



Ascaron Entertainment GMBH
Gütersloh, Alemania. Febrero de 2005.



Todo sobre Sacred 1.8

Índice de contenidos

- 1. ¿Qué es Sacred 1.8?**
- 2. Novedades y manejo de Sacred 1.8**
 - 2.1 Nuevas regiones
 - 2.2 Enemigos
 - 2.2.1 Elfos de Hielo
 - 2.2.2 Dragones de Hielo
 - 2.2.3 Víboras
 - 2.2.4 Dios del Bosque
 - 2.2.5 Criaturas del Dios del Bosque
 - 2.2.6 Goblins no muertos
 - 2.3 Mejoras en la interfaz de juego
 - 2.3.1 Informaciones en pantalla
 - 2.3.2 Recogida rápida de objetos
 - 2.3.3 Vista rápida de engarces en los objetos
 - 2.3.4 Gestión rápida del inventario
 - 2.4 Bonus de supervivencia
 - 2.5 Nuevo nivel de juego
 - 2.6 Nuevos equipos de batalla
- 3. Novedades y manejo de Sacred Online 1.8.3**
 - 3.1 Pantalla de comercio
 - 3.2 Hechizos sobre compañeros de equipo
 - 3.3 Teletransporte
 - 3.4 Nuevo portal en la isla de inicio
 - 3.5 Sistema de protección *anti-cheats*
 - 3.6 Comunicación entre jugadores y equipos
 - 3.7 Interfaz del lobby
- 4. Saca todo el partido a las novedades y ajustes**
 - 4.1 Hechizos y artes de combate
 - 4.1.1 Gladiador
 - 4.1.2 Seraphín
 - 4.1.3 Elfa del bosque
 - 4.1.4 Elfo oscuro
 - 4.1.5 Mago
 - 4.1.6 Vampiresa
 - 4.1.7 Hechizos aturdidores y ralentizadores
 - 4.2 Personajes
 - 4.3 Pociones
 - 4.4 Enemigos
 - 4.5 Objetos y armas
 - 4.6 Multijugador

1. ¿Qué es Sacred 1.8?

Bienvenidos a la versión 1.8 de Sacred, una actualización que recoge todas las mejoras y novedades de Sacred 1.7 e incluye el contenido adicional de la expansión gratuita Sacred Plus y todas las mejoras de la versión 1.8.3 del servidor de Sacred Online.

En este documento te ofrecemos la información necesaria para exprimir al máximo las novedades que encontrarás en esta nueva versión.



En Sacred 1.8 encontrarás zonas de juego inexploradas, nuevas aventuras y desafíos que resolver, enemigos nunca vistos con los que medir tus habilidades, y poderosos objetos y equipos de batalla para hacer frente a todos estos nuevos retos.

Pero Sacred 1.8 no sólo te ofrece nuevos contenidos. Esta actualización atiende las peticiones de los jugadores e incorpora ajustes y novedades en la jugabilidad para lograr una experiencia de juego más depurada.

Esperamos que disfrutes de esta nueva versión de Sacred que no hubiese sido posible sin el interés y el apoyo continuo de la comunidad de jugadores. Nos vemos en Ancaria.

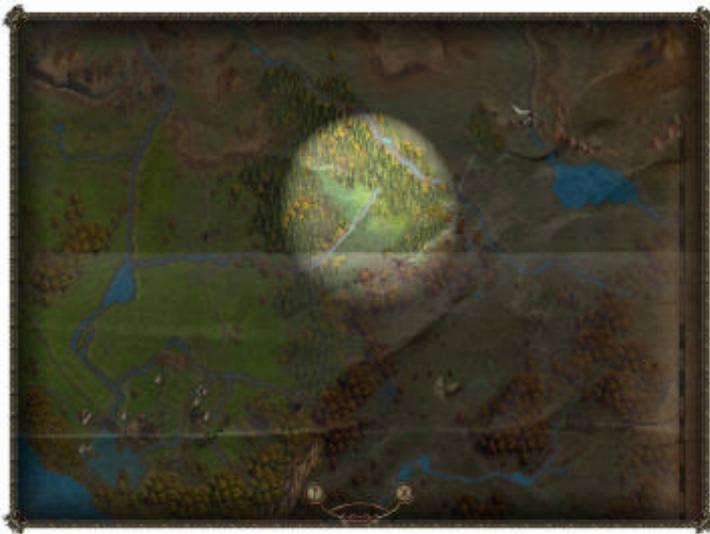
2. Novedades de Sacred 1.8

2.1 Nuevas regiones

2.1.1 El pantano de Azkabragh

La segunda zona boscosa más importante de Ancaria se encuentra al oeste y comprende un área tan grande que se extiende desde Bravewall hasta más allá de Drakenden y desde Hedgenton hasta Highmarsh. Toda el área es una cortina impenetrable de vegetación, lo que ha dado lugar a multitud de leyendas, la más popular de las cuales habla de un pantano perdido que se encontraría entre Hedgenton y Highmarsh.

