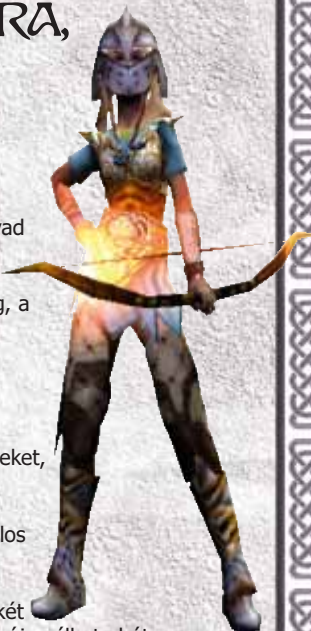


ISTEN HOZOTT ÚJRA, KALANDOR!

S Shaddar, a gonosz mágus elpusztult, az Élőhalottak visszatértek a sírjaikba, és Ancaria vad törzsei folytatják békés, mindennapi életüket. A Shaddar elleni győzelem azonban egy keserű diadal - és a béke csak rövid életű. Valor herceg, a Shaddar elleni ellenállók reménye és bálványa meghalt. Most Ancaria fölé újabb árny vetül: a Túlvilág misztikus és ismeretlen mélyéből egy szörnyű teremtmény lép elő és ejti rabul Valor bánatos özvegyét, Vilya Báronőt. Ki és mi áll e mögött az új fenyegetés mögött? Milyen új lényeket, szörnyeket és kincseket rejt a Túlvilág?



A díjnyertes Sacred akció- és szerepjáték hivatalos kiegészítőjében megtalálod a válaszokat mindezekre a kérdésekre. A Túlvilág titkait felfedezheted tapasztalt hősséddel, vagy akár a két új, figyelemreméltó karakter egyikének bőrébe bújva élheted át a teljes kalandot újra. A misztikus Démon és a technikai zseni Törpe egyedülálló képességekkel, fegyverekkel és varázslatokkal rendelkezik, amely Ancaria újralfedezésében teljesen új lehetőségeket nyit.

A Sacred csapat reméli, hogy élvezni fogod Ancaria világának és a misztikus túlvilágnak a felfedezését!

Epilepszia Veszély!

Egyes emberek hajlamosak epilepsziás rohamokra vagy eszméletvesztésre a leghétköznapibb villogó fények vagy fényminták láttán. Ezeknél az embereknel előfordulhatnak eszméletvesztések, ájulások és epilepsziás rohamok tévénézés vagy számítógépezés közben. Ez akkor is előfordulhat, ha az illető személynek azelőtt még soha sem volt epilepsziás rohama, és esetleg orvosilag sem volt kimutatható az epilepsziával való sújtottság, ill. az arra való hajlam. Ha neked, vagy családodban bárki másnak volt már epilepsziával kapcsolatba hozható tünete (agyvérzés, roham, ájulás vagy eszméletvesztés) bizonyos villogó fények láttán, akkor mindenképp kérj tanácsot orvosodtól, mielőtt leülnél ezzel a játékkal játszani. Ha a játék közben egyet is tapasztalsz a következő tünetek közül, akkor AZONNAL hagyd abba a játékot, és forduljatok orvoshoz. A tünetek, amelyekre figyelni kell: szédülés, homályos látás, önkéntelen szem- vagy izomrángás, eszméletvesztés, téri tájékozódási zavar, és bármilyen egyéb, önkéntelen izommozgás vagy görcsös rángás.

ÜDVÖZLET	1
TARTALOM	2
TELEPÍTÉS	3
MENÜK	4
KEZDJÜNK BOZZÁ!	5
ÁLTALÁNOS	
VÁLTOZTATÁSOK	7
AZ ÚJ KARAKTEREK	9
TÖRPE	9
DÉMON	12
TERMÉKTÁMOGATÁS	15
TECHNIKAI GYIK	17
A KÉSZÍTŐK	18
KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS	20



TELEPÍTÉS

Az Underworld kiegészítő lemezt csak olyan gépekre lehet telepíteni, ahol a Sacred alapjátékot már telepítették. Amennyiben a Sacred nincs még telepítve a gépen, kérjük a Sacred kézikönyvből tájékozódj annak telepítéséről.

Helyezd az Underworld CD-t a meghajtóba!

Amennyiben az automatikus indítási funkció aktív, a telepítő program automatikusan elindul. Amennyiben ez nem történik meg, a setup.exe manuális indítására lesz szükség az Underworld CD-n.

Ezek után kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

A játék telepítési könyvtárban található readme.html fájl fontos technikai információt tartalmaz.

A Sacred játékról és annak hivatalos kiegészítőjéről az Underworld-ről a legfrissebb híreket a következő weboldalon találod: www.sacred-game.com.

