

Überleben in der Unterwelt

SACRED UNDERWORLD

Wer Ancaria ein zweites Mal retten will, bekommt es mit fiesen Dämonen, riesigen Dungeons und zwei neuen Helden zu tun. Die Entwickler von Ascaron verraten Ihnen die besten Tipps zum Addon.

Neuere Helden, frische Gegenstände, noch kräftigere Monster: Wer soll da im Rollenspiel-Addon Sacred Underworld noch den Überblick behalten? Na zum Beispiel die Entwickler von Ascaron. Und deshalb haben wir die Jungs gebeten, für unsere Leser die besten Tipps zu Spielwelt, Charakteren, Skills, Items und Gegnern zusammenzustellen.

ALLGEMEINE TIPPS

1. Überlebensbonus

Je länger ein Held kämpft ohne zu sterben, desto mehr Selbstvertrauen gewinnt er. Dies äußert sich in erhöhtem Schaden und einer besseren Chance auf gute Gegenstände. Schutzmaßnahmen lohnen sich deshalb doppelt. Den aktuelle Bonus finden Sie in den Tooltips von Schaden oder Resistenzen.

Zwerg	Stufe 53
Waffe	389-594
Physisch	330-495
Feuer	27-46
Magisch	9-17
Gift	23-36
Waffenbonus	251%
Bewegungstempo	134
Angriffstempo	990
Überlebensbonus	100%
Lebensenergie	600/1519

2. Waffen-Fertigkeit verbessern

Eine neue praktische Komfortfunktion erleichtert den gezielten Ausbau Ihrer Waffen-Skills: Wenn Sie den Mauszeiger über Ihrem favorisierten Metzel-Werkzeug halten, zeigt das aufpoppende Item-Fenster jetzt auch die Fähigkeit an, die Sie ausbauen müssen, um mit der jeweiligen Waffe noch mehr Schaden anzurichten.

3. Neue Item-Boni

Gegenstände bekommen in Sacred Underworld fünf neue Eigenschaften spendiert:

- **Magieabwehr:** wirkt gegen die Stufe des feindlichen Zauberspruchs und erhöht die Chance, dem Angriff zu widerstehen.
- **Stun widerstehen:** nützlich im Kampf gegen Höhlenfische, Mumien und andere betäubende Monster.

- **Gegner schocken:** erhöht je nach Wert der Eigenschaft die Chance, das der Gegner kurzzeitig gelähmt wird.
- **Untote bannen:** hat die gleiche Funktion wie der Trank »Sog der Hölle« und hindert Untote am Wiederaufstehen.
- **Zusätzliche Tränke finden:** vor allem in den Unterwelt-Regionen sehr nützlich, da Sie dort deutlich seltener Händlern begegnen als über der Erde.

4. Sonnenbrille

Auf Mal-Ork-A winkt eine Sonnenbrille als Questbelohnung. Neben dem coolen Aussehen dient diese im Multiplayer-Modus auch als Team-Set, das nur wirkt, wenn alle Gruppenmitglieder zusammen kämpfen. So bekommen Sie pro Sonnenbrillen-Träger einen Erfahrungsbonus von etwa sieben Prozent – das lohnt sich.

5. Quests für Sets

Viele Quests wurden in der Hauptkampagne ausgetauscht, es gibt insgesamt mehr als 70 neue Aufträge. Wer viele Missionen erledigt, bekommt im Einzelspielermodus jetzt manchmal ein Set-Teil als Zusatzbelohnung.

HILFE FÜR UNDERWORLD

6. In Ancaria vorbereiten

Die Ausrüstung der vorgefertigten Charaktere sollten Sie erst in Ancaria vervollständigen, bevor Sie die Unterwelt betreten. Über das Portal der Kommandantur können Sie sofort nach Porto Vallum springen und haben dort alle Dienstleister an einem Ort. Danach den ausgerüsteten Charakter exportieren und in der Unterwelt starten.