Entre las múltiples historias que corren sobre la zona, todas parecen coincidir en que se encuentra poblada por multitud de seres peligrosos como unas extrañas criaturas mitad



serpientes mitad humanoides; o también hablan de un antiguo y poderoso ser que habitaría en lo más profundo del bosque. Los rumores llegan a insinuar que podría ocultar increíbles tesoros y hasta una tribu perdida de goblins. Así, no es de extrañar que en los últimos tiempos hayan vuelto a surgir las habladurías, espoleadas por los rumores de un grupo de exploradores con base en Gloomoor que afirman haber encontrado una forma de acceder al interior de aquellos oscuros bosques.

2.1.2 Las llanuras de Tir-Hadar

Otra de las zonas más misteriosas de Ancaria son las míticas llanuras de Tir-Hadar. Situadas al norte de Tyr-Fasul y al oeste de Timberton, su estratégica situación en la profundidad de los bosques otorga una especial protección a sus habitantes, los recelosos y esquivos elfos del bosque, que las consideran tierras sagradas. Los elfos se disputan la hegemonía de las llanuras con una raza hermana, los misteriosos y agresivos elfos del hielo, un enfrentamiento que ha derramado sangre élfica desde el principio de los tiempos.



Todo intento de llegar a la zona suele resultar vano, aunque el rastro de los aventureros siempre se pierde en un mismo lugar: las sendas horadadas en los bosques que rodean Tyr-Fasul. Los rumores hablan de un nuevo enfrentamiento entre los elfos: y algunos aseguran que los elfos del bosque podrían estar buscando ayuda externa.

2.2 Enemigos

2.2.1 Los elfos del hielo



Hace siglos que las razas élficas se separaron por agrias disputas. Los elfos del hielo, que se han mantenido apartados del resto de habitantes de Ancaria, están dispuestos a guerrear contra los elfos del bosque para apoderarse de su territorio.

Agresivos e implacables, su cultura es similar a la de los elfos oscuros. Sin embargo, sus extrañas armas y poderes se asemejan a la magia sobrenatural de las seraphinas. Suelen atacar en grupos organizados al mando de capitanes y sus sacerdotisas pueden rivalizar en poderes con las mismísimas seraphinas.

2.2.2 Dragones de hielo



Enormes, agresivos y de apariencia temible, estas bestias se cuentan entre las más peligrosas criaturas que pueblan el mundo de Ancaria. De todas las especies draconianas, una de las más difíciles de contemplar es la de los dragones de hielo. Su incapacidad de escupir fuego se ve compensada por su hálito gélido, tan devastador como las llamas de un dragón común.

Entre las pocas criaturas que se atreven a tratar con estos poderosos seres se cuentan sus más fieles aliados, los elfos del hielo.

2.2.3 Víboras



Pequeñas y veloces, resulta fácil verse sorprendido por estas peligrosas criaturas sin saber de dónde ha surgido su ataque mortal. Su pequeño tamaño les permite camuflarse fácilmente y su velocidad dificulta cualquier ataque preventivo. Se recomienda a todo viajero dispuesto a hollar las zonas pantanosas que extreme las precauciones. Peligro de víboras.

2.2.4 Dios del bosque



Ser mítico para muchos, terrible realidad para otros.

En cualquier circunstancia, este gigantesco monstruo, emparentado con las medusas, será un formidable rival. Dotado de inteligencia suficiente para realizar magia poderosa e invocar otras criaturas en su ayuda, su mera contemplación basta para dejar helado hasta a los aventureros más osados.

2.2.5 Crías del dios del bosque



Son múltiples las leyendas que hablan de la existencia de estas criaturas al servicio del dios del bosque. De apariencia similar a la medusa pero de menor tamaño, este híbrido de medusa y humanoide no duda en emplear su magia contra cualquier presa que se cruce en su camino. Habitan las zonas pantanosas cercanas a Gloomoor, aunque los informes de encuentros con ellas resultan un tanto confusos... Nadie parece haberse acercado demasiado a ellas. O al menos nadie ha sobrevivido para contarlo.

