

Jagen, Sammeln, Kombinieren

SACRED



Sie haben Diablo und Baal zurück in die Hölle geschickt? Jetzt müssen Sie einen Dämonen und dessen untote Schergen besiegen. Befreien Sie die lebendige Fantasy-Welt Ancaria in einem der besten Action-Rollenspiele vom Bösen!



INFO

- ▶ 6 Charakterklassen
- ▶ 60 Gegnertypen
- ▶ 25 Landschaftstypen
- ▶ 11 bis 20 Kampfkünste pro Charakter
- ▶ über 300 Quests
- ▶ 5.000 Gegenstände
- ▶ 3 Multiplayer-Modi

INHALT

Mega-Test	62
Gegenstände aufrüsten	64
Der GameStar-Heldentrupp	65
Technik-Check	66
Vergleich:	
Diablo 2 vs. Sacred	68
Verrat auf Burg Krähenfels	70



Starke Zwischengegner wie dieser Drache sind selten, aber brandgefährlich. Das Feuer der Riesenechse überstehen selbst erfahrene Recken keine fünf Sekunden.

Es war einmal ein mächtiger, finsterner Zauberer namens Shaddar. Der lebte im entlegensten Winkel der Welt Ancaria und praktizierte den lieben langen Tag dunkle Rituale. Eines Tages beschwört er einen üblen Sakkara-Dämon aus der Unterwelt. Weil der langnäsige Zauberer eine Lücke im Beschwörungs-Pentagramm übersehen hat, entkommt der grässliche Dämon. Das Blöde dabei: Besagter Sakkara zieht Untote an wie ein Hundehaufen die Schmeißfliegen. Ergebnis: Zombies und Skelette überrennen die Fantasy-Idylle, Sie müssen das Unheil abwenden!

Sacred macht von Beginn an süchtig, weil es die gleichen Jäger- und Sammler-Instinkte anspricht, die schon bei **Diablo 2** Tausende gefesselt haben. Mit einem durchdachten Fertigkeiten- und Kombo-System, sechs grundverschiedenen Charakterklassen und einer fantastischen Spielwelt kommt **Sacred** Bliz-

zards Referenz-Produkt in Sachen Motivation sehr nahe.

Lebendiger Abenteuerurlaub

Im Rahmen der langen Hauptquest müssen Sie Zutaten für das Ritual zur Verbannung des Sakkara-Dämons sammeln. Die Aufgaben sind nur Rollenspiel-Standard und der Spannungsbogen hat in der Mitte des Spiels einige Durchhänger. Als Entschädigung führt Sie das Abenteuer quer und quer durch eine der schönsten Fantasy-Welten, die Sie im Rollenspiel-Reiseführer finden. Trotz isometrischer Grafik (in drei Stufen zoombar) hängt **Sacred** in Sachen Detailreichtum 3D-Konkurrenz wie **Gothic 2** und **Morrowind** locker ab. Alle Häuser sind begehbar und komplett möbliert. Die einzelnen Objekte sind so detailliert dargestellt, dass man auf den Tischen der Marktstände sogar einzelne Wurstsorten erkennen kann. Wer allein in der riesigen Burg



Der Dunkelelf setzt seinen Feinden mit grün leuchtenden Gifffallen schwer zu.

Krähenfels alle Gebäude nach Schätzen durchsucht, ist rund eine Stunde beschäftigt.

Damit Sie große Entfernungen in Ancaria nicht zu Fuß oder auf einem gekauften Pferd zurücklegen müssen, haben die Entwickler im ganzen Land Transportportale verteilt. Ähnlich wie die Wegpunkte in **Diablo 2** bringen die Transmitter Sie nach einmaliger Aktivierung sofort an den gewünschten Zielpunkt.

Polarwind und Wüstensand

Die Reise durch Ancaria führt Sie durch 25 Landschaftstypen. Anfangs kämpfen Sie in beschaulichen Wäldern und auf grünen Wiesen. Später erreichen Sie auf den Pfaden der Hauptquest den eisigen Norden, die südlichen Wüsten, Lava-Einöden und düstere Sümpfe. Je nach Gebiet unterscheiden sich die Monster: In

den Mooren lauern etwa Giftspinnen und Dungelelfen, während blaue Frostriesen in den Gletscherhöhlen hausen und Skelette, Zombies sowie Orks die Wüsten unsicher machen. Allerdings hätten die Entwickler mehr Monstertypen einbauen müssen, die wenigen Feindsorten werden in den sehr großen Gebieten auf Dauer eintönig. Zudem verbergen sich oft hinter einem neuen Namen altbekannte Monster, nur mit neuen Texturen und Angriffswerten.

