



Ascaron Entertainment GMBH
Gütersloh, Alemania. noviembre de 2004.



Características de Sacred v.1.7

1. Novedades exclusivas de Sacred Online
 - 1.1 Pantalla de comercio
 - 1.2 Efectuar hechizos sobre otros jugadores de tu equipo
 - 1.3 Teletransportación
 - 1.4 Nuevo portal en la isla de inicio
 - 1.5 Sistema de protección anti-cheat
2. Nuevo nivel de juego
3. Bonus de supervivencia
4. Pociones
5. Personajes y hechizos
 - 5.1 Gladiador
 - 5.2 La Seraphín
 - 5.3 Elfa del bosque
 - 5.4 Elfo oscuro
 - 5.5 Mago
 - 5.6 Vampiresa
 - 5.7 Enemigos
 - 5.8 Objetos
 - 5.9 Hechizos aturdidores
 - 5.10 Hechizos ralentizadotes
6. Otras novedades solicitadas por los jugadores
7. Ajuste y mejoras
 - 7.1 Generales
 - 7.2 Para partidas individuales
 - 7.3 Para el Juego en red e Internet

1. Novedades exclusivas de Sacred Online

1.1 Pantalla de comercio

Con *Sacred 1.7* tienes la posibilidad de comerciar con otros jugadores y adquirir objetos como armas y pociones a cambio de oro u otros objetos. Simplemente mantén pulsada la tecla **Mayús** y haz clic sobre el jugador con el que deseas comerciar. Automáticamente se enviará una petición de comercio al destinatario, que éste podrá aceptar o rechazar.

El destinatario de una petición de comercio observará, sobre el “Panel del héroe”, un mensaje que le avisa de esta petición. Si desea aceptarla, sólo tiene que hacer clic sobre el texto del mensaje. En caso contrario, al cabo de 10 segundos el mensaje desaparecerá y se considerará la solicitud 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).

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”).

Habilidades	
dominio de las armas	0
Vampirismo	1

Stats	
Salud	129/189
EXP para subir nivel	300
Ataque	38
Defensa	33
Armas	33-35
Artes de combate	0-0
Resistencia	18
Oro	5000

Las “Ventanas de intercambio” permiten a cada jugador depositar en ellas el objeto que se ofrece. Todo aquello que deposites en la tuya será visto por tu interlocutor; y viceversa. Si ambos dais el visto bueno a la transacción, pulsad el botón “OK” y se realizará el intercambio.

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 objeto ofrecido o la cantidad de oro), 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 pulsando la tecla **Esc**. Automáticamente se cancelará el comercio y los objetos regresarán a sus inventarios respectivos.

1.2 Efectuar hechizos sobre otros jugadores de tu equipo

Antes, si querías efectuar algún hechizo sobre otro jugador de tu equipo en una partida en red (como un hechizo curativo), tenías que pulsar sobre el personaje en medio de la batalla. A partir de 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.

1.3 Teletransportación

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

1. Pulsa la tecla **Ctrl** y, al mismo tiempo, haz clic sobre el nombre del personaje en el extremo de la pantalla (una flecha te indica la dirección en la que se encuentra el personaje).
2. Pulsa la tecla **Ctrl** y haz clic sobre el retrato de ese personaje en la parte superior derecha de la pantalla.

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

1.4 Nuevo portal en la isla de inicio

Ahora, cuando aparezcas en la isla de inicio después de que tu personaje caiga en combate, puedes dirigirte hacia el extremo noroeste 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 ello supone. Eso sí, ten cuidado. Tus enemigos pueden haberse regenerado para cuando vuelvas.



1.5. Sistema de protección anti-cheats

Sacred 1.7 estrena un nuevo sistema de protección permanente para el juego online que controla los datos de todos los personajes y detecta aquellos que hayan sido objeto de trampas ("cheats").