2.2.6 Goblins no muertos



Tradicionalmente los goblins han sido sirvientes de los nigromantes y, en ocasiones, objeto de sus experimentos. Considerados como una raza servil, los nigromantes no parecen creer que el esfuerzo de resucitarlos como sirvientes merezca la pena. Lo cual, por supuesto, no significa que no sea posible. De hecho, se habla de enfrentamientos con zombis goblin en las cercanías de Gloomoor. Unos zombis con la persistente cualidad de volverse a levantar después de haber sido derrotados.

2.3 Mejoras en la interfaz de juego

Sacred 1.8 añade varios ajustes a la interfaz de juego original de *Sacred* para permitir un manejo más ágil y cómodo de todos los elementos y una visión más clara de lo que está ocurriendo en todo momento.

2.3.1 Informaciones en pantalla

Para poder salir bien librado de un combate es esencial saber qué está sucediendo y medir tus propias fuerzas y las del enemigo.

Para ayudarnos a ello contamos con el **indicador de nivel del enemigo**, que aparece en la parte inferior de la pantalla, sobre las pociones, si mantienes unos instantes el cursor del ratón sobre un enemigo.



El indicador de nivel muestra el nivel del enemigo, su nombre y unos iconos que indican sus resistencias a los distintos elementos (cuanto más pálido se muestre el icono, menor será la resistencia correspondiente).

Además, el color del texto permite identificar rápidamente su dificultad:

Gris: Enemigo normal
Azul: Campeón
Dorado: Jefe

Además, ahora puedes saber cuál es el **tiempo de regeneración de hechizos y artes de combate** con una precisión de décimas de segundo. Al fin y al cabo, una décima puede ser vital en un combate encarnizado.

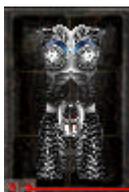
2.3.2 Recogida rápida de objetos

La **recogida rápida y selectiva de objetos** se activa manteniendo pulsada la tecla **Alt**. De esta manera aparecerán en pantalla los nombres de todos los objetos que haya en ese momento a la vista, permitiéndonos identificarlos y recogerlos con rapidez al pulsar con el ratón sobre los nombres de los que nos interesen.



Y para mayor comodidad se ha incluido también la **recogida automática de objetos de misión y runas de portal** (vitales para avanzar en la campaña del juego) empleando la función de 'auto recogida de objetos' (tecla **A**), siempre que se encuentre activada en el menú de opciones.

2.3.3 Vista rápida de engarces en los objetos



Los engarces de los objetos ahora podrán ser apreciados a simple vista en el inventario. Basta con fijarse en los recuadros indicadores de engarces que aparecerán, en caso de existir estos, en la esquina inferior izquierda del icono del objeto.

Recuadros indicadores de engarces.

2.3.4 Gestión rápida del inventario

Para gestionar los objetos en el inventario con rapidez podemos intercambiar objetos de nuestro inventario con los cofres azules que se encuentran en las distintas ciudades o con los comerciantes haciendo un solo clic con el ratón sobre el objeto al tiempo que mantenemos pulsada la tecla **Ctrl**.

2.4 Bonus de supervivencia

Arma	551-779
Físico	347-477
Fuego	27-55
Magia	163-227
Veneno	11-19
Bonificación de armas	160%
Velocidad de movimiento	137
Velocidad de ataque	160
Bonus de supervivencia	68%

El "Bonus de supervivencia" incrementa tanto el daño que inflige tu héroe al enemigo como las posibilidades que tiene de encontrar objetos mágicos especiales. El valor de esta característica aumenta mientras no seas derrotado por el enemigo. Si el héroe cae en combate, el "Bonus de supervivencia" desciende a cero.

El "Bonus de supervivencia" no aumenta siempre de la misma manera, sino que aumenta más lentamente cuanto mayor sea su valor. Del mismo modo, estar parado sin hacer nada no tiene efecto

alguno: es necesario luchar y estar activo para que se vaya incrementando.

2.5 Nuevo nivel de juego

A los niveles "Bronce", "Plata", "Oro" y "Platino", *Sacred 1.8* añade el nivel de juego "Niobio", que estará disponible a partir del nivel "140".

Además, ahora puedes acceder al nivel "Plata" con un héroe de nivel mínimo "20" en lugar de "30", como ocurría hasta ahora.

En *Sacred Online*, si intentas entrar en una sala y el nivel del personaje es demasiado alto o demasiado bajo, se te informará de ello en la pantalla “Salas de juego”. Por regla general, sólo podrás entrar en salas en las que el nivel de juego sea, como máximo, el de tu héroe.

