		Domenicus	
2000	0	0	0

Campus		Domenicus	
2000	0	0	0

Le "finestre di scambio" permettono a ogni giocatore di depositarvi l'oggetto che offre. Tutto quello che depositerai nella tua sarà visto dal tuo interlocutore, e viceversa. Gli indicatori di "Oro" ti permettono di commerciare con l'oro che hai accumulato durante i tuoi viaggi per Ancaria. Usa le frecce per modificare la quantità che offri o, se preferisci, clicca sulla casella corrispondente e introduci la quantità con la tastiera.



Se sei d'accordo con lo scambio presentato nella finestra, premi il pulsante "OK" e questo si illuminerà. In questo modo, potrai vedere se il giocatore è d'accordo o no sullo scambio, dato che anche il suo indicatore si illuminerà se lo attiva.

Quando i due giocatori avranno accettato, avrà luogo lo scambio. Se uno dei giocatori cambia le condizioni nella sua schermata di commercio l'indicatore di OK dell'altro si disattiverà automaticamente affinché l'interessato possa verificare se il nuovo accordo gli interessa.

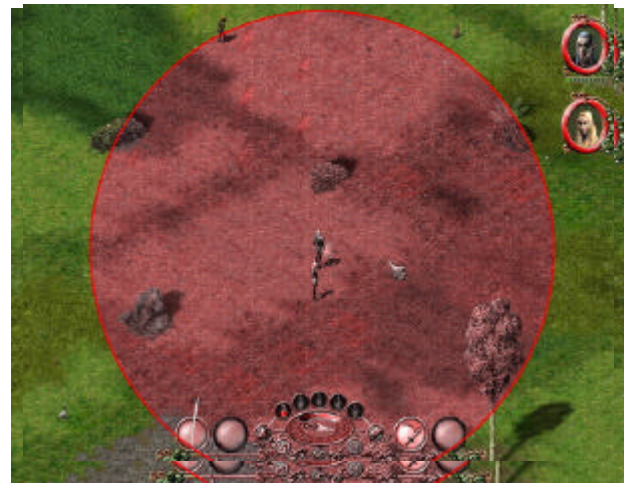
Se vuoi dialogare con il giocatore con cui stai commerciando puoi premere **Enter** per aprire la riga di entrata dei messaggi.

Entrambe le parti dello scambio possono chiudere il dialogo o annullare il commercio premendo **Esc**.

### 3.2 Lanciare incantesimi sui giocatori del tuo gruppo

Prima, se vuoi lanciare un incantesimo su un altro giocatore della tua squadra in una partita in rete collettiva (come per esempio un'incantesimo curativo) dovrete premere sul personaggio nel bel mezzo della battaglia. D'ora in poi potrai lanciare l'incantesimo sul ritratto del personaggio, situato nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

Il personaggio obiettivo del tuo incantesimo deve trovarsi vicino al tuo personaggio perché l'incantesimo abbia effetto.



Verifica nell'immagine il raggio d'azione approssimativo degli incantesimi.

### 3.3 Teletrasporto

Se vuoi, puoi teletrasportarti fino alla posizione in cui si trova un altro membro della tua squadra. Per farlo hai a tua disposizione due metodi:



Premi il tasto **Ctrl** e, contemporaneamente, clicca sul nome del personaggio sul lato dello schermo (una freccia ti indica in che direzione si trova il personaggio).

Premi il tasto **Ctrl** e clicca sul ritratto del personaggio nella parte superiore destra dello schermo.

**NOTA:** Ricorda che non puoi teletrasportarti quando ti trovi in sella al tuo cavallo, devi scendere prima di farlo.

### 3.4 Nuova unità di teletrasporto nell'isola iniziale

Ora, quando arriverai nell'isola iniziale dopo che il tuo personaggio sia caduto in combattimento, potrai dirigerti verso l'angolo nord-est dell'isola. Lì troverai un'unità di teletrasporto che ti porterà immediatamente nel punto esatto in cui ti trovavi prima di essere sconfitto, permettendoti in questo modo di risparmiare molto tempo. Fai attenzione però: è possibile che i tuoi nemici ti stiano aspettando!



