

Monster-Ma-Sacred

# SACRED UNDERWORLD

Ausflug in dämonische Tiefen. Mit neuen Helden und bewährten Bestien-bezwingern steigen Sie in Ancarias Unterwelt – und entdecken die Hölle!



**N**ormale Menschen lagern im Keller Kartoffeln. Ganz anders Entwickler Ascaron: In deren hauseigener **Underworld** tummeln sich hordenweise Monster, wertvolle Schätze und Tonnen von Waffen und Rüstungen. Und dieses Sammelsurium gibt es nur, damit Sie und Ihr Level-25-Charakter im Addon zum Action-Rollenspiel **Sacred** genug zu bekämpfen und entdecken haben.

## Helden über 25

Bevor Sie sich in das neue Abenteuer stürzen, müssen Sie sich einen passenden Helden aussu-

chen. Das kann ein Charakter aus dem Hauptprogramm sein, den Sie mindestens auf Level 25 gebracht haben. Oder Sie wählen einen der beiden mitgelieferten Fertig-Helden aus. Die stammen aus den beiden neuen Charakterklassen Zwerg und Dämonin. Dabei ist der laufende Einsuffzig ein Meister der schweren Waffen und Pistolen. Zu seinen Sonderfähigkeiten gehören das Kanonenrohr mit ordentlich Wumms und der extrem effektive Flammenwerfer, der ganze Monsterscharen auf einmal röstet. Sehr praktisch dabei: Brennende Gegner setzen andere Bestien in Brand. Nachteil: Während der Flammenwerfer abgefeuert wird, kann sich der Zwerg nicht bewegen. Und noch ein Klassenmanko: Auf ein Pferd bekommen Sie den kleinen Krieger auch garantiert niemals.

Die Dämonin ist eine ganz Harte. Sie beherrscht jede Menge fieser Gift- und Feuerzauber, mit denen Sie den Gegnern die Lebensenergie entzieht. Dane-



Die Eiterblume kann auf den Helden springen und versprüht dabei Gift.

ben beherrscht sie auch Tricks, wie gefallene Gegner in Tentakel zu verwandeln, die fortan eine Weile an ihrer Seite mitkämpfen. Oder Sie beschwört einfach eine Lichtkugel, die feindliche Monster völlig selbstständig attackiert. Aber die Dame kann auch fliegen und sich so im Notfall übers Wasser absetzen. Doch die geflügelte Schönheit muss mit einem Nachteil leben: Da sie, nun sagen wir mal, nicht sonderlich vertrauenserweckend ist, weigern sich Händler mit ihr Geschäfte zu machen. Deshalb ist sie auf das angewiesen, was besiegte Gegner an nützlichen Gegenständen zurücklassen.

## Qual der Quest

Die Story ist diesmal sehr gradlinig und ohne Schnörkel: Prinzessin Vilya wird von einem Sakarra-Dämon in die Unterwelt entführt. Sie und Ihr Held folgen der Dame und befreien die holde Schöne schon relativ früh. Doch dann erkennen Sie, dass das dämonische Kidnapping erst der Anfang einer langen Suche ist, die erst mit dem Versiegeln mehrerer Höllenportale

endet. Dabei entdecken Sie völlig neue Teile des Kontinents Ancaria. So bereisen Sie eine Piratenwelt und entdecken das Geheimnis des Nuk-Nuk-Waldes. Selbstverständlich gibt es wieder zahlreiche Dungeons, in denen sich meist die fiesesten Gegner verstecken. Neben der Hauptquest (bestehend aus sechs Handlungsabschnitten in vier Kapiteln) erwarten Sie rund 40 Nebenaufgaben, die allesamt kleine Minigeschichten erzählen. Dabei gibt es einen neuen Missionstyp: Ähnlich wie in **World of Warcraft** müssen Sie gelegentlich eine bestimmte Zahl von Gegenständen, Rezeptzutaten oder Überresten von Monstern sammeln, um den Auftrag zu erledigen. Wer nicht mag, muss diese Quests nicht erledigen. Allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad relativ schnell an, weshalb Ihrer Spielfigur ohne erledigte Nebenaufgaben schnell die Erfahrungspunkte-Luft ausgeht.

## Veredelte Missionen

Auch am Hauptprogramm haben die Entwickler einiges getan. Eine der wichtigsten Neuer-



Die Karte verzeichnet alle Aufträge.



Per Feuerwand hält sich die Dämonin ganze Gegnerscharen vom Hals.



Kämpfe laufen trotz geöffnetem Inventar weiter.



Der Eisauber wirkt gegen den Zwischengegner.