La tabla de niveles queda como sigue:

Nivel del personaje	Dificultad a la que puede acceder
1 – 59	Bronce
20 – 99	Plata
60 – 139	Oro
100 – 206	Platino
140 – 206	Niobio

2.6 Nuevos equipos de batalla

Uno de los principales alicientes de *Sacred* es la búsqueda de nuevas armas y objetos para mejorar a nuestro personaje para afrontar las misiones y la lucha contra los enemigos con mejores posibilidades de éxito. Entre estas armas y objetos, merecen una mención especial los que componen los llamados “Equipos de batalla” (“sets”).

Un equipo de batalla está compuesto por diversos objetos (normalmente piezas de armadura y armas) que, cuando se portan de forma simultánea, aumentan espectacularmente sus poderes. Un personaje equipado al completo con las piezas de un equipo de batalla se beneficiará de importantes bonificaciones a la defensa, a el ataque y a sus habilidades.



Al pasar el puntero del ratón por encima del icono que indica la flecha, aparece el detalle del equipo de batalla. Los objetos cuyo nombre aparece en rojo son aquellos que todavía no has conseguido. Los objetos en verde los llevas en tu equipo.

Sacred 1.8 incorpora hasta un total de 7 nuevos equipos de batalla completos para el Elfo Oscuro, la Elfa del Bosque y el Mago. Son los siguientes:

- Emboscada artera de Ethan-Rhys.
- Magnicidio de Hurón.
- Alas de telaraña de Xystal.
- El retorno de Araelfi.
- Los tesoros de Malmoth
- Furor fervoroso de Byleth.
- Invocación helada de Blackstaff.

3. Novedades exclusivas de Sacred Online

Sacred Online ha sido, desde su lanzamiento, un éxito en participación de la comunidad de jugadores que ya han celebrado más de un millón de partidas alojadas en los servidores dedicados en castellano.

El día del estreno de *Sacred 1.8* se procederá al “reseteo” de las cuentas para que los jugadores comiencen una nueva aventura en igualdad de condiciones y puedan beneficiarse de las mejoras realizadas (más opciones de juego, sistema de seguridad optimizado, mejoras en la comunicación entre jugadores, etc...).

3.1 Pantalla de comercio

Con *Sacred 1.8* podrás comerciar con otros jugadores y adquirir objetos como armas y pociones a cambio de oro u otros objetos. Para ello, mantén pulsada la tecla **Mayús** y haz clic sobre el jugador con el que desees comerciar. Automáticamente se enviará una petición de comercio al destinatario.

El jugador que recibe la solicitud de comercio observará, sobre el “Panel del héroe”, un mensaje que le avisa de esta petición. Para aceptarla, sólo tiene que hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el texto del mensaje. En caso contrario, el mensaje desaparecerá al cabo de 10 segundos y la solicitud se considerará como rechazada.



NOTA: Un mensaje avisa al remitente cada vez que una de sus peticiones es rechazada.

En el momento en que el destinatario acepta la solicitud se despliega la ventana de comercio:

Ventanas de intercambio de objetos (una para cada uno de los jugadores que comercian).

Los botones “OK” (uno por cada participante en la operación) te permiten aceptar el trueque.

Indicadores de “Oro” ofertado (un indicador para cada uno de los jugadores que comercian).

Tu ventana de inventario (puedes observar y manipular todos tus objetos o arrastrar uno a la “Ventana de intercambio”).

Las “Ventanas de intercambio” permiten a cada jugador depositar en ellas el objeto que se ofrece. Todo aquello que deposites en tu ventana será visto por tu interlocutor; y viceversa. Los indicadores de “Oro” te permiten comerciar con el oro que hayas ido acumulando a lo largo de tus andanzas por Ancaria. Utiliza las flechas para ajustar la cantidad que ofreces o, si lo prefieres, haz clic sobre la casilla correspondiente e introduce la cantidad con el teclado.

Cuando estés de acuerdo con el intercambio presentado en la ventana, pulsa el botón "OK" y éste se iluminará. De este modo, podrás ver si el otro jugador está de acuerdo con el intercambio, ya que su indicador también se iluminará cuando él lo active.

Cuando ambos jugadores hayan aceptado, la operación se completará. Si cualquiera de ellos cambia las condiciones en sus ventanas de comercio el botón "OK" del interlocutor se desactivará automáticamente para que el interesado decida si acepta la nueva oferta.