Minimális Rendszerkövetelmények

Pentium III 800 MHz
256 MB RAM
4x CD-ROM vagy DVD meghajtó
DirectX 8 kompatibilis 16 MB-os videokártya
DirectX kompatibilis hangkártya
DirectX 9 (a Sacred CD-n megtalálható)
Windows® 98 SE/ME
Legalább 2 GB szabad hely a merevlemezen *

Ajánlott konfiguráció

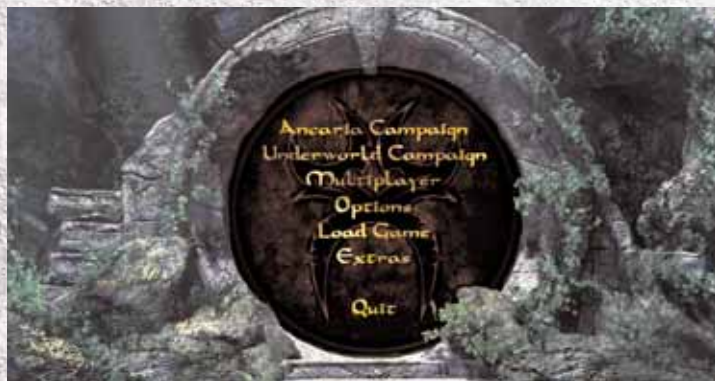
Pentium IV 1.4 GHz vagy gyorsabb
512 MB RAM vagy több
8x CD-ROM vagy DVD meghajtó vagy gyorsabb
DirectX 9 kompatibilis videokártya 64 vagy több MB memóriával
DirectX 9 kompatibilis hangkártya 3D támogatással
Hálózati kártya
Windows® 2000/XP
DirectX 9 (a Sacred CD-n megtalálható)
Legalább 2,5 GB szabad hely a merevlemezen *

* A telepített fájlok mérete hozzávetőlegesen 1,6 GB.
További 600 MB helyre van szükség a gyorsítótár működéséhez.

Megjegyzés:

Nem tudjuk garantálni, hogy a Sacred minden laptopon és notebookon futtatható. Annymilyen típus van a piacon, hogy egyszerűen lehetetlen mindegyikkel kompatibilitási vizsgálatot végezni. Továbbá az alaplap programok és videokártyák nagymértékben különbözhetnek az asztali számítógépekben rendszeresítettektől. Amennyiben laptopod vagy notebookod megfelel a rendszerkövetelményeknek, a Sacred minden bizonnyal futni fog. A rendszerarchitektúrák különbözősége miatt azonban mi ezt nem tudjuk garantálni.

MENÜK



FŐ MENÜ

Ancaria Campaign	Új játék kezdése egy új hőssel. Az új kaland "New Campaign" menübe visz.
Underworld Campaign	A hivatalos Sacred kiegészítő, az Underworld indítása. Az Underworld -del csak akkor tudsz játszani, ha már karaktered legalább a 25. szintet elérte. Egyszerűen importáld a Sacred játékból tapasztalt karakteredet, vagy válaszd ki valamelyik új hőst (Törpét vagy Démont), hogy rögtön nekivághass a kiegészítő küldetésnek.
Multiplayer	Többjátékos játék indítása. A különböző többjátékos beállításokról bővebben a Sacred kézikönyv ide vonatkozó részében olvashatsz.
Options	A beállítások menü megnyitása. Ez az a hely, ahol olyan dolgokat állíthatsz, mint a grafikai részletesség, vagy egyéb játékbéállítások. További információt a Sacred kézikönyv ide vonatkozó részében találsz.
Load Game	A mentett állások menüjét a "Saved Games" menüt nyitja meg. További információt a Sacred kézikönyv ide vonatkozó részében olvashatsz.
Extras	A Sacred játék indító videóit tekintheted meg újra, vagy megnézheted a fejlesztő csapat résztvevőit, akik az eredeti játékot és annak kiegészítőjét készítették.

KEZDJÜNK BOZZÁ!

ANCARIA CAMPAIGN

Ha még sohasem játszottál a Sacred-del ez előtt, vagy szeretnéd újra felfedezni Ancaria világát az egyik új karakterrel, akkor nyisd meg a fő menü "Ancaria Campaign" menüpontját, és máris a karakterválasztáshoz érsz. Itt lehet kiválasztani a nyolc karakterosztály egyikét, amellyel a Sacred-et játszani szeretnéd.



Amint elhatároztad, hogy melyik karakterrel játszol, a nehézségi szint megadása következik. A játék elején csak a Bronze (nagyon könnyű) és a Silver (könnyű) szintek választhatóak. Ha Silver szinten sikerült végigjátszanod a játékot, akkor további nehézségi szintek válnak elérhetővé a még nagyobb kihívást jelentő kalandozáshoz. Ahogyan a nehézség szint

emelkedik, úgy válnak nehezebben legyőzhetővé az ellenfelek, és a gyógyital hatása is csökken.



Kalandjaid itt kezdődnek. A legelején, hasznos segítségék magyarázzák a praktikákat és az irányítás finomabb lehetőségeit, valamint egyéb játékelemeket.