In der Kampfkunst-Schule

In **Sacred** nehmen Sie mit einer von sechs Heldenklassen den actionreichen Kampf gegen den Sakkara-Dämon auf. Um der Gegnerfluten Herr zu werden, verwenden Sie ähnlich wie in **Diablo 2** (neben dem Standardangriff) hauptsächlich Speziallatten und Zauber. Diese Aktionen fasst das Programm unter dem Namen »Kampfkünste« zusammen. Je nach Klasse unterscheiden sich Art und Anzahl: Während der Magier 20 Elementar-Zaubersprüche lernt, nutzt der Gladiator als Haudraufmeister lediglich elf spezielle Schläge und Tritte. Seraphim und Waldelfin kämpfen und zaubern gleichermaßen, während

der hinterlistige Dungelelf unachtsame Widersacher am liebsten in Fallen lockt. Die Vampire Lady ist das Multitalent unter den sechs Recken: In einer farbenprächtigen Animation mutiert sie vom normalen Menschen zum bärenstarken Dracula-Verschnitt. In dieser Form beschwört sie Fledermäuse sowie Wölfe an ihre Seite und erweckt erledigte Gegner als devote Diener wieder zum Leben. Nach kurzer Zeit endet die Verwandlung aber, und wer dann die stärksten Gegner noch nicht ausgeschaltet hat, bekommt kräftig was auf die Nase. Nettes Detail: Jede Klasse erledigt anfangs ein bis zwei spezielle Quests, ehe die Hauptstory für alle Charaktere beim Militärkommandant im Dorf Schönblick zusammenläuft.

Runensuche

Um neue Kampfkünste zu lernen oder vorhandene auszubauen, benötigen Sie entsprechende Runen. Die erste davon finden Sie gleich am Startpunkt. Weitere Zaubersteine sammeln Sie später als Belohnung für Quests und als Beute von Monstern. Dieses System macht die Charakterplanung zufallsabhängig und damit schwieriger als in **Diablo 2**, wo Sie pro Levelaufstieg garan-

tiert einen Punkt in eine Fertigkeit investieren dürfen. Wer Pech hat, findet in **Sacred** mehrere Levels lang keine Runen oder nur die anderer Heldentypen. Diese taugen im Einzelspieler-Modus lediglich als Tauschobjekte: Wenn Sie einem Kombo-Meister (die gibt's in jeder größeren Siedlung) drei Runen geben, erhalten Sie einen zufälligen Kampfkunststein Ihres Charakters. Für vier dürfen Sie sogar eine beliebige Klassen-Rune aussuchen – mit der Einschränkung, dass starke Kampfkünste erst ab einem festgelegten Charakterlevel verfügbar sind.

Kampf-Kombinatorik

Als Besonderheit fassen Sie in **Sacred** beim Kombo-Meister zwei bis vier Kampfkünste zu einer Angriffssequenz zusammen (gegen einen geringen Goldbetrag). Da sich die Kombos nach jeder Benutzung erst aufladen müssen, öffnen gewiefte Helden die Kampf-Trickkiste nur in bestimmten Situationen. Zum Beispiel, wenn Sie schwer angeschlagen aus einem Gegnermob flüchten oder blitzschnell den gefährlichen Zauberer einer Feindgruppe ausschalten wollen. Für letzteres Problem bastelten wir im Test mit der Se-



Bei Schmiedemeistern rüsten Sie sockelbare Gegenstände wie diese Lederrüstung (zwei Slots) auf.



Wir werten die Rüstung mit zwei Ringen auf; alternativ gibt's Standard-Verbesserungen.



Fertig! Neben dem Schutzwert verfügt die Rüstung über bessere Resistenzen und Angriffsboni.



Am Ausgang einer Felshöhle erwartet ein Empfangskomitee aus kleinen Goblins und fetten Ogern auf unsere Seraphim.



Die Waldelfin und ihr Einhorn erledigen einen Ork-Schamanen.



Für Kämpfe wird die Vampire-Lady zum bissigen Blutsauger.



Der Kampfmagier schickt seinen Widersachern bevorzugt Flächenzauber entgegen. Hier stoppen wir die Angreifer per Eiszapfen-Hagel.

raphim die vierstufige Sequenz »Irrlicht«, »Kampfsprung«, »Harter Schlag« und »Attacke«. Damit haben wir den Gegner aus sicherer Entfernung betäubt, sind ihm per Sprungangriff vor die Füße gehüpft, um ihm erst einen besonders starken Hieb zu versetzen und zum Abschluss mit einem Schlaghagel den Rest zu geben.

Es gibt (zu) viel zu tun

Abseits der Hauptquest treffen Sie in allen bewohnten Regionen hilfsbedürftige NPCs, die Sie leicht an einem Frage- und Ausrufezeichen über dem Kopf erkennen. Diese Auftraggeber versorgen Sie mit zahlreichen Nebenquests, die Erfahrungspunkte, Gold, Gegenstände und mitunter sogar Runen als Belohnung abwerfen. Sobald Sie eine Quest angenommen haben, markiert ein grauer Eintrag (gelbe Symbole stehen für Hauptquests) auf der einblendbaren Landkarte, wo Sie Diebesgut finden, Monster erledigen oder die verirrte Adelstochter im Wald aufstöbern und nach Hause begleiten sollen. Die eher geringe Vielfalt macht die Quests spätestens nach 20 Stunden zu eintönigen Pflichtübungen.