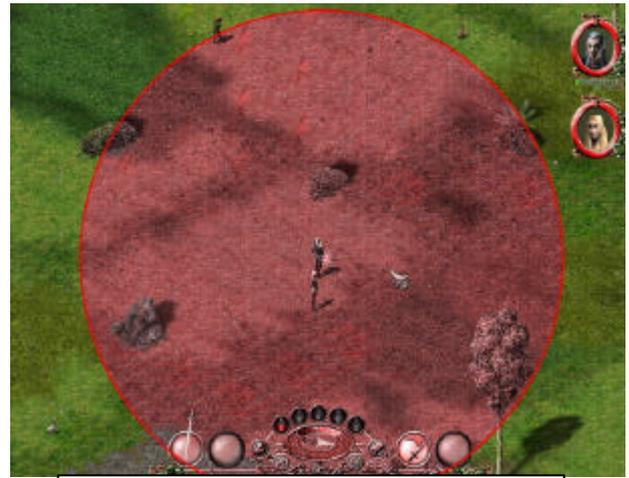
Si además quieres charlar con el jugador con el que comercias, pulsa la tecla **Intro** para abrir la línea de mensajes.

Cualquiera de los interlocutores puede cerrar este diálogo o cancelar el comercio pulsando la tecla **Esc**.

3.2 Hechizos sobre compañeros de equipo

Antes, si un jugador quería efectuar algún hechizo (curativo, por ejemplo) sobre un compañero de su equipo en una partida en red, debía pulsar sobre el personaje en medio del fragor de la batalla. Ahora puedes aplicar el hechizo sobre el retrato del personaje situado en el ángulo superior derecha de la pantalla.

Para que el hechizo surta efecto, el personaje objetivo del mismo ha de encontrarse en las proximidades de tu héroe.



Comprueba en la imagen el radio de acción aproximado de los hechizos.

3.3 Teletransporte

Si lo deseas, puedes teletransportarte hasta la posición en la que se encuentra otro miembro de tu equipo. Para ello dispones de dos métodos:



Pulsa la tecla **Ctrl** y haz clic sobre el retrato de ese personaje en la parte superior izquierda de la pantalla.

Pulsa la tecla **Ctrl** y, al mismo tiempo, haz clic sobre el nombre del personaje en el extremo de la pantalla.

NOTA: Recuerda que no puedes teletransportarte cuando te encuentras a lomos de tu caballo. Es preciso desmontar previamente.

3.4 Nuevo portal en la isla de inicio

Si tu héroe cae en combate y reaparezca en la isla de inicio, puedes dirigirte hacia el extremo noreste de la isla. Allí encontrarás un portal que te transportará instantáneamente al punto exacto en el que estabas antes de ser derrotado, con el ahorro de tiempo que supone. Eso sí, ten cuidado. ¡Tus enemigos podrían estar esperándote!



3.5. Sistema de protección "anti-cheats"

El sistema de protección "anti-cheats" permanente para el juego online controla los datos de todos los personajes y detecta aquellos que han sido objeto de trampas ("cheats"). La nueva versión incluida en *Sacred 1.8* optimiza el funcionamiento del sistema para detectar con precisión cualquier irregularidad.

Cuando el sistema detecte un personaje equipado con un objeto trucado, el propietario del mismo recibirá un aviso de advertencia, se informará al resto de jugadores y el objeto trucado caerá al suelo transformado en una caja de videojuego. Si esto ocurre tres veces, el personaje recibe una "bandera amarilla" y es automáticamente desconectado de la partida. Si es nuevamente detectado infringiendo las reglas, recibirá una "bandera roja" y será expulsado indefinidamente.

3.6 Mejora de la comunicación entre jugadores y equipos

Para facilitar la comunicación entre los jugadores, se ha habilitado la posibilidad de enviar mensajes privados, tanto a jugadores concretos como a todos los miembros del equipo.

Los mensajes privados o **susurros** se podrán enviar abriendo la línea de mensajes (con la tecla **Intro**) y usando el comando `/w [nombre entre corchetes] [texto del mensaje]`, donde [nombre] sería el nombre de la cuenta del destinatario.

Ejemplo: `/w [nulum] hola!_`

Para mandar mensajes de equipo, deberás abrir la línea de mensajes pulsando simultáneamente **Ctrl+Intro**.

3.7 Mejoras en la interfaz del lobby



Sacred 1.8 incorpora mejoras del interfaz como el **cambio de nombre de personaje**, que podrá realizarse desde la pantalla de selección de personajes; para ello basta con hacer clic sobre el icono del candado que aparece justo delante del nombre. Una vez elegido el nuevo nombre, no olvides confirmarlo pulsando la tecla **Intro**.



También, al igual que con el nombre de tu personaje, es posible efectuar un **cambio de dirección de e-mail** o **contraseña** desde el apartado "Perfil" de la pantalla "Salas de juego".

