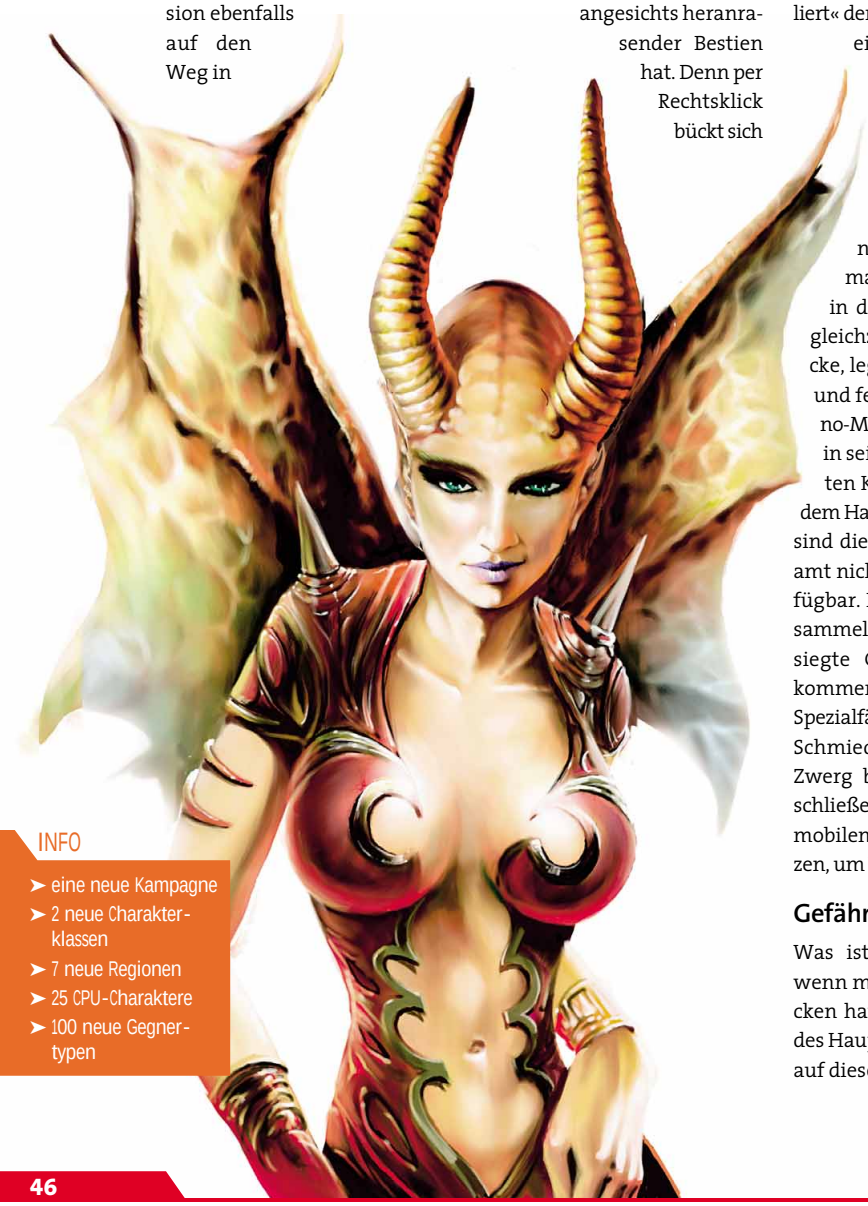
Leichen im Keller

# SACRED UNDERWORLD

Mit dämonischen Fertigkeiten und zwergischer Waffengewalt erkämpfen Sie sich den Zugang zur Unterwelt von Sacred. Entwickler Ascaron öffnet fürs Addon erneut die Monsterschleusen und überschwemmt die Welt Ancaria mit Unholden jeder Bauart. Die einzige Rettung: Sie!

Ascarons Abstieg beginnt im nächsten Monat. Und zwar in die selbst erschaffene Unterwelt von **Sacred Underworld**. Das Addon zum meistverkauften Action-Rollenspiel des letzten Jahres eilt mit Riesenschritten seiner Vollendung Ende März 2005 entgegen. Grund genug, uns (begleitet von drei tapferen Lesern) mit der spielbaren Beta-Version ebenfalls auf den Weg in die abenteuerlichen Abgründe zu wagen – neue Monster, neue Quests und zwei unverbrauchte Heldenklassen inklusive.