7. Neue Monster

In der Unterwelt begegnen Sie vielen neuen Feinden. Wir helfen beim Kampf:

- **Subkari:** Diese Dämonenfürsten spezialisieren sich auf eine Schadensart, gegen die sie gleichzeitig auch nahezu immun sind. Wenn ein Subkari anfängt, beschwörend die Arme zu bewegen, erzeugt er einen verheerenden Flächenangriff – unbedingt ausweichen!

- **Fetzer:** Leicht reizbare Dämonen, die Sie am besten einzeln bekämpfen. In Rage versetzt (etwa durch Rundumschuss oder Flächenzauber) werden sie deutlich schneller und schlagen härter zu.
- **Gehirnfüßler:** Immer zuerst oder aus der Ferne bekämpfen – sie saugen das Mana der Helden ab, so dass diese keine Kampfkünste mehr ausführen können.
- **Dryaden:** Extrem beweglich und furchtbare Fernkämpfer. Allerdings verkraften sie nur wenig Schaden. Fernangriffe und Sprünge sind deshalb Trumpf.
- **Druiden:** Gefährliche Magier, die von Zeit zu Zeit äußerst schädliche Bodenranken beschwören. Immer darauf achten und zügig die Position wechseln, sonst ist der Überlebensbonus schnell weg.
- **Terrorsprinter:** Eigentlich relativ harmlose Gegner. Allerdings können ihre Magier eine Aura zaubern (lila Zacken am Boden), wodurch die übrigen Terrorsprinter sehr viel stärker werden. Also: zuerst die Zauberer vernichten.
- **Glorbfresser:** Diese Monster bekommen pro gefressenen Gorb Erfahrungspunkte, sie können dadurch sogar in der Stufe steigen. Also zunächst schnell und gezielt ihre Opfer vernichten, damit die Glorbfresser nicht zu mächtig werden.



8. Händler-Armut

Händler tauchen in der Unterwelt deutlich seltener auf als in Ancaria. Decken Sie sich deshalb grundsätzlich mit ausreichend Tränken ein. Sind alle Heiltränke ausverkauft, sprechen Sie den Händler sofort ein weiteres Mal an: Oft hat er dann wieder welche auf Lager. Achtung: Nach dem Absolvieren der ersten Hauptquest verwandelt sich Larenar in einen Kaufmann! Die Item-Eigenschaften »Leben absaugen« und »Zusätzliche Tränke finden« helfen zusätzlich, die Händler-Armut zu kompensieren.

9. Umwege machen

Der Schwierigkeitsgrad steigt im Addon deutlich schneller an als im Hauptprogramm. Wer nur stur dem Hauptquest-Pfeil folgt, bekommt deshalb Probleme. Halten Sie auch rechts und links vom Weg Ausschau nach Gegnern und Quests, um zusätzliche Erfahrungspunkte einzuheimsen.

10. Endgegner-Falle

Doppelte Gefahr: Im ersten Hauptquest-Dungeon der Unterwelt lauern zum Schluss gleich zwei Endgegner, ein Dämonenfürst und noch eine weitere sehr gefährliche Überraschung. Decken Sie sich deshalb vor dem Endkampf unbedingt mit einer Extraportion an Heiltränken ein.



11. Verborgene Hilfe

Wer den NukNuk-Wald genau erforscht, findet dort einen Dungeon, der sowohl einen Händler als auch einen Schmied und einen Combo-Meister beheimatet.

12. Neophystis-Mission sparen

Den Höllenschmied Neophystis können Sie sofort vernichten, ohne seine Quest zu lösen. Nachteil dieser Methode: Erledigen Sie brav seine Mission, wird der Kollege hinterher zum nützlichen Schmied.

ZWERG

13. Allgemeines

Der Zwerg beherrscht normale Kampfkünste und Zwergentechniken. Diese regenerieren unabhängig voneinander und können daher abwechselnd eingesetzt werden. Altbekannte Kampfkünste wirken wie bei allen anderen Sacred-Charakteren: »Harter Schlag« hilft gegen einzelne Gegner, »Attacke« ist eine Schlagserie und lohnt sich gegen Feinde mit niedrigen Resistenzen, »Rundumschlag« ist vor allem bei Gegnergruppen effektiv.