Para localizar a otros jugadores se ha habilitado la función de **búsqueda de jugadores con partida en curso**. Al realizar la búsqueda en la pantalla "Salas de juego", encontrarás también a aquellos jugadores que no aparecen en ella porque se encuentran jugando una partida en ese instante.



Introduce en el cuadro de diálogo el nombre del jugador que deseas localizar.



La ventana de conversación te mostrará el resultado de la búsqueda.

Por último, ahora también cuentas con la posibilidad de **crear tu propia partida en la modalidad "Servidor dedicado"** para poder jugar con los miembros de tu clan.



4. Ajustes al juego

Sacred 1.8 incluye multitud de ajustes orientados a equilibrar los distintos tipos de personajes y mejorar la jugabilidad.

4.1 Hechizos y artes de combate

4.1.1 Gladiador



- **Temblores de tierra:** Se ha reducido el tiempo de regeneración y se ha aumentado el radio de efectividad.
- **Arma arrojada:** Se ha ajustado el daño.
- **Escudo de púas:** Se ha reducido el tiempo de regeneración y se ha incrementado el daño.

4.1.2 Seraphín



- **Salto de Combate:** Se ha reducido el tiempo de regeneración y se ha ajustado el daño para que sea equivalente al de "Golpe certero". Además, el personaje puede moverse tan pronto como el movimiento especial haya infligido daño, sin esperar a que termine la animación.
- **Búmeran:** Se ha reducido el tiempo de regeneración.
- **Resplandor:** Se ha reducido el tiempo de regeneración y se ha aumentado el daño.
- **Luz celestial:** Ahora se puede incrementar su duración. También se ha reducido el tiempo de regeneración y se ha aumentado el daño.
- **Escudo sagrado:** Ahora el hechizo puede lanzarse sobre los aliados. También se ha reducido el tiempo de regeneración y se han incrementado el daño y la duración.
- **Destello divino:** Ahora el hechizo resulta eficaz contra los fantasmas. Además se han aumentado la duración y el daño.
- **Fuerza de Fe:** Se ha aumentado la duración.
- **Descarga de energía:** El arma convocada con este hechizo ve incrementado su daño si dispones de la habilidad "Dominio de las armas".

4.1.3 Elfa del bosque



- **Disparo múltiple:** Se ha reducido el daño.
- **Planta maldita:** Se ha reducido el tiempo de regeneración, se ha incrementado el daño y se ha añadido un daño por veneno.
- **Llamada de los ancestros:** Ahora la duración se puede incrementar. Mientras el hechizo esté activo no se puede volver a lanzar. Además, se ha disminuido el daño que causa.
- **Liana venenosa:** Ahora la duración se puede incrementar.
- **Regeneración:** Se ha aumentado la cantidad de salud que puede restituirse con este hechizo.

4.1.4 Elfo oscuro



- **Balística:** Esta habilidad proporciona una bonificación de daño en las emboscadas. También se ha ajustado la bonificación proporcionada por la destreza.
- **Fuego infernal:** Se ha reducido el tiempo de regeneración. Además se pueden incrementar el daño y la duración.
- **Trampa venenosa:** Se ha aumentado el daño y la duración se puede incrementar.
- **Trampa explosiva:** Se ha incrementado el daño.
- **Confusión:** Se ha reducido el tiempo de regeneración.
- **Artes de deflexión de daño:** Ahora se pueden aplicar sobre miembros del grupo y se ha reducido su efectividad de un 10% a un 15%.
- **Cambio de la habilidad inicial:** en la campaña “offline”, el Elfo oscuro comenzará con la habilidad inicial “Dominio de las armas” en lugar de “Armas de filo”.
- **Adrenalina:** Incrementa la regeneración de la salud.

4.1.5 Mago



- **Bola de fuego:** Se ha reducido el tiempo de regeneración del hechizo inicial y se han incrementado el daño y la frecuencia de las bolas de fuego.
 - **Purgatorio:** Se ha reducido el tiempo de regeneración y se ha incrementado el daño.
 - **Antorcha:** Se ha incrementado el daño, el bonus de resistencia, el bonus de defensa y la duración.
 - **Piel de piedra:** Se han incrementado las bonificaciones de resistencia y la duración.
 - **Curación espiritual:** Se ha incrementado la cantidad de salud que se restituye.
 - **Vendaval:** Se ha reducido el tiempo de regeneración y se ha incrementado el daño. Además, ahora el cálculo del daño que provoca se hace independientemente del cálculo del aturdimiento y el hechizo ya no empuja a los enemigos de mayor tamaño.
 - **Tormenta de meteoros:** Se ha reducido el tiempo de regeneración y se ha reducido su fuerza (en dos meteoros). El incremento de daño por nivel se ha reducido.
- **Ciclón:** Se ha aumentado la duración.
 - **Reiki:** El efecto de regeneración se ha reducido pero la duración se ha incrementado sensiblemente.
 - **Concentración:** Se ha reducido el efecto pero la duración se ha incrementado de forma significativa.
 - **Teletransportación:** Ahora este hechizo funciona sobre agua y sobre elementos de escenario a media altura.
 - **Dardos de hielo:** Se ha incrementado el daño.