### 3.5. Sistema di sicurezza anti-cheats

Il sistema di sicurezza *anti-cheats* permanente per il gioco online controlla i dati di tutti i personaggi e individua quelli che sono stati oggetto di cheat (trucchi). La nuova versione inclusa in *Sacred 1.8.3*, perfeziona il funzionamento del sistema per individuare con precisione ogni irregolarità.

Quando si individuerà un personaggio equipaggiato con un oggetto alterato, si manderà un avvertimento, il resto dei giocatori saranno avvisati e l'oggetto "truccato" cadrà al suolo trasformato in una scatola di videogiochi. Se questo succede tre volte il personaggio riceverà un "cartellino giallo" e sarà automaticamente scollegato dalla partita. Se viene scoperto di nuovo ad infrangere le regole, riceverà un "cartellino rosso" e verrà disabilitato a tempo indefinito.

### 3.6 Miglioramento della comunicazione tra giocatori e squadre

Per agilizzare la comunicazione tra i giocatori è stata abilitata la possibilità di mandare messaggi privati, sia a giocatori specifici che a tutti i membri della squadra.

I messaggi privati o **sussurri** si potranno mandare aprendo la riga di testo (con il tasto **Enter**) e usando il comando `/w [nome] [testo del messaggio]`, dove [nome] sarebbe il nome del personaggio del destinatario.

Ejemplo: `/w [DuEdhe] ciao!_`

Per mandare **messaggi di gruppo**, dovrai aprire la riga di testo premendo contemporaneamente **Ctrl+Enter**.

### 3.7 Miglioramenti nella schermata della lobby



Sacred 1.8 include miglioramenti della schermata come il **cambiamento del nome del personaggio**, che si potrà realizzare dalla schermata di selezione del personaggio; per farlo basta cliccare sull'icona del lucchetto che appare davanti al nome. In seguito, non dimenticare di confermare il nuovo nome premendo **Enter**.



Inoltre, come con il nome del tuo personaggio, è possibile effettuare un **cambiamento di indirizzo e-mail** dall'opzione "Profilo" della schermata "Sale di gioco".

Per localizzare altri giocatori, è stata abilitata la funzione di **ricerca di giocatori con partita in corso**. Realizzando la ricerca nella schermata "Sale di gioco" troverai anche quei giocatori che non vi compaiono perchè stanno giocando una partita in quel preciso momento.



Introduci nel riquadro de dialogo il nome del giocatore che vuoi localizzare.



La finestra di conversazione ti mostrerà il risultato della ricerca.

Infine, ora hai la possibilità di **creare la tua propria partita nella modalità "Server dedicato"** per poter giocare con i membri del tuo gruppo.



## 4. Sfrutta al massimo le novità e le modifiche

*Sacred 1.8* include una gran quantità di modifiche orientate a equilibrare i diversi tipi di personaggio e a migliorare la giocabilità.

### 4.1 Incantesimi ed arti di combattimento

#### 4.1.1 Gladiatore



- **Salto pesante:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione ed è aumentato il raggio d'azione.
- **Lame da lancio:** È stato modificato il danno.
- **Sguardo che trafigge:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione ed è aumentato il danno.

#### 4.1.2 Serafino



- **Salto da combattimento:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione e si è modificato il danno perché sia equivalente a quella del "Colpo duro". Inoltre, il personaggio può muoversi appena il movimento speciale ha inflitto il danno, senza dover aspettare che termini l'animazione.
- **Cacciatore-Cercatore:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione.
- **Irritazione:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione ed è aumentato il danno.
- **Luce celestiale:** Ora se ne può aumentare la durata; si è ridotto il tempo di rigenerazione ed è aumentato il danno.
- **Lame di luce rotanti:** Ora si può lanciare l'incantesimo sugli alleati. Si è ridotto il tempo di rigenerazione e sono aumentati sia il danno che la durata.
- **Luce:** Ora l'incantesimo è efficace contro i fantasmi. Sono aumentati la durata e il danno.
- **Forza della fede:** È aumentata la durata.
- **Sfere di energia:** Il danno provocato dall'arma convocata con questo incantesimo aumenta se possiedi l'abilità "Dottrina delle armi".

#### 4.1.3 Elfo silvano



- **Tiro multiplo:** Si è ridotto il danno.
- **Cespuglio spinoso:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione, è aumentato il danno e si è aggiunto un danno per veleno.
- **Invocazione degli Antenati:** Ora se ne può aumentare la durata. Quando l'incantesimo è attivo, non si può lanciare nuovamente, si è ridotto a uno e si è diminuito il danno che provoca.
- **Vitici avvelenati:** Ora se ne può aumentare la durata.
- **Recupero:** È aumentata la quantità di salute che si può recuperare con questo incantesimo.