UNDERWORLD CAMPAIGN



A kiegészítő küldetés indításához a Sacred játékkal is játszani kellett, vagy legalább Ancaria egy részét fel kellett fedezned, mivel a játékbeli karakternek legalább 25-ös szinten kell lennie. A fő programban az [ESC] lenyomásával lépj be a menübe, és itt válaszd az "Export" pontot.

Megjegyzés: A Törpe és a Démon esetén, egy előre felkészített és felszerelt karaktert találsz az exportált karakterek között.



Egyszerűen válassz ki egy szabad állást, ahová a karaktert exportálni szeretnéd. Ha már nincs több állás, akkor a kiválasztott helyen álló karakter törlésre kerül, ha új karakter exportálását választod.

Térj vissza a Fő menübe, és kattints az "Underworld Campaign" pontra!



Újra az export képernyő jelenik meg az összes eddig a Sacred-ből exportált karakterrel együtt. Válaszd ki a hőst, akivel az Underworld-ben játszani szeretnél, majd állítsd be a nehézségi szintet!

Megjegyzés: Az exportált karakterek megtartják értékeiket, karakter szintjüket, beállított felszereléseiket és más náluk lévő tárgyakat.



A játék töltése következik. Beszélj Vilya Báronővel! Egy rövid bejátszás után követned kell a bárónőt rabul ejtő teremtményt az oltáron lévő kapun keresztül.



Légy üdvözlöve a Másvilágban! Új ellenségek, misztikus környezet, új barátok és ismeretlen kincsek várnak rád! Jó játékot!

IRÁNYÍTÁS ÉS ÁLTALÁNOS INFORMÁCIÓK

Kérjük, olvasd el a Sacred kézikönyv idevonatkozó részét, ahol megtudhatod, hogy hogyan működik a játékírányítás, és mit jelentenek a különböző szimbólumok és ikonok.

ÁLTALÁNOS VÁLTOZTATÁSOK

Ha már játszottál a Sacred-del, akkor a kiegészítő csomag telepítése után észre fogsz venni néhány változtatást és fejlesztést, melyek közül némelyik az Underworld, némelyik pedig a Sacred játékmenetével kapcsolatos.

SZEBB GRAFIKAI MEGJELENÉS



Ezen változtatások többsége inkább kozmetikai jellegű, mivel a fegyvergombok és speciális képességek grafikailag teljesen fel lettek újítva csakúgy, mint a tárgyak listája, a térkép és a napló is.

MÉG TÖBB INFORMÁCIÓ

Másik fejlesztés az ellenségek életeterejének és ellenállásának

[34] Mohkva - Hirelings megjelenítése. A Sacredben már megszokott színekkel körök mellett, melyek az ellenfél nehézségi szintjét jelölték, egy információs csík jelenik meg most, amely jóval részletesebb információt nyújt az ellenség aktuális életerőpontjairól. Ezen felül a csík még megjegyzést is tartalmaz az ellenfél szintjéről, nevééről, típusáról - mint pl. "Monster". Az ellenfél ellenálló képességei szintén megjelennek.

INTUITÍV SZIMBÓLUMOK

Ezek a szimbólumok az ellenálló képesség (ellenfeleknek, páncélzatoknak, és karaktereknek), a fegyver vagy képesség által okozott sebzés értékeinek megjelenítésére szolgálnak. Ha az ellenállási vagy sebzési értékeket nem lehet abszolút értékben jelölni, a szimbólumok átlátszósága nyújt információt ezekről az értékekről. Minél inkább átlátszó egy jel, annál kevésbé ellenálló és/vagy hatékony.

FIZIKAI ELLENÁLLÁS / SEBZÉS

	Fizikai ellenállás / sebzés
	Tűz ellenállás / sebzés
	Mágia ellenállás / sebzés
	Méreg ellenállás / sebzés

Zwerg	Level 34
Resistance	187
Physical	89
Fire	34
Magic	0
Poison	64
Armor Bonus	101%
Movement Speed	132
Attack Speed	140
Survival Bonus	0%

TOVÁBBFEJLESZTETT GOMBOK

Zwerg	Level 34
Skills	55
Weapon Lore	11
Constitution	7
Dwarven Lore	6
Weapon Technology	12
Concentration	7
Forge Lore	5
Armor	6

A tulajdonságok és a képességek közötti váltásra szolgáló apró kerek gomb helyett most egy szép nagy panelre kattintva teheted ezt meg.

AZ ÖSSZES BONUSZ MEGJELENÍTÉSE

Egy másik igen hasznos dolog az 'Összegzés' gomb - ez a "+" (plusz) szimbólum a karakter képeinek jobb oldalán, az életerő kijelzőn található.

Itt jelenik meg minden bonusz, az ellenállási és sebzési értékek, melyekkel karaktered rendelkezik - vagy a tárgyak illetve bizonyos felszerelés segítségével módosított értékek jelennek meg egyszerre. Ha például két olyan felszerelést is hordasz, melyek a fizikai regenerációt egyenként tizenkét ponttal növelik, akkor a bonusz érték (24) fog az információk ablakban megjelenni.