Cuando el sistema detecta un "cheat", el personaje "trucado" es automáticamente desconectado de la partida y se le asigna la "bandera amarilla". En caso de que sea nuevamente detectado haciendo trampas, el personaje recibe la "bandera roja" y es inhabilitado indefinidamente.

Si la cuenta con el personaje sancionado vuelve a ser detectada utilizando algún "cheat", será inhabilitada por un mes.

2. Nuevo nivel de juego

Sacred 1.7 incorpora un nuevo nivel de juego llamado "Niobio", a añadir a los existentes "Bronce", "Plata", "Oro" y "Platino". El nivel "Niobio" estará disponible a partir de nivel "140".

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

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 de "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	Sala a la que puede acceder
1 – 59	Bronce
20 – 99	Plata
60 – 139	Oro
100 – 206	Platino
140 – 206	Niobio

3. Bonus de supervivencia

Sacred 1.7 incorpora una nueva característica para los héroes: el “Bonus de supervivencia”. Esta característica aumenta mientras te mantengas en combate sin ser derrotado por el enemigo y actúa incrementando tanto el daño que inflige tu héroe como las posibilidades que tienes de encontrar objetos mágicos especiales. Si el héroe cae en combate, el “Bonus de supervivencia” desciende a cero.

El “Bonus de supervivencia” no aumenta siempre de la misma manera; así, cuanto mayor sea su valor, más lento será su incremento. Del mismo modo, estar parado sin hacer nada no aumenta su valor: es necesario luchar y estar activo para que se vaya incrementando.

4. Pociones

Sacred 1.7 introduce algunas novedades en las pociones y en la forma en la que estas aparecen a lo largo del juego. Por ejemplo, las Pociones del mentor ya no pueden comprarse a los comerciantes de Ancaria. Su tremendo valor a la hora de aumentar la experiencia del personaje hace que deban de ser encontradas en el escenario, bien como botín al eliminar a algún enemigo o en los escondites mágicos ocultos por toda Ancaria.

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

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

5. Personajes y hechizos

5.1 Gladiador



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

5.2 La Seraphín



- **Salto de Combate:** Se ha reducido el tiempo de regeneración. Además, el personaje puede moverse tan pronto como el movimiento especial haya infligido daño, sin esperar a que termine la animación.
- **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 ha incrementado tanto el daño como la duración.
- **Destello divino:** Ahora el hechizo resulta eficaz contra los fantasmas. Además se ha aumentado la duración y el daño.
- **Fuerza de Fe:** Se ha aumentado la duración.

5.3 Elfa del Bosque



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

5.4 Elfo oscuro



- **Balística:** esta habilidad proporciona una bonificación de daño en las emboscadas. También se ha ajustado el bonus proporcionado 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 incrementado el daño y la duración se puede incrementar.
- **Trampa explosiva:** Se ha incrementado el daño.
- **Confusión:** Se ha reducido el tiempo de regeneración.

5.5 Mago



- **Bola de fuego:** Se ha reducido el tiempo de regeneración del hechizo inicial. También se ha 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.
- **Tormenta de meteoros:** Se ha reducido el tiempo de regeneración y se ha incrementado el daño.
- **Ciclón:** Se ha aumentado la duración.
- **Vendaval:** Se ha reducido el tiempo de regeneración y se ha incrementado el daño.
- **Curación espiritual:** Se ha incrementado la cantidad de salud que se restituye.
- **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.

5.6 Vampiresa



- **Llamada de los lobos:** Se han ajustado los niveles de los animales invocados.
- **Vampirismo:** Ahora la vampiresa puede moverse en cuanto completa su metamorfosis de forma que no tiene que esperar hasta que termine la animación.
- Se ha ajustado el daño sufrido durante el día. La habilidad *Vampirismo* tiene que ser aproximadamente diez veces tan alta como el arte de combate para evitar sufrir daño durante el día.

5.7 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.
- Shaddar'Rim proporcionará ahora un 50% más de experiencia.
- Todas las arañas gigantes tienen ahora categoría de jefe.