Unser Zwerg setzt den Monstern mit dem Flammenwerfer zu. Vilya (oben links) attackiert die Biester weiter oben.

ungen: Es gibt ab sofort keine zufallsgenerierten Miniquests mehr. Rund 70 handdesignte Aufgaben sorgen für Ersatz, weshalb sich auch für Veteranen das erneute Durchspielen lohnt. Eine weitere nützliche Neuerung: Alle Monster verfügen über einen geraden Trefferbalken. Sie müssen also nicht mehr auf die oftmals von Freund und Feind verdeckten Fußkreise der Bestien achten. Ein Klick auf das Plus-symbol am Charakterportrait verrät Ihnen sofort sämtliche Rüstungs- und Zaubermodifikatoren, die Ihren Helden stärken oder schwächen.

**Gimli an Bord**

Abgesehen von den neuen und sehr schmucken Animationen der Monster, hat sich optisch

sehr wenig getan. Nach wie vor durchstreifen Sie eine stimmige, lebendig wirkende Iso-Landschaft, die allerdings hinter dem aktuellen Standard hinhinkt. Dafür sorgt der Orchestersound nach wie vor für Atmosphäre. Unterstützt wird das durch die Profisynchronstimmen. Zu den bekannten Sprechern aus dem Hauptprogramm Manfred Lehmann (Bruce Willis) und Martin Kessler (Nicolas Cage), gesellt sich das markante Organ von Wolfgang Hess, der schon Bud Spencer oder John Rhys-Davies als Zwerg Gimli in den Herrder-Ringe-Filmen zu gutem Ton verholfen hat. Spöttische Sprüche wie »Na, Maus kaputt?«, bei längerer Untätigkeit des Spielers, sind stets für einen Lacher

gut. Die Endversion soll wieder einen Mehrspielermodus bieten, der in unserer Testversion allerdings noch nicht vollständig war. Deshalb warten wir die finale Version ab, um mit der GameStar-Gang auf Beutezug

zu gehen – in der nächsten Ausgabe lesen Sie mehr. Der Verkaufsversion liegt als Bonus übrigens eine Video-CD mit einer Folge der neuen RTL 2-Serie **Stargate Atlantis** bei. **MIC**  
 ►HOTLINE: (05241) 966 90 STANDARDTARIF

**SACRED UNDERWORLD ACTION-ROLLENSPIEL-ADDON**

PUBLISHER Take 2/Ascaron RELEASE (D) 24.3.2005  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 14 S. Hb., Karte USK ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFISPIELER

VERGLEICHBAR MIT World of Warcraft (90, GS 03/05) Exzellent spielbares Online-Rollenspiel.  
 Diablo 2 (87, GS 04/01) Fantastisch austariert, wegweisend.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	600 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	600 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XPI600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER KEINE WERTUNG**

FAZIT – Test in der nächsten Ausgabe  
 MODI –

- DVD: Test-Check
- TIPPS-TEIL: Taktiken
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **C63**

**MICK SCHNELLE**

mick@gamestar.de

Der Ausflug in Ascarons Unterwelt hat mir einen Heidenspaß gemacht. Ähnlich wie in Diablo 2 oder World of Warcraft kann ich mich nur ganz schwer von der niemals langweiligen Hatz nach Items und Erfahrungspunkten lösen. In diesem Bereich haben die Entwickler wirklich ihre Hausaufgaben gemacht. Denn die beiden neuen Helden sind sehr unterschiedlich und lassen dem Spieler ein weites Feld an Möglichkeiten im Kampf. Vor allem der Flammenwerfer-Zwerg ist eine Klasse Sache.

Allerdings ist die Story weder sonderlich spannend, noch originell. Doch das nimmt dem Action-Rollenspiel nur wenig, lebt es doch hauptsächlich von der motivierenden Charakter-Entwicklung. Optisch kann Underworld World of Warcraft natürlich nicht das Wasser reichen, spielerisch wird es alle Sacred-Fans auf Monate beschäftigen – mich eingeschlossen.



»Ein Fest für Monstermetzger«

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ klasse Monsteranimationen + detailreiche Landschaften	8 / 10
SOUND	+ tolle Sprachausgabe mit prominenten Synchronstimmen	8 / 10
BALANCE	+ für jede Klasse austariert - gelegentlich zu schwer	7 / 10
ATMOSPHERE	+ sehr lebendige Landschaften voller Überraschungen	9 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Tastenbelegung + präzise Maussteuerung	9 / 10
UMFANG	+ über 40 Nebenquests + 70 neue Hauptspielquests	10 / 10
QUESTS	+ abwechslungsreiche Missionsziele	8 / 10
CHARAKTIERE	+ zwei spielerisch interessante neue Charakterklassen	9 / 10
KAMPF	+ variantenreiche Kämpfe - keine Auto-Attacke	9 / 10
ITEMS	+ tonnenweise Gegenstände, kombinierbare Rüstungen	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten – SOLO-SPASS 30 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: VIELE MONSTER, VIELE QUESTS, VIEL SPAB

**86 SPIELSPASS**