14. Effektive Zweihandwaffen

Zwei Zwerg-Techniken lohnen sich besonders für Freunde von zweihändig geführten Waffen. »Wucht« verursacht Flächenschaden, »Abschlag« missbraucht einen Gegner als Geschoss und verschafft dem Zwerg so etwas Luft.

15. Macht des Krieges

Ein Zwerg im »Kriegsrausch« wird zum Berserker, der schneller und kräftiger zuschlägt. Der »Kriegsschrei« macht besonders bei Multiplayer-Helden Sinn, da er Angriff und Verteidigung auch bei sämtlichen Verbündeten steigert.

16. Richtiger Schusswaffen-Gebrauch

Für einige Zwerg-Techniken brauchen Sie eine Kanone: Mit dem »Flammenwerfer« befreien Sie sich sehr effektiv von Feindgruppen. Ein »Kanonenschuss« eignet sich für starke Einzelgegner, die »Mörsergranate« schießt auch über Hindernisse. »Tretminen« helfen vor allem bei der Flucht.



17. Richtig gierig sein

Ein Fall für Sammler: »Die Kampfkunst Gier« erhöht die Chance auf besondere Gegenstände, verringert währenddessen aber auch die Verteidigung. Setzen Sie diese Kampfkunst vor allem gegen Bossgegner ein, allerdings erst kurz vor deren Ableben.

18. Selbst ist der Schmied

Ab Stufe 20 kann der Zwerg »Schmiedekunst« erlernen. Anfangs noch teurer als der Schmied in der Stadt, steht jetzt jederzeit ein Amboss zum Bearbeiten von Gegenständen zur Verfügung. Das spart vor allem Laufwege. Zudem beherrscht der Zwerg auch eine einzigartige Schmiedekunst.

DÄMONIN

19. Allgemeines

Die Kampfkünste der Dämonin unterteilen sich in Höllenmagie und Dämonenformen. Diese regenerieren unabhängig voneinander und können daher abwechselnd eingesetzt werden. Dämonen-Magie ist



meist unterstützender Natur und weniger für direkte Angriffe auf einzelne Gegner geeignet. Feinde werden »nur« geschwächt oder indirekt angegriffen.

20. Auren

Ihre Angriffstärke steigert die Dämonin mit Auren: »Höllenkraft« hebt den verursachten Schaden generell an, während »Ruf des Todes« seine Schadenssteigerung aus den Seelen besiegt Feinde zieht. Je mehr Gegner man tötet, desto stärker wird der Zauber.

21. Richtig fliegen

Achtung: Als Flugdämon den Countdown beachten! Wenn die Dämonin nicht rechtzeitig landen kann, nimmt sie Schaden oder kann sogar sterben. Aus der Luft betäubt sie ganze Gegnergruppen per »Sturzflug« – eine effektive Kampfstrategie.



22. Schwächen nutzen

Starke Einzelgegner sollte die Dämonin mit »Höllenfurcht« und »Chor der Hölle« schwächen. Ersteres senkt die Verteidigung und Angriffsstärke des Feindes, letzteres verlangsamt und schädigt ihn.

23. Magische Verbündete

Als Unterstützungszauber gegen viele Feinde nutzt die Dämonin »Flammenwächter« und »Höllendiskus«. Der Diskus greift als mobiler Begleiter automatisch Gegner an, der »Flammenwächter« dient als stationäres Verteidigungsgeschütz.

24. Einsatz von Dämonenformen

Jeder Dämonenform ist genau ein Spezialangriff zugeordnet, der nur in dieser Form ausgelöst werden kann. Mit den unterschiedlichen Dämonenformen kann die Heldin Schaden auf die Schwächen ihrer Gegner konzentrieren oder eine spezielle Resistenz verstärken. Praktisch im Multiplayermodus: Diese Verbesserungen kann sie auch auf Verbündete anwenden!

25. Sammeln statt Handeln

Die Dämonin verschreckt anfangs normale Menschen und kann deshalb als einzige Figur nicht handeln. Deshalb sollten Sie gerade zu Spielbeginn wirklich jeden Gegner jagen, um möglichst schnell gute Ausrüstung zu bekommen. HK