Das Missions-Design verdient trotzdem ein Lob, weil die Aufträge auch umgekehrt funktionieren. So können Sie beispielsweise eine gefangene Seraphim aus den Klauen ihrer Peiniger befreien, ohne die Aufgabe dafür zu haben. In diesem Fall schickt

Sie anschließend ein entsprechender Eintrag im Logbuch zur Auftraggeberin, die Ihnen dann die Belohnung aushändigt.

Spendable Monsterbosse

Insgesamt treffen Sie in der riesigen Spielwelt weniger Mon-

FLORIAN STANGL

Als Vampirin wandle ich in Sacred auf den Spuren des Necromancers von Diablo 2. Und viele Details gefallen mir in Ascarons Werk besser: stilvolle Grafik, lebendige Welt, fetziges Kombo-System und die geniale Auto-Item-Sammel-Taste. Die etwas schwächliche Hauptstory fiel mir erst spät auf, weil mich die Neben-Quests so stark beschäftigten.

Trotz allem spielt sich Diablo 2 flüssiger und fühlt sich insgesamt durchdachter an. Die technischen Macken von Sacred stören besonders zu Beginn des Spiels, dann überwiegen mehr und mehr die positiven Aspekte. Große Hoffnungen

setze ich auf den Multiplayer-Modus. Kriegt Ascaron den hin, wird mein Schlafpensum garantiert abnehmen. Jetzt muss ich aber wieder nach meiner kleinen Gruftgespielin sehen...



»Diabolisch gut«

MARKUS SCHWERDEL

Anders als Georg hätte ich mir eine motivierendere Hintergrundgeschichte gewünscht. Denn Sacred knausert mit motivierenden Belohnungen.

Trotzdem lockt die detaillierte Welt immer wieder, vor allem die liebevollsten Rüstungen haben es mir angetan. Und natürlich die fetzigen Zaubereffekte, wenn ich etwa Zombies per Flammenspirale röste.



»Knapp vorbei gemetzelt«

DIE LIEBLINGSKLASSEN DER REDAKTEURE

 <p>Petra: Als bekennendes Russel-Crowe-Fangirl spiele ich den Gladiator. Mit zwei Schwertern bewaffnet stürze ich mich in jede Gegnergruppe und schlage mit meinen Spezialattacken so hart zu, dass ich selbst davor Angst bekomme.</p>	 <p>Patrick: Die schnuckelige Seraphim vereint Nahkampf mit vielfältigen Zaubersprüchen und trifft damit genau meinen Geschmack. Außerdem attackiert sie Gegner mit den wohl elegantesten Animationen und hat mit den Rückenschwingen die stilvollste Rüstung aller Klassen.</p>	 <p>Peter: Mit der zierlichen Waldelfin bleibe ich auf Distanz und schicke Bösewichtern vom Pferd aus meine Spezialpfeile entgegen. In Kombination mit Naturmagie, durch die ich Gegner zum Beispiel in harmlose Tiere verwandle, stellen mich so nur die wenigsten Schurken vor Probleme.</p>
 <p>Georg: Gegner zu betäuben und in der Giftfalle langsam eingehen zu lassen ist genau mein Fall. Außerdem kämpfe ich als Dunkelelf gerne mit vergifteten, exotischen Klingenwaffen und trete Fieslinge per Fußtritt k.o.</p>	 <p>Markus: Bei mir spielt das Auge immer mit, und mein Kampfmagier zaubert einfach die spektakulärsten Effekte auf den Monitor. Wenn ich mit einer Kombo aus vier mächtigen Elementarsprüchen eine ganze Gegnergruppe auf einen Schlag erledige, ist das eine Mords-Gaudi.</p>	 <p>Florian: Da ich mir selbst nur ungerne die Hände schmutzig mache, stehe ich auf die Vampir-Lady. Ich hetze Gegnern Fledermäuse, Wölfe und bekehrte Feinde auf den Hals und kämpfe allenfalls bei harten Brocken richtig mit. Wegen meiner Vampir-Kräfte bin ich am liebsten nachtaktiv.</p>

Alle Gebäude wie dieses Wohnhaus sind in Ancaria begehbar und detailliert eingerichtet. Oft finden Sie in Truhen und Fässern wertvolle Gegenstände.



ster als in **Diablo 2**. Das ist auch gut so, da sich die Kampfkünste nach jedem Einsatz erst wieder aufladen müssen. Neben Standard-Unholden verdreschen Sie einzelne, schwer zu besiegende Monster. Diese Biester teilen entweder mit grober Nahkampf- oder Zauberkelle aus oder haben so viele Lebenspunkte, dass man sie selbst mit Spezialattacken erst nach längeren Duellen klein kriegt. Oft rotten sich fünf bis sieben schwächere Widersacher zusammen und stürzen sich mit vereinten Kräften auf Sie. Diese marodierenden Übel-

täter werden häufig von einem stärkeren Anführer kommandiert, den Sie am rot-gezackten Kreis um seine Lebensanzeige erkennen. Dieses Symbol verheißt fette Beute, da die Burschen bei ihrem Ableben oft große Goldmengen und viele Gegenstände hinterlassen.