AZ ÚJ KARAKTEREK

A hivatalos Sacred kiegészítő két új karakterosztályt kínál, melyek új képességekkel és készségekkel rendelkeznek. Ha egy új Ancaria küldetést kezdesz valamelyik új karakterrel, akkor a Bellevue térségében lévő kezdő pozícióba kerülnek a térképen.

TÖRPE

Apró mérete ellenére a Törpe igen erőteljes, és több sajátos tulajdonsággal rendelkezik, amely megkülönbözteti a többi karaktértől. Csak egy közülük az, hogy képes lőfegyverek használatára, és távoli fegyverként is inkább puskákat használ, mint íjat és nyilat.



A számos klasszikus képesség, mint például az 'Assault' a Törpe számos egyedi, karakterosztályához kötött képességgel is rendelkezik. Például aknákat telepít az ellenfelek gyors elintézéséhez, vállán lévő ágyújával közvetlenül lő az ellenségre, vagy gránátokat lő ki a távoli ellenfelekre.



BÁRCI TUDOMÁNYOK

	Assault Egy kombinált támadás, amely ütések, rúgásokból és fejelésekből áll. Puska: Több egymás utáni lövés. A célpont automatikusan átvált, ha az ellenfél meghalt.
	Wrath A Törpe körbeforog, és a hatótávolságában lévő összes ellenséget támadja. Puska: A Törpe körbeforog, és minden hatótávolságában lévő ellenfélre tüzet nyit.
	Heavy Blow Egy hatalmas ütest mér ellenfelére a Törpe, miközben felugrik a levegőbe. Puska: megnövelt sebzés, a nyomás áthalad az ellenfélen.
	Battle Rage Az őri jöngés egy fajtája, ahol a harc sebessége minden ütéssel a maximálisra növekedik. A dühöngés intenzitása csökken akkor, amikor a Törpe nem harcol. A Törpe által elszenvedett sérülések növelik a sebzési értéket. Puska: minél magasabb a töltés, annál gyorsabban fog tüzelni.
	Recoil Csak a kétkezes fegyvereknél működik. Az ellenfelet egy hatalmas ütéssel hátrálkó, így okozva sérülést neki. Minden ellenséges találat sebzést is okoz. Az óriási ellenfeleket nem lehet túl messzire ellökni.
	Vehemence Csak a kétkezes fegyvereknél működik. A célpont súlyos sebesülést szenved. A körülötte lévő ellenfelek részlegesen szintén sebződhetnek.
	War Cry Egy fűlsüketítő ordítás, amely egy bizonyos ideig megnöveli a saját támadó és védőértékeket, sőt a szövetségeseiket is (csapattagokét vagy bérencekét).

TÖRPE TECHNOLÓGIA

	Flame Thrower Lángoló tűzsugarat lövell ki a hátizsákból. A tűz minden ellenséget lángba borít, de viszonylag hamar el is fogy.
	Mortar Grenade Puskagránátokat lő ki ballisztikus íven. Ez elképesztően nagy területen okoz sebzést. A gránátok minimális távolságszüksége miatt ezeket nem lehet kis távolságokban használni.
	Cannon Blast Egy lövedéket lő ki a hátáról egyenes röppályán, amely sok apró szilánkká robban szét, így okozva sérülést a célpontnak, és zavart környezetében.
	Greed A Törpe figyelme elterelődik a harcról, és ezért a védelemről is. Megnövekszik annak az esélye, hogy az ellenfelek által hordozott tárgyak közül az értékesebbeket találja meg.
	Landmine A Törpe több aknát is telepíthet, amelyek felrobbannak amint egy ellenfél rájuk lép vagy közelükbe megy. Ha az aknákat nem hozza működésbe az ellenség, akkor egy bizonyos idő után automatikusan felrobbannak.
	Entrench A Törpe beásza magát a talajba, és ezért megnövekszenek védekező értékei, mint például az ellenállás és a védekezés. Másfelől viszont ez hátrányt is okoz, hiszen nem tud mozogni - és csak egy rövid ideig marad elsáncolva.
	Dwarven Armor Növeli a Törpe tűz és mérge ellenállását. Ez a Törpe körül a földön megjelenő vörös és zöld kör jelzi. Az aura fokozatosan csökken az idő múlásával.
	Dwarven Steel A fegyver egy bizonyos ideig izzani kezd. Ez alatt az idő alatt az ellenfél fizikai ellenállása nagymértékben lecsökken. Minden találatkor a fegyver felvillan. Az idő múlásával a ragyogás csökken, egészen addig, ameddig teljesen el nem hal.

DÉMON

Feljövén a pokolból, démoni erejétől átmenetileg megfosztva, a Démon Ancariában találja magát Bellevue közelében.

Felszerelése tipikusan tradicionális, kardok, pajzsok és lemez páncél - vannak azonban speciális tárgyak is, melyeket csak a Démon tud kezelni.