INFO

- eine neue Kampagne
- 2 neue Charakterklassen
- 7 neue Regionen
- 25 CPU-Charaktere
- 100 neue Gegnertypen

## König der Kanone

Was ist das für ein Gefühl, wenn man ständig mit einem Rohr auf dem Rücken herumläuft? Diese Frage können wir Ihnen leider nicht beantworten, wir wissen nur, welche Vorteile eine geschulterte Wumme angesichts heranrasender Bestien hat. Denn per Rechtsklick bückt sich der Zwerg nach vorn, legt an und feuert im wahrsten Sinne des Wortes aus vollem Rohr. So schnell kann man Bekanntschaft mit den Spezialattacken des neuen Charakters machen. Wem das noch nicht reicht, der nutzt das Schießgerät als Mörser oder rüstet seinen kurzbeinigen Helden mit einem Flammenwerfer aus. Vor allen Dingen in engen Passagen sehr praktisch: Als Minenleger »verliert« der Zwerg auf Knopfdruck ein paar Sekunden lang Sprengkörper, in die eventuelle Verfolger hineinstolpern. Aber auch mit einer simplen Pistole kann der knotige kleine Kerl Einiges anfangen. Drückt man ihm eine Bleispritze in die Hand und aktiviert gleichzeitig die Vierfachattacke, legt er die Waffe cool an und feuert in bester Tarantino-Manier ein Kugelquartett in seinen bemitleidenswerten Kontrahenten. Wie aus dem Hauptprogramm bekannt sind diese Angriffsarten allesamt nicht von vornherein verfügbar. Erst durch braves Aufsammeln von Runen, die besiegte Gegner zurücklassen, kommen Sie in den Genuss der Spezialfähigkeiten. Freunde der Schmiedekunst werden den Zwerg besonders in ihr Herz schließen: Kann er doch seinen mobilen Amboss jederzeit nutzen, um Waffen zu verbessern.

Der Lichtkreis senkt Angriffs- und Verteidigungswerte der Angreifer, weshalb sie leicht zu besiegen sind.

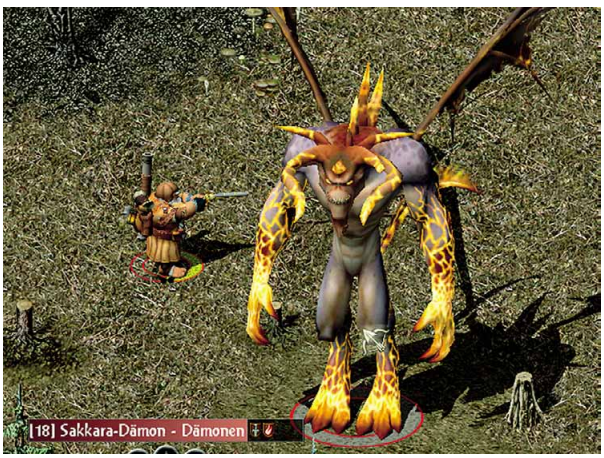
## Gefährliche Geliebte

Was ist das für ein Gefühl, wenn man Flügel auf dem Rücken hat und die Ex-Freundin des Hauptbösewichts ist? Auch auf diese Frage wissen wir keine Antwort. Zumindest nicht auf den zweiten Teil. Aber der Vorteil der Befiederung ist offensichtlich: Die Dämonin kann sich jederzeit übers Wasser absetzen, wenn mal zu viele Feinde den Bildschirm überfluten. Aber die leicht bekleidete junge Dame schafft noch viel mehr: So verwandelt sie getötete Gegner in Tentakel, die für eine gewisse Zeit Monster angreifen. Eine flugs herbeibeschworene Lichtkugel schießt auf alles, was sich ihr nähert. Deutlich mobiler als der unbewegliche Feuer-Ball ist der automatisch folgende Leuchtstreifen, der sich von selbst ins Gefecht stürzt. Und sollte auch diese Unterstützung nicht ausreichen, röstet die bildschirmfüllende Flammenwand hartnäckige Bestien. Oder die Dame vergiftet ganze Insektenscharen auf einen Mausklick.