Wo ist Rakanishu?

Markante Zwischengegner wie Hephaistos oder Rakanishu in **Diablo 2** vermissen wir in Ancaria. Außerdem halten die Monster oft nicht, was ihr Äußeres verspricht: Wenn wir auf einen

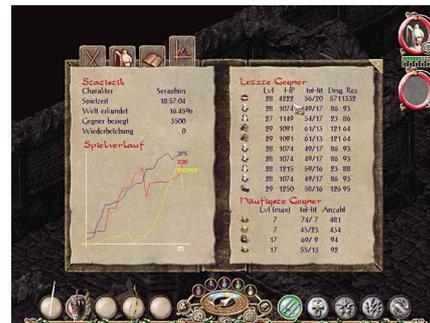
Bergriesen eindreschen, der doppelt so groß ist wie unser Held, erwarten wir einen harten Kampf. Stattdessen fällt der Gigant genauso leicht um wie ein kleiner Goblin. Insgesamt sind die vier Schwierigkeitsgrade aber gut ausbalanciert, wobei **Diablo 2**-Veteranen gleich auf »Silber« spielen sollten. Einsteiger wählen lieber »Bronze«, wer »Gold« schafft, kann sich in »Platin« beweisen. Wenn Sie einfach nur wie ein wilder Berserker auf die Feinde losgehen, bekommen Sie nach einigen Spielstunden Probleme: Diverse Gegnertypen

wie Zauberer oder Flugwespen besiegen Sie nur mit dem taktisch geschickten Einsatz der Kampfkünste und Kombos.

Falls Ihr Held stirbt: halb so schlimm! Der Recke büßt keine Erfahrungspunkte ein und spielt mit kompletter Ausrüstung ab dem letzten Portal oder Spielstand weiter – im Gegensatz zu **Diablo 2** dürfen Sie jederzeit und sogar per Quicksave sichern.

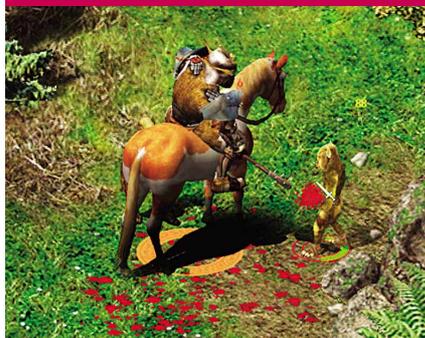
Jäger und Sammler

Wie in **Diablo 2** macht die Jagd nach immer besseren Waffen, Rüstungsteilen, Ringen und Amuletten süchtig. Diese Gegenstände erbeutet Ihr Abenteurer bei erlegten Monstern, kauft sie beim städtischen Krämer oder findet sie beim Stadtrundgang in den Fässern und Truhen der Wohnhäuser oder Ställe. Wer aufmerksam durch die Welt marschiert, bemerkt in freier Wildbahn oft ein Blinken im Gebüsch oder unter Felsen.



Das umfangreiche Journal enthält interessante Statistiken wie die Anzahl erledigter Feinde.

SCHWACHE KAVALLERIE



Der Kampf zu Pferd klingt verheißungsvoll, ist im Spiel aber weniger effektiv als die Monsterjagd zu Fuß. Vor allem, weil viele Kampfkünste nur ohne Pferd funktionieren. Einzige Ausnahme: die Waldelfin. Als Fernkämpferin kann sie viele Spezialschüsse nur vom Pferd aus nutzen. Sie ist damit auch die einzige Heldin, für die sich die Sekundärfähigkeit »Reiten« lohnt. Alle anderen Heldenklassen nutzen die Rosse hauptsächlich als schnellere Reisemöglichkeit.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Sacred unterstützt nur eine Auflösung – 1024 x 768 Bildpunkte in 32 Bit Farbtiefe. Den sichtbaren Spielausschnitt wählen Sie über drei Zoomstufen. In der mittleren Stufe wirkt die Grafik am schärfsten, bei ganz nahem Heranzoomen pixelt der 2D-Hintergrund ein wenig auf.