Bár megjelenése félelmet és pánikot okoz a városokban és a falvakban, és a lakosok menekülnek az ördögi harcos elől, a Démon a jó erőt szolgálja.

Az egyik egyedi tulajdonsága az alkalmazkodóképesség. Némelyik képessége lehetővé teszi, hogy Elemi Démonná alakulhasson át, azért, hogy ellenfeleit megsemmisítse vagy vérfürdőt rendezhet karmaival, és számos egyéb képességre tehessen szert.



ÁTVÁLTOZÁSOK

Battle Daemon

TA Démon Harci Démonná változik. Ebben a formában fehér csillogó haja van, és fehérén vibráló aurája van. A fizikai sebzés és ellenállás nagymértékben megnövekszik.

Assail

Harci Démon formában a Démon támadások gyors sorozatát hajtja végre ellenfelén.

Soaring Daemon

Ebben a formában a Démon rövid ideig képessé válik a repülésre, és sebessége is megnövekszik. Védelme szintén emelkedik, bár a távoli fegyverek és a repülő ellenségek elleni speciális képességek számára sokkal sebezhetőbbé válik.

Descent

Repülő Démoni formában a Démon lecsap és bombákat dob az ellenfélre, amely súlyos sebesülést okoz. Bonuszként, a közelben lévő ellenfelek is sebezhetőbbé válnak.

Fire Daemon

Ezt az alakot vörös aura és vörös csillámló haj jelzi. Amikor a Démon felveszi ezt a formát, ellenállása megnő a tűz ellen, és némely fizikai támadás tüzes sebzést okoz.

Wall of Flames

Tűz Démonaként ez a harci tudomány létrehoz egy tűzlabdát, amely szétrobban a becsapódáskor, így okozva lángoló tüzet azon a területen.

Poison Daemon

A Démon a Méreg Démonává változik, amit zöld haj és aura mutat. Miközben a Démon ebben a formában van, megnövekszik az ellenálló képessége a mérgezéssel szemben, és némelyik fizikai támadás mérgezett sebzést okoz.

Poison Ring

Egy mérgezett felhő kezd el terjed a kör alakban a Méreg Démonától. Minden közelben álló ellenfél, akit eltalál megmérgeződik. Bár a felhő hamar szétoszlik, a mérge tovább hat.

TRANSFORMATIONS

**Energy Daemon**

Kéken csillámoló haj és kék színű aura veszi körül az Energia Démonát. Ebben a formában a mágiával szembeni ellenállás nagymértékben megnő, és némely fizikai támadás mágikus sebzést okoz.

Charged Bolts

Az Energia Démona számos feltöltött nyilat továbbít egy bizonyos terület felé. Minél magasabb a harci tudomány szintje, annál nagyobb számú nyilat tud kilőni.

POKOLI MÁGIA

**Blazing Disc**

A Démon egy lángoló korongot bocsát ki, amely az ellenfelek körül kering, és okoz sebzést nekik. Ha a célterületen nincs élő ellenség, akkor a korong visszatér a Démonhoz, és újra támad, ha egy ellenség megjelenik.

**Call of Death**

Ez a mágikus varázslat a Démon fegyverébe szippantja a halottak lelkét. A használt fegyver jóval erősebbé válik minden egyes lélekkel, és így még nagyobb sebzésre lesz képes. Ez a hatás csökken, ha a fegyver nem töltődik fel újabb lelkekkel.

**Infernal Power**

Rövid időre a Démon fegyvere és pajzsa lángba borul. Ez nagymértékben megnöveli a támadóértéket és így az ellenfél további tűzsebzést is szenvednek.

**Hell Sphere**

A Démon egy lángoló golyóbist idéz meg, amely nagy távolságra lövelli ki pusztító tűzét a körülötte álló ellenségekre. Ehhez viszont a Pokoli Gömbnek a Démon érzékeit kell igénybe vennie.

**Tentacles**

Csápok nőnek ki a megölt ellenségek holttesteiből egészen addig, ameddig ez az aura aktív. Minden megjelenő ellenséget megtámad, elszívja az életerejüket.

**Abysmal Choir**

A pokol feneketlen mélyének kórusa arra szolgál, hogy a Démon ellenségeit teljesen összezavarja. Minden, a hatókörben lévő ellenfél kis mértékben sebződik és lelassul.

**Dread**

Egy retteget okozó sikoly nagymértékben csökkenti a támadó és védekező értékeit az összes ellenfélnek. A hatás sugara "hanghullámokkal" van jelölve a talajon.

TERMÉKTÁMOGATÁS

Ha technikai problémákat észlelsz a **Sacred** vagy az Underworld játékok telepítésével vagy működésével kapcsolatban, akkor számos forrás áll rendelkezésedre segítségül. A Readme fájl a játék telepítési könyvtárban található és tippeket valamint a kézikönyvből kimaradt további információkat tartalmaz. (A játék alapértelmezett telepítési útvonala a C:\Program Files\Ascaron Entertainment\Sacred.)