4.1.6 Vampiresa



- **Llamada de los lobos:** Se han ajustado los niveles de los animales invocados y se muestra el nivel del animal acompañante que será invocado.
- **Vampirismo:** Ahora la vampiresa puede moverse en cuanto completa su metamorfosis sin necesidad de esperar a que termine la animación.
- **Regeneración de la forma humana:** Ahora no se verá reducida al incrementarse la habilidad "Vampirismo"
- **Beso de sangre:** Ahora puede ser iniciado directamente sobre un enemigo.
- **Ajuste del daño recibido durante el día:** Para evitar sufrir daño, la habilidad "Vampirismo" tiene que ser diez veces más alta que el arte de combate.
- **Equipo de batalla de Dalmar:** Se han añadido bonificaciones.
- **Resurrección:** Las criaturas resucitadas ahora dependen del nivel del hechizo y del personaje. Este hechizo no se podrá emplear sobre otros jugadores en *Sacred Online*.

4.1.7 Hechizos aturdidores y ralentizadores

Se ha ajustado el efecto de los hechizos aturdidores como Petrificación, Resurrección, Jaula de espinas, Transformación, Flecha de precisión y Conversión.

Ahora el grado de efectividad de estos hechizos dependerá del nivel del personaje que lo invoca, del hechizo y del oponente contra el que se lanza. Además, contra enemigos más poderosos serán menos efectivos y pueden llegar a ser inofensivos frente a criaturas tan peligrosas como los dragones.

Los efectos de los hechizos ralentizadores (como Anillo de hielo o Niebla de guerra) también han sido ajustados. Cuanto más alto sea el nivel del hechizo en comparación con el nivel del enemigo, más se ralentizará a éste. Sin embargo, en ningún caso los enemigos perderán toda su movilidad.

4.2 Personajes

- La experiencia máxima que puede alcanzar un héroe es de 2.000.000, aunque el nivel máximo sigue siendo 206.
- Ahora el caballo acompañará a tu personaje cuando acceda a una sala de juego de un nivel de dificultad superior.
- El aura que ciertas pociones y hechizos otorgan al personaje desaparecerá al volver a jugar o al cargar una partida guardada.
- Algunas armas muy poderosas provocan una penalización a la velocidad cuando se emplean. Este efecto puede paliarse incrementando la habilidad del arma adecuada.
- Se han aumentado los puntos de vida de los compañeros de viaje del personaje.
- Las bonificaciones de todas las auras de las estatuas serán ahora del 50% y afectarán también a los hechizos.
- Se ha mejorado el sistema de obtención de puntos de experiencia cuando un animal convocado por el personaje derrota a un enemigo.
- En nivel "Experto", cuando un héroe muera, no podrá comerciar ni disponer de sus objetos.
- Se ha optimizado la compatibilidad con partidas grabadas en versiones anteriores de *Sacred* (1.6 y 1.7).
- Se ha ajustado la presentación de los números mostrados en pantalla (daño, experiencia, etc.) para mejorar la información proporcionada al jugador.
- El efecto gráfico de terremoto (meteoros, ataques de salto, etc) sólo se mostrará si has seleccionado la configuración gráfica "Alta".

4.3 Pociones

Sacred 1.8 modifica el efecto de las pociones y la forma en la que aparecen a lo largo del juego. Por ejemplo, las Pociones del mentor ya no pueden comprarse a los comerciantes de Ancaria, sino que aparecerán como recompensas en misiones, al derrotar enemigos o en algunos cofres y escondites.