RAM/FESTPLATTE

Das Rollenspiel benötigt mindestens 256 MByte RAM (512 MByte unter XP). Mehr Arbeitsspeicher beschleunigt die Ladezeiten, verbessert die Spielperformance aber nicht. Auf der Festplatte beansprucht Sacred etwa 1,8 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie die Option »Grafik-Details« auf »Gering« stellen, steigt die Framerate um ein paar Prozent, ohne dass die Bildqualität sichtbar leidet.
- 2 Das Abschalten der »3D-Effekte« bringt einen Leistungszuwachs von etwa fünf Prozent.
- 3 Sacred lädt häufig von der Festplatte nach – defragmentieren Sie deshalb den Datenträger für schnellere Ladezeiten und weniger Ruckler.
- 4 Verzicht auf Antialiasing, da dies die Optik kaum verbessert und Grafikfehler verursacht. **FG**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz (min. Details, 256 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.600 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.800 MHz oder XP/1800+	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

nicht möglich, nicht spielbar
 stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 mäßig ruckelnd, noch spielbar
 flüssiges Spielen möglich



Im eisigen Norden von Ancaria lauern ausgehungerte Wölfe und fliegende Frostechsen.



Der regelmäßige Besuch bei städtischen Händlern lohnt sich: Oft verkaufen die Krämer ähnlich gute oder sogar bessere Gegenstände, als Sie bei Monstern oder in Truhen finden.

Dort liegen in »Magischen Verstecken« per Zufall generierte Gegenstände. Das motiviert unheimlich, die Pfade der Hauptquest zu verlassen und in die hintersten Winkel Ancarias vorzudringen. Schließlich könnte ja genau dort der Traumbogen für die Waldelfin liegen.

Ähnlich wie in **Diablo 2** können Sie bestimmte Rüstungsteile und Waffen bei Schmiedemeistern mit Schmuck aufwerten. Details dazu finden Sie im Kasten »Gegenstände aufrüsten«. Set-Items und einzigartige Gegenstände haben wir allerdings viel zu selten gefunden.

SERAPHIM-MODENSCHAU



Ohne Rüstung ist die Seraphim Monsterattacken schutzlos ausgeliefert. Die Metallschwingen auf dem Rücken sind ein klassenspezifisches Item.



Zehn Levels später besitzt die Heldin eine stattliche Metallrüstung mit hoher Verteidigung und leuchtende Spezialschwingen mit Boni auf Kampfkünste.



Neben dem schicken Spezialschild mit extrem hohen Verteidigungswert kämpft unsere Seraphim inzwischen mit einem tödlichen Leuchtschwert.



DIABLO 2



SACRED



GRAFIK

Tolle Videosequenzen, aber veraltete Spielgrafik (Auflösung: 800 mal 600 Bildpunkte). Schicke Sprucheffekte, schwache Animationen.



Sehr detaillierte Spielgrafik (1024 mal 768 Bildpunkte) mit drei Zoomstufen. Tolle Spezialeffekte und Bewegungsabläufe.

GEGENSTÄNDE/WAFFEN

Viele Sets, seltene und einzigartige Gegenstände. Item-Basteln per Horadrim-Würfel.

Bis auf wenige Ausnahmen Standard-Items. Rüstungen und Waffen mit Leucht-Effekten.

GEGNER

Originelle Monster, markante Zwischengegner. Feinde müssen mit unterschiedlichen Taktiken bekämpft werden.

Zu wenig Gegnertypen für die Größe der Spielwelt. Gute KI, besonders zaubernde Fieslinge und Gruppen agieren clever.

QUESTS

Sechs lineare Hauptquests pro Kapitel mit festen Belohnungen, keine Nebenaufgaben.

Umfangreiche Hauptquest und zahlreiche kleine, aber oft ähnliche Aufträge.

SPIELWELT

Dungeons und Oberflächenwelten wechseln sich ab, zufallsgenerierte Karten. Kaum NPCs und atmosphärische Gimmicks.

Das glaubwürdige, belebte Fantasy-Land lädt zum Erkunden ein. Viele Landschaftstypen und individuelle NPCs.

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

Nahezu perfektes Skill- und Punktesystem. Charakter ist langfristig planbar, viele funktionierende Wege.

Zufällige Runenverteilung erschwert die Planung der Heldenkarriere. Dafür: innovatives Kombosystem.

STORY

Lineare, spannende Teufelsjagd mit würdigem Finale.

Die dünne Hauptstory hat einige Längen und Logik-Löcher.

WIEDER-SPIELWERT

Dank zufallsgenerierter Karten gehen Fans immer wieder gerne auf Teufelsjagd.

Nach dem zweiten Durchgang verliert Sacred seinen Reiz, weil man alles gesehen hat.

FAZIT





Den »Fog of War« können Sie wie links aus- oder einschalten (rechts).

WARUM KEIN MULTIPLAYER?

Die erste von Ascaron zum Test freigegebene Version war instabil und enthielt so viele Bugs, dass wir schon von einem Test absehen wollten. Nach mehreren Updates erhielten wir rechtzeitig vor Redaktionsschluss eine testfähige Fassung und spielten Sacred zweimal durch (mit Seraphim und Vampirin).