#### 4.1.4 Elfo oscuro



“Armi di taglio”.

- **Balistica:** Questa abilità fornisce un bonus di danno nelle imboscate. È stato modificato il bonus assegnato per la destrezza.
- **Voragine senza fondo:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione. Ora si possono aumentare il danno e la durata.
- **Bruma avvelenata:** È aumentato il danno. Ora si può aumentare la durata.
- **Carica esplosiva:** È aumentato il danno.
- **Confusione:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione.
- **Arti di deviazione del danno:** Adesso si possono applicare a membri del gruppo e se ne riduce l'efficacia da un 10% a un 15%.
- **Cambiamento dell'abilità iniziale:** Adesso l'Elfo oscuro inizierà con l'abilità “Dottrina delle armi” invece che con
- **Adrenalina:** Aumenta la rigenerazione della salute.

#### 4.1.5 Mago



- **Sfera di fuoco:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione dell'incantesimo iniziale; sono aumentati il danno e la frequenza delle sfere di fuoco.
- **Purgatorio:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione ed è aumentato il danno.
- **Pelle fiammeggiante:** Sono aumentati il danno, il bonus di resistenza, il bonus di difesa e la durata.
- **Pelle di pietra:** Sono aumentati i bonus di resistenza e la durata.
- **Guarigione spirituale:** È aumentata la quantità di salute che si recupera.
- **Folata di vento:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione ed è aumentato il danno. Inoltre adesso il calcolo del danno che provoca si realizza indipendentemente dal calcolo dello stordimento, e l'incantesimo non respinge più i nemici di dimensioni maggiori.
- **Tempesta di meteore:** Si è ridotto il tempo di rigenerazione e si è ridotta la forza (a due meteore). L'aumento del danno secondo il livello si è ridotto.
- **Tromba d'aria:** È aumentata la durata
- **Reiki:** L'effetto di rigenerazione si è ridotto, ma la durata è aumentata notevolmente.
- **Concentrazione:** Si è ridotto l'effetto, ma la durata è aumentata notevolmente.
- **Cambiamento di fase:** Adesso questo incantesimo funziona sull'acqua e su elementi dello scenario di altezza media.
- **Schegge di ghiaccio:** È aumentato il danno.

#### 4.1.6 Vampiressa



- **Richiamo del lupo:** Sono stati modificati i livelli degli animali invocati e si mostra il livello dell'animale alleato che verrà invocato.
- **Brama di sangue:** Ora la vampiressa può muoversi appena completata la sua metamorfosi, senza dover aspettare che termini l'animazione.
- **Rigenerazione della forma umana:** Adesso non verrà ridotta aumentando l'abilità "Brama di sangue".
- **Bacio di sangue:** Adesso può essere inviato direttamente su un nemico.
- **Modifica del danno ricevuto durante il giorno:** per evitare di subire un danno l'abilità "Brama di sangue" dev'essere circa dieci volte maggiore dell'arte di combattimento.
- **Equipaggiamento da battaglia di Dalmar:** Sono stati aggiunti dei bonus.
- **Morte risvegliata:** Le creature resuscitate ora dipendono dal livello dell'incantesimo e del personaggio. Questo incantesimo non si potrà utilizzare su altri giocatori nella modalità online.

#### 4.1.7 Incantesimi stordenti e rallentanti

È stato modificato l'effetto di tutti gli incantesimi stordenti come Pietrificazione, Morte risvegliata, Gabbia di viticci, Trasformazione, Freccia che atterra o Conversione.

Adesso il grado di efficienza di questi incantesimi dipenderà dal livello del personaggio che lo lancia, dell'incantesimo lanciato e dell'avversario verso il quale si lancia. Inoltre, contro nemici più potenti saranno meno efficienti, o addirittura inoffensivi, come con i draghi.

Sono stati modificati anche gli effetti degli incantesimi rallentanti (come Anello di ghiaccio o Nebbia di guerra). Più alto è il livello dell'incantesimo in confronto a quello del nemico, più il nemico è rallentato. Comunque, in nessun caso resteranno del tutto immobili.