Und es hat Boom gemacht: Mit seinem äußerst nützlichen Flammenwerfer heizt unser Zwerg einer Horde von Gegnern ein. Ebenfalls sehr praktisch: der Hitpoint-Balken des Bösewichts.

## Verfolgungsjagd ab Level 25

Was ist das für ein Gefühl, wenn man von einem Sakkara-Dämon gepackt und in die namensgebende Unterwelt entführt wird? Einen Eindruck davon vermittelt die automatisch ablaufende Introsequenz; danach dürfen wir dem Unhold (und der entführten Prinzessin Vilya) mit einem Helden ab Level 25 folgen und damit in eine epische Hintergrundstory voller Dämonen eintauchen, in der wir letztlich die Tore zur Hölle verschließen müssen. Insgesamt gibt es sechs neue Handlungsstränge, die über vier Kapitel verteilt sind. Sehr wichtig ist den Entwicklern, dass die Geschichte erheblich straffer erzählt wird. Außerdem soll es etliche Zwischensequenzen geben, die wichtige Ereignisse innerhalb der Grafikengine präsentieren. Auf Ihren neuen Abenteuern sind Sie nicht auf Dämonin oder Zwerg beschränkt, Sie können auch Ihren eigenen Charakter aus dem Hauptspiel importieren. Wer keinen Helden parat hat, darf auf einen der beiden mitgelieferten Instant-Kämpen (Zwerg oder Dämon) zurückgreifen.




Der Sakkara-Dämon lässt sich von unserer Pistole kaum beeindrucken.

## Viel Licht im Dunkeln

Was ist das für ein Gefühl, durch eine völlig düstere Unter-

Werden's mal zu viele Feinde, schützt sich unser Zwerg mit einem magischen Schild.

Die Giftattacke erledigt die Zombies in Sekunden.

## LESER-CHECK SACRED UNDERWORLD

Drei unserer Leser spielten die Beta-Version von Sacred Underworld. Hier ihre Meinungen dazu.

### Einmal Unterwelt und zurück

Florian Holzbauer, 23, Student

Ascarons Diablo-Konkurrent kann's noch besser. Zum Wert des Originals führen die Entwickler mit Underworld zwei neue Rassen und jede Menge toller Zauber ein. Wenn der Zwerg mit Gimli-Stimme zum Angriff bläst, bleibt kein Auge trocken. Fans von Action-Rollenspielen werden mit Underworld voll auf ihre Kosten kommen. Ich freue mich schon, mit der Dämonin Ancaria zu neuem Frieden zu verhelfen.

### Feuer frei!

Andrea Hennekes, 30, Finanzbeamtin

Die Story von Sacred Underworld beginnt dort, wo Sacred endet, und zwar mit einem Paukenschlag: der Entführung von Prinzessin Vilya. Ansonsten bietet Sacred Underworld abwechslungsreiche neue Gegenden und zahlreiche Nebenquests. Meine persönlichen Highlights sind aber die neuen Charakterklassen: der Zwerg, der seinen Gegnern mit Flammenwerfer auf den Pelz rückt, und die kampfstarke Dämonin.

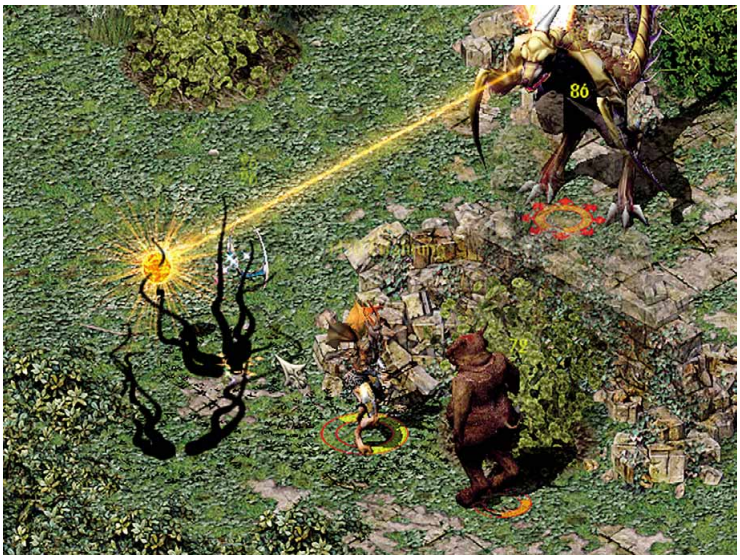
### Mit Feuer und Flammenwerfer!