Der Multiplayer-Modus war trotz mehrerer Updates aus unserer Sicht nicht testbar. Wir haben zwar den Koop-Modus zu viert gespielt, mussten aber wegen gravierender Bugs und fehlender Features (nutzlose Pferde, kein Teilen der Erfahrungspunkte) abbrechen. Ascaron will diese Mankos bis zum Release beheben. Weil wir keine Versprechen bewerten, finden Sie den Mehrspieler-Nachtest im nächsten GameStar. Unsere Wertung bezieht sich daher nur auf die Einzelspieler-Version.



Zu viert herumlaufen war so ziemlich das Einzige, was im Koop-Modus der Beta-Version funktionierte.

ren Bildecke den Füllstand der Lebensenergie – zu weit weg vom Kampfgeschehen. Vorbildlich ist das umfangreiche und übersichtliche Tagebuch, das neben allen Quests und Infos zu den Kampfkünsten auch interessante Statistiken enthält: So verriet das Journal zum Beispiel, dass wir beim ersten Durchspielen knapp 5.000 Fieslinge erlegt und nur knapp ein Viertel des Kontinents erkundet hatten.

Wo geht's lang?

Die lebendige, detaillierte Welt fordert ihren Tribut bei Wegfin-

dung und Technik. Ein Hindernis zwischen Spielfigur und Ziel lässt Helden bisweilen stecken bleiben oder planlos hin und her laufen. Das können Sie umgehen, indem Sie die Figur mit gedrückter Maustaste um das Hindernis führen. Umständlich, aber man gewöhnt sich dran. Störender sind die Performance-Probleme: Sobald Sie ein neues Gebiet betreten oder einen effektreichen Zauber erstmals einsetzen, ruckelt das Spiel besonders in der heraus gezoomten Ansicht. Das gilt vor allem für belebte Gebiete wie die Burgen Krähenfels und Hohenmut.

Fantasy-Soundtrack

Beim Sound gibt es kaum Kritikpunkte: Professionelle Sprecher verleihen den Spielfiguren Profil. Manfred Lehmann, der normalerweise Stars wie Bruce Willis und Gerard Depardieu seine Stimme leiht, spricht etwa den Gladiator. Martin Kessler, bekannt als Stamm-Synchrone Sprecher von Nicolas Cage, kommentiert die Kämpfe als Dunkelelf mit Sätzen wie »Es ist aus, du Wurm!«. Auch die Oger, Orks und andere Fieslinge haben viele passende, teils witzige Sprüche. Wenn die Goblins beim Angriff lauthals »Schniepell« schreien, müssen wir auch beim hundertsten Hören grinsen. Die gute Musik bietet auf Dauer zu wenig Abwechslung und passt mitunter nicht ganz zum Geschehen. Das Spiel unterstützt Surround-Sound, was keine spielerischen Auswirkungen hat, aber für mehr Atmosphäre sorgt. **GV**

PATRICK HARTMANN

Ich habe lange auf Sacred gewartet und nun, da ich es durchspielen konnte, fehlen mir an gewissen Stellen die großen »Aha«-Momente. Das gilt vor allem für einzigartige Gegenstände sowie für Zwischen- und Endgegner. Da hat Diablo 2 einfach mehr auf der Pfanne.

Trotzdem erzeugt Sacred sofort die typische Sammelsucht. Außerdem sorgen Klassen wie Vampir-Lady und Seraphim für Abwechslung im Rollenspiel-Einheitsbrei. Die Story ist mir weniger wichtig, als im nächsten Ort das bessere Pferd zu kaufen: Hauptsache, mein Held ist ordentlich ausgestattet – die Rettung der Welt kann warten.



»Vorsicht, Suchtgefahr!«

GEORG VALTIN

Sacred versucht nicht, das Action-Rollenspiel neu zu erfinden. Stattdessen greift Ascaron das Diablo-Spielprinzip gelungen auf und erweitert es mit eigenen Ideen – auch wenn Pferde und die Charakterentwicklung per Runen nicht perfekt gelungen sind. Doch nachdem ich für den Test Ancaria einmal im Schnelldurchgang gerettet habe, werde ich beim erneuten Durchspielen jede Truhe öffnen, jedes Monster beseitigen und jeden Winkel so genau erkunden, dass ich die NPCs mit Vornamen kenne. Wenn ich mich nur für meine nächste Klasse entscheiden könnte, die sind alle reizvoll...

Story? Brauch ich nicht!

Es stört mich wenig, dass die Nebenquests sich nach einigen Stunden kaum noch unterscheiden oder die Story aufgesetzt wirkt.

Ich spiele Sacred genauso wie Diablo 2 nicht wegen der Hintergrundgeschichte, sondern um meinen Helden aufzubauen und nach immer besseren Items zu suchen. Das macht gemeinsam noch mehr Spaß, weshalb ich mich schon auf Party-Abenteuer mit meinem Zimmerkollegen Patrick »Seraphim« Hartmann freue.