Además, los poderes de las pociones curativas dependerán del nivel de juego seleccionado:

Nivel de dificultad	Tipo de pociones que aparecerán
Bronce	Pociones curativas leves
Plata	Pociones curativas leves y fuertes
Oro	Pociones curativas fuertes y completas
Platino	Pociones completamente curativas
Niobio	Pociones completamente curativas

Adicionalmente, las pociones actuarán con distinta fuerza según el nivel de juego, restituyendo diversos porcentajes de salud de acuerdo con esta tabla:

	Bronce	Plata	Oro	Platino	Niobio
Leve	120%	60%			
Fuerte		100%	67%		
Completa			100%	75%	60%

4.4 Enemigos

- La salud y las resistencias se han ajustado en proporción a los niveles de dificultad.
- Se ha mejorado la resistencia de los oponentes de alto nivel.
- Se ha reducido el daño de los enemigos que luchan a larga distancia.
- Las oportunidades de golpear se han incrementado en el nivel de dificultad "Bronce".
- Los Shaddar'Rim proporcionarán ahora un 50% más de experiencia.
- Todas las arañas gigantes tienen ahora categoría de jefe.
- Ahora el tipo de resistencias del personaje y su armadura serán más relevantes, pues los enemigos harán un daño más diversificado (por fuego, magia, físico y veneno).
- Los magos esqueletos absorben vida del personaje para resucitar; la única protección contra ese ataque es haber bebido una "Poción de los no muertos".
- Los enemigos "grises" (de un nivel muy inferior) ya no atacarán, a menos que se les ataque primero (a ellos o a su grupo).
- Los monstruos resucitados sólo darán puntos de experiencia la primera vez que se acaba con ellos.
- Los oponentes que hayan sido atacados con hechizos de transformación variarán su forma de atacar.
- Los personajes exportados "recordarán" las áreas ya exploradas por ellos cuando se les importe de nuevo.



Esqueleto



Araña gigante



Jinete de las tinieblas

4.5 Objetos y armas

- Se han revisado las características y nombres de los objetos para equilibrar el juego.
- Se han añadido nuevos equipos de batalla y objetos únicos para los personajes (ver apartado 2.6).
- Se han añadido objetos especiales con bonificaciones como estatuillas e ídolos.
- Se ha aumentado el poder de los anillos y amuletos.
- Las calaveras pueden forjarse ahora en los engarces de las armas.
- Se han aumentado las recompensas obtenidas en misiones y cofres.
- Se han aumentado las posibilidades de obtener objetos de equipos de batalla ("sets") y objetos mágicos.
- Se han cambiado las características de algunos objetos 'únicos' (hachas, espadas, armas de filo, a dos manos...).
- Se ha ajustado el color de los nombres de los objetos para identificarlos más rápidamente.
- La Elfa del bosque y el Elfo oscuro pueden llevar las gafas de sol ("huevo de pascua") que encuentran en la isla de Mal-Orc-A.
- Las características de los objetos de equipos de batalla varían dependiendo del nivel del héroe que los encuentra.
- El forjado de runas será ahora más caro.
- Las escamas de dragón tienen ahora un 40% más de resistencia contra el fuego.
- Se ha incrementado el daño de las armas de asta, incluyendo las "únicas" y las pertenecientes a equipos de batalla.
- Se ha cambiado la habilidad necesaria para dominar las armas de filo élficas: Los "puños con filo" emplean la habilidad "Combate desarmado"; el resto emplean "Armas de filo".
- La probabilidad de que las armas a dos manos tengan un tipo de daño especial es mayor.
- Beber una poción curativa mientras montas a caballo sanará también a la montura.
- La habilidad "Comercio" mejorará sensiblemente las ofertas de los comerciantes.



Espadas, sables y mandobles



Cota de malla

Coraza

Escudo

4.6 Multijugador

Si dispones de router/firewall y quieres jugar en red o por Internet, es necesario que lo configures para abrir los puertos TCP/IP 2005-2010 (puertos por defecto) así como el puerto TCP/IP 7065.

- Se han mejorado los rendimientos del cliente y del servidor para permitir un juego más fluido y reducir al máximo los retardos de red.
- Los grupos de jugadores situados en una misma zona aumentan las posibilidades de obtener más objetos.
- Los portales de las misiones y el cuerno del demonio de Shakara son ahora visibles para todos los jugadores.
- Para evitar retardos de red por su uso reiterado, la función "Clasificar objetos" del inventario tiene ahora un retraso de dos segundos.
- Las almas de la batalla final contra Shaddar ya son visibles y utilizables por los jugadores.
- Los efectos gráficos de todos los hechizos son ahora visibles por todos los jugadores.
- Todos los jugadores podrán ver el fuego que expulsa el dragón y sólo el fuego visible por el jugador podrá causarle daño.
- El servidor de juego no permite entrar a personajes modificados o dañados.
- Se han desactivado algunos efectos gráficos para mejorar la fluidez del juego en red. Sólo serán visibles si has fijado la configuración de gráficos más elevada.
- Se ha ajustado la comunicación entre el cliente y el servidor para evitar la pérdida de objetos por retardos de red.