### 4.2 Personaggi

- L'esperienza massima che può raggiungere un eroe è ora intorno a 2.000.000, anche se il livello massimo è sempre 206.
- Ora il cavallo accompagna il tuo personaggio quando accede a una sala di gioco di un livello di difficoltà superiore.
- L'aura che alcune pozioni o incantesimi danno al personaggio spariranno quando si ricomincia a giocare o caricando una partita salvata.
- Certe armi molto potenti provocano una penalizzazione alla velocità quando vengono utilizzate; può essere utile aumentare l'abilità adeguata dell'arma.
- Sono stati aumentati i punti di vita dei compagni di viaggio del personaggio.
- Il bonus di danno fornito dalle statue sarà ora del 50% e avrà effetto negli incantesimi.
- È stato migliorato il sistema di assegnazione dei punti di esperienza quando si sconfigge un animale convocato dal personaggio a un nemico.
- Ogni volta che un personaggio muore nella modalità "esperto", non potrà commerciare né disporre dei suoi oggetti.
- È stata perfezionata la compatibilità con partite registrate in versioni anteriori di Sacred (1.6 y 1.7), per evitare i problemi con porte e obiettivi della missione che non funzionavano come dovuto.
- È stata modificata la presentazione dei numeri mostrati sullo schermo (danno, esperienza, ecc.) per migliorare l'informazione fornita al giocatore.
- L'effetto grafico del terremoto (meteoriti, attacchi con salto, ecc) si mostrerà solo se hai selezionato la configurazione grafica "alta".

## 4.3 Pozioni

*Sacred 1.8* introduce alcune modifiche nelle pozioni nel modo in cui queste compaiono nel corso del gioco. Per esempio, le Pozioni del Mentore non si possono più comprare dai commercianti di Ancaria, ma compariranno come ricompensa nelle missioni, quando si sconfigge un nemico o in alcuni bauli e nascondigli.

Inoltre, i poteri delle pozioni guaritrici dipenderanno dal livello di gioco selezionato:

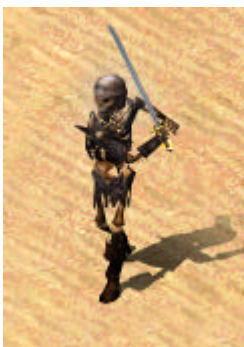
Livello di difficoltà	Tipo di pozioni che appariranno
Bronzo	Pozioni guaritrici lievi
Argento	Pozioni guaritrici lievi e forti
Oro	Pozioni guaritrici forti e complete
Platino	Pozioni completamente guaritrici
Niobio	Pozioni completamente guaritrici

In più, le pozioni agiranno con forza diversa a seconda del livello di gioco, restituendo ditinte percentuali di salute secondo questa tavola:

	Bronzo	Argento	Oro	Platino	Niobio
Lieve	120%	60%			
Forte		100%	67%		
Completa			100%	75%	60%

## 4.4 Nemici

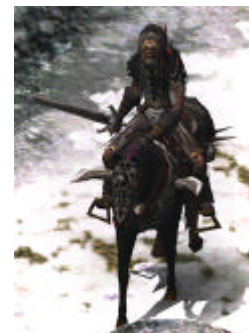
- La salute e la resistenza sono state modificate in proporzione ai livelli di difficoltà.
- È stata migliorata la resistenza degli avversari di livello alto.
- È stato ridotto il danno dei nemici che lottano a grande distanza.
- Le possibilità di colpire sono aumentate nel livello di difficoltà Bronzo.
- I Shaddar'Rim forniranno ora il 50% in più di esperienza.
- Tutti i ragni giganti sono ora capi.
- Ora il tipo di resistenza del personaggio e la sua armatura saranno più rilevanti, dato che i nemici provocheranno un danno di tipo diverso diverso (fuoco, magia, fisico e veleno).
- I maghi scheletri assorbono la vita del personaggio per resuscitare, l'unica protezione contro questo attacco è bere una "Pozione della Morte dei Non-Morti".
- I nemici "Grigi" (di un livello notevolmente inferiore) non attaccheranno più, a meno che non siano attaccati per primi (loro stessi o il loro gruppo).
- I mostri resuscitati daranno punti di esperienza solo la prima volta che verranno sconfitti.
- Gli avversari che siano stati attaccati con incantesimi di trasformazione variano la loro forma di attaccare.
- I personaggi esportati "ricorderanno" le aree già esplorate quando saranno importati di nuovo.