»Tolle Alternative zu Diablo 2«

SACRED ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Take 2, (01805) 217 316
SPRACHE: Deutsch **RELEASE (D):** 27.02.2004
AUSSTATTUNG: Papp-Box, 2 CDs, 60 S., Karte **CA. PREIS:** 50 Euro
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original **USK:** ab 12 Jahre

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Koop, PvP, Freies Spiel

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Radeon 9000	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce-1-Karte	Geforce-3-Karte	Radeon-9500-Karte
Geforce 4 Ti	Geforce 9800 Pro		
	GF FX 5600/Ultra		
	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten **SOLO-SPASS:** 100 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** --

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Diablo 2 (90%, GS 08/00) Vorbildlich designtes, technisch veraltetes Action-Rollenspiel. Dungeon Siege (84%, GS 06/02) Unterhaltsame 3D-Alternative ohne Tiefgang.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + fantastische Spielwelt
- + abwechslungsreiche Klassen
- + gelungenes Komposystem
- + detaillierte Grafik
- + freies Quest-System
- + hoher Suchtfaktor
- Schwächen bei Wegfindung
- ruckelt häufig
- dünne Story
- mangelnde Gegnervielfalt
- Quests wiederholen sich gegen Ende

GRAFIK: Gut

SOUND: Sehr gut

BEDIENUNG: Gut

MULTIPLAYER: Nicht möglich

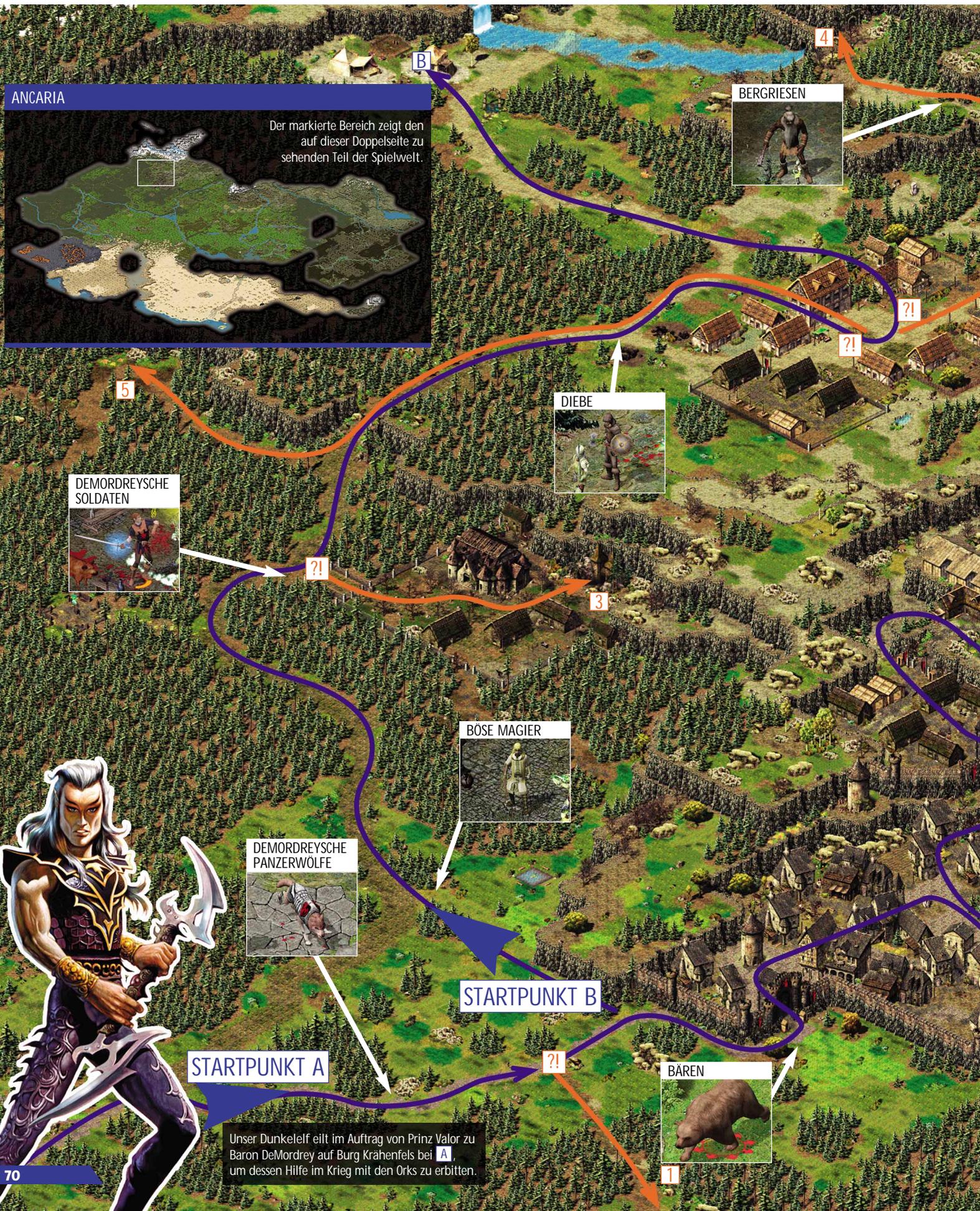
PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: RIESIGES ACTION-ROLLENSPIEL MIT TOLLER SPIELWELT.