5.8 Objetos

- Se han revisado los atributos y nombres de los objetos.
- Se han añadido nuevos equipos (set) para los personajes y objetos únicos.
- Se han añadido objetos especiales como iconos.

5.9 Hechizos aturdidores (hechizos que dejan al enemigo temporalmente inhabilitado para el combate)

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

Por lo general, la regla aplicable es la siguiente: para que un hechizo resulte efectivo, el nivel del hechizo tiene que ser al menos una quinta parte del nivel del oponente. También se tiene en cuenta la décima parte del nivel del personaje, aproximadamente. Para que el hechizo resulte eficaz contra los Enemigos más poderosos, es necesario añadir un tercio a estos valores.

Los adversarios más poderosos, como los dragones, son resistentes a estos hechizos, independientemente del nivel de éstos.

5.10 Hechizos ralentizadores

Se han ajustado los efectos de los hechizos ralentizadores como Anillo de hielo o Niebla de guerra. 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 se quedarán inmóviles del todo, como sucedía en *Sacred 1.6*.

6. Otras novedades solicitadas por los jugadores

Además de los principales cambios ya indicados anteriormente, *Sacred 1.7* presenta un buen número de novedades. Presta atención a su descripción para tratar de obtener de ellas el máximo provecho:

- **Envío de mensajes de equipo:** Ahora puedes enviar mensajes de equipo, de tal manera que no sean vistos por el resto de los jugadores de la partida, con **Ctrl + Intro**.
- **Vista rápida de engarces de los objetos en el inventario:** Conoce, con un solo vistazo, el número de engarces posibles de un objeto determinado y si están ocupados o no. Los engarces disponibles aparecen en el inventario como pequeños cuadrados debajo del icono del objeto correspondiente. Los cuadrados rellenos representan a los engarces ocupados.
- **Presentación exacta del tiempo de regeneración de hechizos y artes de combate:** Los tiempos de regeneración de hechizos y artes de combate aparecerán ahora con una precisión de décimas de segundo. Al fin y al cabo, una décima de segundo de diferencia puede ser vital en un combate encarnizado.
- **Recogida rápida selectiva de objetos:** Para facilitar la recogida de determinados objetos cuando haya muchos juntos sobre el terreno puedes recoger los objetos selectivamente pulsando en las etiquetas con su nombre que aparecen en pantalla al pulsar la tecla **Alt**.



- **Recogida automática de objetos de misión y runas de portal:** Ahora estos objetos especiales (vitales para la campaña de juego) pueden recogerse de forma automática, siempre que hayas activado la opción "Oro/objetos únicos".

- **Cambio de nombre del personaje:** Es posible cambiar el nombre de tus héroes en la pantalla de selección de personajes; para ello basta con hacer clic sobre el icono del candado que aparece justo delante del nombre. A continuación, no olvides confirmar el nuevo nombre pulsando **Intro**.



- **Cambio de dirección de e-mail:** Al igual que con el nombre de tu personaje, también es posible cambiar tu dirección de correo desde el apartado "Perfil" de la pantalla "Salas de juego".
- **Búsqueda de jugadores con partida en curso:** Si realizas una 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.
- **Posibilidad de crear tu propia partida en la modalidad "Servidor dedicado".**

7. Ajustes y mejoras

Esta lista contiene todas las mejoras realizadas desde *Sacred 1.6*.

NOTA: Ten en cuenta que al utilizar personajes o partidas guardadas de *Sacred 1.6* muchas de estas mejoras pueden no estar disponibles e incluso podrían llegar a producir inestabilidad en el juego.