Scheletro



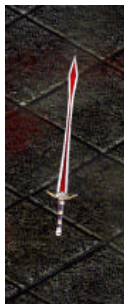
Ragno gigante



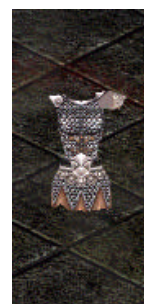
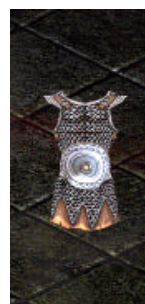
Cavaliere delle tenebre

## 4.5 Oggetti ed armi

- Sono stati modificati attributi e nomi degli oggetti per equilibrare il gioco.
- Sono stati aggiunti nuovi equipaggiamenti da battaglia e oggetti unici per i personaggi (vedi paragrafo 2.6).
- Sono stati aggiunti oggetti speciali con bonus come statue e idoli.
- È stato aumentato il potere degli anelli e degli amuleti.
- I teschi adesso si possono forgiare con le incastonature delle armi.
- Sono state migliorate le ricompense ottenute in certi bauli e missioni.
- Sono aumentate le possibilità di ottenere oggetti degli equipaggiamenti da battaglia (sets) e oggetti magici.
- Sono state cambiate le caratteristiche di alcuni oggetti 'unici' (asce, spade, armi da taglio, a due mani...).
- È stato modificato il colore dei nomi degli oggetti per permettere di identificarli più velocemente.
- Le arti di combattimento si evidenziano come oggetti specifici del personaggio se l'oggetto non è già ristretto.
- L'Elfo silvano e l'Elfo oscuro possono usare occhiali da sole (uovo di Pasqua) che trovano nell'isola di Mal-Orc-A.
- Le caratteristiche degli oggetti degli equipaggiamenti da battaglia variano a seconda del livello dell'eroe che li trova.
- La forgiatura delle rune ora sarà più cara.
- Le squame del drago ora hanno un 40% in più di resistenza contro il fuoco.
- È stato aumentato il danno delle armi a manico lungo, includendo le 'uniche' e quelle che appartengono agli equipaggiamenti da battaglia.
- È stata modificata l'abilità necessaria per dominare le armi da taglio elfiche: i "pugni affilati" utilizzano l'abilità "Scontro senza armi", le altre usano "Armi da taglio".
- La possibilità che le armi a due mani posseggano un dipo di danno speciale è maggiore.
- Bere una pozione guaritrice mentre sei a cavallo curerà anche l'animale.
- L'abilità "Commerciare" migliorerà notevolmente le offerte dei commercianti.



Spade, sciabole e armi a due mani



Cotta di maglia

Corazza

Scudo

## 4.6 Gioco in rete e Internet

Se vuoi giocare in rete devi configurare il tuo router/firewall e aprire sia le porte TCP 2005-2100 (porte predefinite) sia la porta TCP 7065.

- È stato migliorato il rendimento del cliente e del server per permettere un gioco più fluido e ridurre al massimo i ritardi di rete.
- I gruppi di giocatori situati in una stessa posizione aumentano la possibilità di ottenere più oggetti.
- Le porte delle missioni e il corno del demonio di Shakara sono ora visibili per tutti i giocatori.
- Per evitare ritardi della rete per l'uso continuato, la funzione "Ordinare oggetti" nell'inventario ha ora un ritardo di due secondi.
- Le anime della battaglia finale contro Shaddar sono adesso visibili e utilizzabili per tutti i giocatori.
- Gli effetti grafici di tutti gli incantesimi saranno ora visibili a tutti i giocatori.
- Adesso tutti i giocatori potranno vedere il fuoco che emette il drago. E solo il fuoco visibile al giocatore potrà infliggergli danno.
- Il server di gioco non permette più di connettersi a personaggi modificati o rovinati.
- Sono stati disattivati alcuni effetti grafici nella modalità online per migliorare la fluidità del gioco in rete. Saranno visibili solo nella configurazione grafica più alta.
- È stata modificata la comunicazione tra il cliente e il server nella modalità online per evitare la perdita di oggetti causata da ritardi nella rete.