87

- CD/DVD: Video-Special Exklusiv-Demo
- DVD: Video zur Wertungskonferenz
- TIPPS-TEIL: Allgemeine Tipps Helden-Kniffe
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A107

VERRAT AUF BURG



ANCARIA

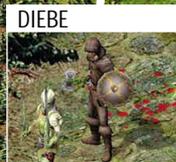
Der markierte Bereich zeigt den auf dieser Doppelseite zu sehenden Teil der Spielwelt.



BERGRIESEN



DIEBE



DEMORDREYSCHER SOLDATEN



BÖSE MAGIER



DEMORDREYSCHER PANZERWOLFE



BÄREN



STARTPUNKT B

STARTPUNKT A

Unser Dunkelelf eilt im Auftrag von Prinz Valor zu Baron DeMordrey auf Burg Krahenfels bei **A**, um dessen Hilfe im Krieg mit den Orks zu erbitten.

KRÄHENFELS

Orks bedrohen die Menschen, ein zwielichtiger Baron soll helfen: Unser Dunkelelf erlebt im Norden von Ancaria dramatische Abenteuer.

A IN DIPLOMATISCHER MISSION

NPC: Prinz Valor

Belohnung: keine, 0 Erfahrungspunkte (EP)

Baron DeMordrey sagt überraschend seine Hilfe im Kampf gegen die Orks zu. Er schickt uns zu seinen Shakura-Elitekämpfern bei **B**, deren Anführern wir seinen Ring als Zeichen der gewährten Unterstützung zeigen sollen.



1 DAS ZIGEUNERLAGER

NPC: Drusa

Belohnung: 1190 EP, Stiefel

Die Hauptquest führt uns nach Burg Krähenfels zu Baron deMordrey. Vor der Feste treffen wir eine Zigeunerin. Blutrünstige Soldaten sind gerade dabei, das fahrende Volk zu vertreiben. Wir eilen zum Zigeunerlager und erledigen die Aggressoren.



B SHAKURA

NPC: Baron DeMordrey

Belohnung: keine, 0 Erfahrungspunkte (EP)

Das hätten wir uns denken können: DeMordrey hat uns und das Land Ancaria verraten. Seine Soldaten eröffnen den Kampf, doch sie sind trotz zahlenmäßiger Überlegenheit keine Gefahr für uns. Wie die Story weiter geht? Finden Sie es selbst heraus!



2 HAUPTMANN »SCHWEINEBACKE«

NPC: Leah Joyce

Belohnung: 1540 EP, Eisenschwert

Beim Burgrundgang begegnen wir Leah Joyce, die von Übergriffen eines miesen Hauptmanns und seiner Soldaten auf die Bevölkerung berichtet. Wir sollen »Schweinebacke« erledigen. Gar nicht so einfach, da der Fiesling mehr als 30 Helfer hat.



LEGENDE

- Hauptquests (ohne Rückweg)
- Nebenquests (ohne Rückweg)
- ?! NPC mit Nebenquest

3 FRANCA

NPC: Der Händler von Schiefersal

Belohnung: 1260 EP, 2520 Gold

Obwohl die Hauptquest zur Eile mahnt, helfen wir einer verzweifelten Bürgerin. Der Händler des Ortes Schiefersal hält Frauen wie Tiere. Wir stellen den Schurken in seiner unterirdischen Behausung und befreien drei dankbare Damen.



4 RAUB DER SCHIEFERSALERINNEN

NPC: Bürgermeister von Schiefersal

Belohnung: 1260 EP, 2100 Gold

Da unser Inventar inzwischen überquillt, machen wir einen Verkaufsabstecher nach Schiefersal. Dort bittet uns der Bürgermeister, die verschleppten Frauen des Dorfes aus der Höhle abtrünniger Soldaten zu retten — kein Problem!



5 DER VOGELFREIE VON SCHIEFERSAL

NPC: Kommandant von Schiefersal

Belohnung: 1260 EP, 2100 Gold

Für den Kommandanten von Schiefersal sollen wir einen vogelfreien Verbrecher finden und eliminieren. Nach kurzem Scharmützel ergibt sich der Schurke und erklärt, dass der Kommandant in Wahrheit der Bösewicht sei, also verschonen wir ihn.