FÓRUM

Megbeszélheted vagy megoszthatod ötleteidet és tapasztalataidat a többi Sacred játékosal a fórumon keresztül. A játék fejlesztői is gyakran megfordulnak a fórumokon.

- www.sacred-game.com

JAVÍTÁSOK / HONLAP

A patch vagy javítás, egy olyan program, amely a már telepített játék működését optimalizálja. Ha van Internet hozzáférése, akkor megnézheted, hogy vajon van-e új frissítés az Ascaron vagy a Sacred honlapján:

- www.ascaron.com
- www.sacred-game.com

A nagyszámú piacon lévő hardver és szoftver valamint konfigurációk miatt nem lehetséges, hogy a játék telepítési és működési problémáit teljes mértékben kiküszöböljük. Bár mindent megpróbálunk, hogy megelőzzük az ilyen jellegű problémákat a folyamatos tesztelesek és béta tesztelesek során, néha mégis előfordulnak, de ezeket általában igen gyorsan ki lehet javítani.

Ha bármilyen technikai problémád merül fel a Sacred-del vagy az Underworld-del, technikai segélyvonalunk szívesen áll rendelkezésedre. Kérlek, hívd minket az alábbi számon:

- 06 1 430 37 50
- (Hétfőtől péntekig, 9 és 17 óra között)
- Email: support@sevenm.hu

Kérjük, legyél a számítógéped mellett, amikor telefonálsz, és készítsd elő a hardver információkat is!

Emailen keresztül is felveheted a kapcsolatot a játék nemzetközi kiadójával német vagy angol nyelven:

• service_sacred@ascaron.com

Ha emailen keresztül vennéd fel velünk a kapcsolatot, kérjük mindenképpen add meg számítógéped alapvető információit. Továbbá kérjük, hogy csatold a "DXDiag.txt" fájlt is.

Ennek elkészítéséhez az alábbiakat kell megtenned:

1. kattints a Windows "Start" gombjára!
2. nyisd meg a "Futtatás..." menüpontot!
3. Írd be, hogy "dxdiag", és kattints az "OK"-ra!
4. A DirectX diagnózis programnak kell elindulnia. Kérjük várj, mert ez eltarthat egy darabig.
5. Kattints a "Minden adat mentése..." gombra! Egy "DxDiag.txt" nevű fájl készül a megadott könyvtárba.

Természetesen levélben vagy faxon is felveheted velünk a kapcsolatot:

Ascaron Entertainment (UK) Ltd
19-21 High Street
Coleshill B46 1AY
UK

„A hibás vagy sérült lemezeket kicseréljük. Küldd el nekünk a rossz CD-t és küldjük a jót. Ez a jótállás nem vonatkozik a nem megfelelő kezeléssel adódó sérülésekre. Azonban a karcolt lemezek 10 EURO (7 L) ellenében kicseréljük. Ha visszaküldöd a lemezt, leveledben mellékelj egy 10 EUROS csekket, kedvezményezettnek pedig az „Ascaron Entertainment (UK) Limited”-t írd be.

Ez a jog a program megvásárlása után 1 évvel lejár. Régebbi termékekre nem vállalunk garanciát. A cseregarancia az ASCARON ENTERTAINMENT önként vállalt kötelezettsége és nem képez jogi alapot.

ASCARON ENTERTAINMENT (UK) LIMITED
örömmel segít az angol nyelvű játékokkal kapcsolatban, de csak az angolul érkező kérdésekre tudunk válaszolni és nem tudunk segíteni az Európán kívülről érkező kéréseknek – ebben az esetben a helyi disztribútorhoz kell fordulni.”

Magyar nyelvű segélyvonal:
+36 1 430 3758 (hétköznap 9-17 óráig)



TECHNIKAI GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

A számítógémem nem ismeri fel a CD-t!

Lehetséges megoldások: Kapcsold ki a vírusirtó programot, és más egyéb aktív, vagy háttérben futó programot a Sacred indítása előtt. A virtuális CD-ROM meghajtókat szintén ki kell kapcsolni, vagy leginkább teljesen eltávolítani.

A játék elindítása után a képernyő üres marad!

Videó vagy hang driverrel valószínűleg nem a legfrissebb. A legújabb illesztőprogramokat letöltheted az adott hardver gyártójának honlapjáról.

Online regisztráció vagy Multiplayer: Nincs kapcsolat

Ellenőrizd a hálózatot a lehetséges hibák miatt. A routerek és tűzfalak meg tudják akadályozni a szerverhez való csatlakozást több ok miatt is telepítésüktől függően. Ha a probléma fennáll, kérjük lépj kapcsolatba a rendszergazdával.

Mi a különbség a 'Standalone' és az 'Overwrite' telepítések között?