7.1 Generales

- Solucionada la incidencia que en ocasiones permitía atacar a los NPCs (Personajes controlados por el ordenador) en las misiones principales o en las secundarias.
- Corregido el incremento de nivel que se producía al aprender de las runas por encima de 255.
- Se han realizado diversos ajustes en las misiones principales y secundarias.
- Los textos ya no se inscribirán en la categoría “Enemigos” cuando se lean desde un pergamino o libro.
- Se ha ajustado el color de los nombres de los objetos.
- Solucionada la incidencia que, en ocasiones, provocaba que los caballos de Shaddar'Rim aparecieran sin jinete.
- Ahora el caballo acompañará a tu personaje cuando accede a una sala de juego de un nivel de dificultad superior.
- El aura que ciertas pociones y hechizos otorgan al personaje desaparecerán al volver a jugar o al cargar una partida guardada.
- Solucionada la incidencia que provocaba que, en ocasiones, los objetos brillaran intermitentemente sobre la cabeza del personaje cuando el inventario estaba lleno.
- Corregida la salida al escritorio que se producía de forma aleatoria al lanzar un hechizo sobre el retrato de un personaje del equipo.
- El nombre de los objetos y los valores de daño se mostrarán en el orden correcto.
- El bonus de daño que proporcionan las estatuas ahora surtirá efecto en los hechizos.
- En el diario figurarán los retratos y estadísticas de los oponentes.
- Las propiedades del cuarto acompañante de tu personaje se mostrarán correctamente.
- La elfa del bosque y el elfo oscuro pueden llevar las gafas de sol, uno de los llamados “huevos de pascua” (“easter egg” en inglés).
- Solucionada la incidencia ocurrida al utilizar el hechizo Viento del bosque que establecía una velocidad fija para el personaje.
- El personaje no se moverá mientras se mantenga pulsado **CTRL**. Esto podía ocurrir cuando se disparaba a un oponente fuera del campo de visión (detrás de un árbol, por ejemplo).
- La novicia ya no aparecerá fuera de la barrera mágica.
- La información del equipo de tu personaje dentro del inventario se presentará correctamente en pantalla cuando lleves objetos que pertenezcan a equipos de batalla distintos.
- Los oponentes que hayan sido objeto de hechizos de transformación dejarán de atacar de forma normal.
- Las resistencias de oponentes de alto nivel ya funcionan como se pretendía.
- La niebla de guerra queda asociada al personaje. Esto significa que se mantendrán las zonas del mapa que hayan sido exploradas.

7.2 Para partidas individuales

- Se han solucionado diversas incidencias (objetos de misión que desaparecían, NPCs que podían ser atacados) en las misiones secundarias.
- En el inventario ya no se pueden incluir los personajes del juego, como si fueran un objeto más.
- La ventana del tutorial no volverá a aparecer en el menú principal si se sale del juego mientras permanece abierta.
- Solucionada la incidencia surgida cuando la ventana del tutorial se mezclaba con el diario.

7.3 Para partidas en red e Internet

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

- Solucionada la incidencia que motivaba que los nombres del personaje desaparecieran o se cambiaran.
- Se han ajustado los personajes para evitar la pérdida de objetos de su inventario.
- Solucionada la incidencia que impedía crear una partida en la modalidad "Partidas libres" si habías estado previamente en la modalidad "Servidor dedicado".
- Ya no puede lanzarse el hechizo Resurrección de la Vampiresa sobre otros jugadores.
- Se ha ajustado el tiempo de regeneración de los oponentes muertos.
- Solucionada la incidencia en la que la partida se quedaba activa, a pesar de que aparecía el mensaje "Se ha perdido la conexión".
- Se han solucionado las incidencias relacionadas con los caballos.
- Ya se no puede rescatar repetidamente a la Seraphín en la zona de inicio con el objeto de ganar más runas.
- La función "Clasificar objetos" en el inventario tiene ahora un retraso de dos segundos. Con esto se evita tener que pulsar el botón reiteradamente, lo que podía provocar retardos.
- Solucionada la incidencia que motivaba la desaparición o el cambio de algunos objetos del inventario.
- El fuego de dragón será ahora visible para todos los jugadores en el servidor (hasta ahora solo era visible para el jugador que atacaba primero al dragón).