Bernhard Pollock, 21, Student

Mit Sacred Underworld bekomme ich zwei wirklich neuartige Charaktere. Zum einen den coolen Zwerg mit seiner Panzerfaust-Flammenwerfer-Multifunktionskanone, zum anderen die schöne Succubus mit ihren Verwandlungen und Höllenzaubern. Zusätzlich gibt es noch viele neue Ausrüstungsgegenstände, einen ganzen Stapel frische Monster, wunderschöne Landschaften und neue coole Sprüche der Helden.

welt zu streifen? Zum letzten Mal müssen wir die Antwort verweigern. Denn **Sacred Underworld** ist bei weitem nicht so düster, wie der Name vermuten lässt. Sehr häufig laufen Sie gar nicht durch unterirdische Bereiche, sondern bewegen sich an der frischen Luft. Allerdings wurden die Pilzwälder, Lavawelten, Gewölbe und Piratenstädte, auf die Sie im Laufe der umfangreichen Handlung stoßen, allesamt komplett neu entworfen. Recycling von Mensch, Tier und Orten aus dem Hauptprogramm soll es laut Entwicklungschef Aarne Jungerberg nicht geben. Sein Lieblingssatz: »Eigentlich ist das schon fast ein zweiter Teil«. Nun ja, inhaltlich mag das stimmen, allerdings sieht **Sacred Underworld** dem Hauptprogramm sehr ähnlich, das seinerzeit schon keine neuen Grafikstandards setzte. Zum Glück gilt das auch für die immer schon ausgezeichnete Qualität der Animationen. Und fast überall gibt es irgendetwas zu entdecken. So setzt der Zwerg etwa, wenn er zu einer Flammenwerferattacke ansetzt, brav seine Schutzbrille auf. Auch beim Sound hat Ascaron geklotzt statt gekleckert: Anders als Electronic Arts bei der verunglückten deutschen Version von **Schlacht um Mittelerde** konnte der Gütersloher Entwickler die markante deutsche Stimme von Gimli aus Peter Jacksons berühmter **Herr der Ringe**-Filmtrilogie für den Zwerg verpflichten.

**Sacred**-Fans werden sich über eine kleine, allerdings dringend notwendige Neuerung freuen: Ab sofort zeigt ein fetter Balken die Lebensenergie des gerade attackierten Gegners an. Dadurch verlieren Sie auch im dicksten Kampfesgetümmel den aktuellen Gesundheitszustand des Gegners nicht aus den Augen. Derzeit baut das Ascaron-Team noch fleißig Levels, bevölkert die mit garstigem Getier und werkelt am Feintuning. Parallel dazu läuft bereits der Betatest mit rund 300 Teilnehmern. Das Bugfiasko des Vorgängers (vor allen Dingen im Mehrspielerpart) will man unbedingt verhindern (siehe dazu den Bugreport im Magazinteil). Wenn alles gut läuft, soll **Sacred Underworld** bereits Ende März in den Läden stehen. MIC



Die Lichtkugel feuert auf Feinde jeder Bauart, kann sich aber nicht bewegen.

Im Tiefflug setzt sich die Dämonin übers Wasser ab.

Die Feuerwand schützt vor heranströmenden Monsterscharen.

### SACRED UNDERWORLD

mick@gamestar.de

Genre: Actionrollenspiel-Addon
Termin: 24. März 2005
Entwickler: Ascaron
Status: zu 80 Prozent fertig

Mick Schnelle: »Ja, ich bin jetzt schon ein Fan des martialisch-bewaffneten Ballerzwergs. Es macht mir bereits in der Beta einen Heidenspaß, mit dem Kerl und seinem Flammenwerfer ordentlich Monster zu rösten. Die Dämonin ist für mich nur schmückendes Beiwerk. Das werden Magiefans wohl deutlich anders sehen, schließlich gehört die finstere Dame mit ihren Flammen- und Giftsprüchen zu den stärksten Charakteren. Doch eigentlich ist es ganz egal, mit wem man sich in Ascarons Unterwelt wagt. Denn die epische Story unterhält Sie mindestens so gut wie die Geschichte vom Hauptprogramm. Der Test steht, wenn alles klappt, schon im nächsten Monat an.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK B71