Az Overwrite módozat kicseréli a régi Sacred telepítést az Underworld-del és így csökkenti a szükséges merevlemez helyet. A Standalone opció egy új könyvtárba telepíti az Underworld-öt. A Standalone telepítés esetén mind a Sacredhez, mind pedig a Sacred Underworldhöz különálló játékként férhatsz hozzá. Azok a játékosok, akik a régi Sacred PLUS többjátékos felhasználóikkal kívánnak játszani továbbra is, a Standalone verziót kell, hogy telepítsék!

Megjegyzés: A legfrissebb Sacred frissítés (patch) telepítése szükséges a Standalone telepítés futtatásához. Az Overwrite telepítés esetén nem szükséges a legfrissebb patch telepítése.

Az Underworld telepítés lefagy. A feladatkezelő azt jelzi, hogy az alkalmazás nem válaszol. Mi a hiba?

Az alacsony teljesítményű gépeken a telepítés akár több mint 30 percig is eltarthat. Az Underworld telepítése folyik, egészen addig, ameddig pontos hibaüzenetet nem kapsz.

Amikor megpróbálok többjátékos felhasználót létrehozni, olyan hibaüzenetet kapok, hogy "BAD CDKEY" vagy "ACCOUNT BLOCKED". Mit kell tennem?

Az Underworld felhasználói fiókokat a már meglévő Sacred felhasználói fiókhoz adjuk hozzá. Ha az Underworld-öt telepítettél, a már meglévő Sacred hozzáféréseidet ki kell terjesztened az eredeti Sacred hozzáférési adatok megadásával, mint felhasználó és jelszó. Ezek után kell beírod az Underworld CD kulcsot és a "Create Account" felíratra (NEM a "LOGIN"-ra) kattintani. Ha nem írod be a régi Sacred többjátékos felhasználói adataidat, akkor hibás CD kulcs üzenetet kapsz.

Nem tudom a régi mentéseimet használni... miért?

Az Underworldben végrehajtott változtatások miatt az eredeti Sacred mentett állások nem feltétlenül kompatibilisek az új Underworld világgal. Az exportált Sacred karaktereidet azonban tudod használni.

Nem találom az exportált karaktereimet az Underworldben. Mit kell tennem?

A Standalone telepítés esetén két mentett állásokat tartalmazó könyvtár lesz. Az egyik a Sacred könyvtárban a másik pedig az Underworld mappában. Az Underworldben való használatukhoz a Sacred karaktereket át kell másolni. A "SACRED\SAVE" könyvtárból a "heroxx.pax" fájlt az "UNDERWORLD\SAVE" mappába.

További Információ

További információkat a Sacred honlapján olvashatsz - www.sacred-game.com -

Azon információk, melyek ennek a kézikönyvnek az elkészültékor még nem állt rendelkezésre, a Readme fájlban, a Sacred vagy az Underworld telepítési mappájában találhatóak.

A KÉSZÍTŐK

DESIGN

Aarne Jungerberg
Peter Luber
Marc Oberhäuser
Hans Arno Wegner
Markus Häublein

PROGRAMMING

Roger Boerdijk, Dipl.-Ing.
Franz Stradal
Markus Mohr
Steve Manekeller, Dipl.-
Phys.
Lars Hammer

SCRIPTING

German

Thomas Dähling
Janos Toth
Michel Dumont
Christian Altrogge

English

Alan Wild
Helga Parmiter

GRAPHICS

Celal Kandemiroglu
Ralph Roder
Dirk Schumacher

Additional Graphics and Animations

Frank Lunnebach
Frederike Böckem-Stradal
Ogan Kandemiroglu
Stefan Hoffmann
Torsten Asshold

MUSIC and SOUND

Dag Winderlich
Henrik Hobein
Matthias Steinwachs

Underworld Voice Talent German

Isabella Barfdorff
Achim Barrenstein
Steffen Börmel
Wolfgang Hess
Wolff von Lindenau
Liane Rudolph

Martin Schäfer
Aart Vedder
Gero Wachholz
Robby Wildgruber
Steffen Wilhelm
Helmut Winkelmann

English
VOICE PRODUCTION
AllintheGame Ltd

English Cast List:

Kerry Shale
Dian Perry
Vince Pirillo
Stefan Ashton Frank
Marc Silk
Bill Roberts
Laurel Lefkow
John Guerassio

QA

Bernhard Ewers
Torsten Allard
Peter Luber
Frank Rentmeister

QA Support

Stefan Sewenig
Sebastian Walter
Felix Schuller
Christian Loch
Jan Langermann
Filip Jelev
Dennis Rehbock
Jan Walczak
Roman Grow
Jonas van Westen

Database Gameserver
Matthias SüßEXTERNAL
COMPANIES

Intulo
Landscape Graphics
Rebecca Ludolphy
Thomas Kronenberg

Freelancer Games
Design
Marc Oberhäuser

Lightworks
Landscape/Interface
Graphics
Tobias Richter
Modeling & Animation
Ralf Angerbauer

MBA Studios
GmbH & Co KG
Markus Baader
Andras Kavalecz

Spellcraft Studio e.K.

- InGame -
Character Design &
Modeling
Vadim Pietrzynski
Animation
Matthias Knappe
Vadim Pietrzynski

- Intro -
Character Design,
Modeling and Animation:
Vadim Pietrzynski

Background Modeling:
Markus Baader

SpecialFX:
Markus Baader

MS Music Offenbach/Main
Stefan Lupp
Corinna Viel
Benjamin Hessler

TinCAT
Bernhard Ewers (Project
Lead)
Jörg Ruppel
Michel Stoyke

Armor Design
Stahlvision
www.battleheat.com

Additional Levels and
Content
by Kitzelkratz 3000
Alexander Straub

Additional Level Design
Melanie Thiemann

Virgin Lands - Animated
Pictures
Ingame Modeling &
Animation
Monsters of Underworld
Vito Lamanna
Volker Jäcklein
Björn Harhausen
Frank Hessefort
Ralf Hüttinger
Alexey Danilkin
Holger Hemberger

Virgin Lands - Animated
Pictures
Outscenes - Intro & Outro -
Vito Lamanna
Stefan Spatz
Tobias Weingärtner
Ralf Hüttinger
Volker Jäcklein
Lars Wagner

Character Artist/Character
Modeling and Animation
Special Effects Design
Cosmin Bulau

PACKAGING DESIGN
German
Animagic - Dirk Schulz

English
Alan Wild

AUTHOR/EDITOR
German
Falko Löffler

English
Alan Wild
Helga Parmiter

Tiger Team Productions
Producer - Ralf Adam

Story and Dialog
Elaboration
Andreas Kasprzak
Medien- und
Redaktionsbüro Kasprzak

MANUAL
Text, Concept, Design,
Layout, Digital Image
Editing & Proof-reading

German
Guido Jellesen
Michael Hengst
Oliver Haidutschek
Sascha Selke
Uta Hengst
Torsten Allard

English
Alan Wild

English manual translation
by Simultrans

Illustration
Robert Andreas Drude

ASCARON
ENTERTAINMENT

COMPANY
STRUCTURE

Senior Managing Director
Holger Flöttmann

Managing Director,
ASCARON
Entertainment (UK) Ltd.
Roger Swindells

New Business Manager
Ingo Mohr

Senior Product Manager
Alan Wild

Managing Director, Studio
II
Franz Stradal

Creative Director
Hans-Arno Wegner

Technical Director
Kay Struve
Marketing Manager

Christian Franke

QA Manager
Torsten Allard
Bernhard Ewers
Mario Endlich

Administration
Brigitte Retke
Christel Pankoke

National Marketing
Christian Franke
Jürgen Venjakob

International Marketing
and Distribution
Roger Swindells
Alan Wild

Localization Manager
Tim Plöger

Localization
Helga Parmiter
Alan Wild
Mirko Worsley
Ingo Bertram

Optimizing & Compatibility
Hendrik Grüne

Workflow Build
Daniel Balster

Tool Programming
Ulf Winkelmann
Andreas Müller

Services
Jan Grocholl
Benjamin Vogt
Mirko Worsley
Mark Kieschke
Christiane Clarenbach
Jan Walczak

ACKNOWLEDGEMENTS

Special Thanks

Our love and gratitude goes to our beloved wives, families, children, friends and fans, who inspired and supported us during all the joys and perils of production. Bettina, Svenja, Bianka, Freddy, Angela, Sylvia, Marta, Anca, Jennifer...
... and Jan Grocholl for Hardware & Software Administration

Additional Thanks

Tobias Franz, Susanne Ruhling, Pascale Kühnel, Roland Kempen, Irina Hoffmann, Michael Hagen, Ralf Angerbauer, David Swinton, Fabian del Priore, VANGELIS, Sabine D., Holger B., Pbaz, fUME, Astrala, Peter G., Michael K., Ralf B., Daniel E., Ralf N., Tobias F., Mathilda, Sisaya, Armin "Pry" Schmidt, Bradock, Sallust, Quinn Dexter, Berghutzen, Laurelin, Queen of Black, Bläck, Death Guardian, the Order of NoxQ, C-R-Y-P-T, Faye, Blackstaff, Pest Control (P'Trol)...

Extended Thanks to the International Forum Crew

Irina, Liane, Peter, Striker, Raisor, Halenthal, DaGirl, Krank, Savior82, Dibbit, Crackseed, SDraken, Mattias_C, NecrisPhayer, Antarius, LexChicky, Mozgy, BigFluf...

... and, of course, a big thank you to all the beta testers!

SACRED

Studio II
a division of
ASCARON Entertainment GmbH



Internet Lobby by TriNode Systems, Bochum Germany



Uses Miles Sound System. Copyright 1991-2005 by RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology by Fraunhofer IIS and THOMSON Multimedia



Uses Granny Animation. Copyright 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc.

ASCARON ENTERTAINMENT
(www.ascaron.com)

SACRED
(www.sacred-game.com)

