

Diablo-Killer aus Deutschland

Sacred

Sechs Charakterklassen, eine riesige Fantasy-Welt, Spitzen-Grafik: Willkommen im Lande Ancaria.



Die **Seraphim-Dame** gleicht Paladinen und baut auf himmlischen Beistand.

Höllenfürst Diablo hat es in Zukunft wohl mächtig kalt und einsam in seinem dunklen Kellergewölbe. Denn bald wandern vielleicht alle Item-besessenen Helden lieber nach Ancaria – dem Fantasy-Reich des Action-Rollenspiels **Sacred**. Hierher ködert der deutsche Hersteller Ascaron verwöhnte Heroen mit allem, was die amerikanische Konkurrenz **Diablo 2** auch bietet: tonnenweise Ge-

genstände, heftige Kämpfe, Horden von Monstern. Einiges hat **Sacred** Blizzards Action-Rollenspiel aber voraus, etwa eine wunderschöne Optik, den Kampf zu Pferde und rund zehnmal so viele Quests.

Neue Gesichter

Sacred lässt Ihnen die Wahl zwischen sechs Klassen: Der Gladiator ist Nahkampf-Spezialist, gegen sowohl Elfin als auch



Magier sind Meister der arkanen Zauber und Elemente. Hier brutzelt einer die angreifenden Zombies und Skelette in der Wüstenstadt mit einer schönen, aber tödlichen **Feuerspirale**.

Dunkelfelf hervorragende Fernkämpfer abgeben. Die Seraphim-Dame bedient sich himmlischer Kräfte, um Gegner zu plätten. Magier setzen auf elementare Zauber, wie Feuerbälle. Zu den Fähigkeiten der finsternen Vampir-Lady haben die Entwickler bisher keine Details verraten.

Der Held Ihrer Wahl zieht durch die weite, grafisch hübsche Welt von Ancaria, um einen üblen Sakkara-Dämonen auszuschalten. Dabei führt Ihre Reise an Schauplätze wie eine Magierstadt im Wald oder zu einer Trutzburg im ewigen Eis.

In jeder Gegend tummeln sich zahlreiche Nebenfiguren, die Ihrem Abenteurer Aufträge erteilen oder Hinweise geben. Die Entwickler planen satte 350 Quests. Diese Aufgaben führen die Helden in zwölf riesige Haupt-Dungeons oder eine von 120 kleineren Höhlen. Als Belohnung gibt's genretypisch Gold, Waffen und Rüstungen.

Talent auf Bestellung

Denkbar einfach ist das Charaktersystem von **Sacred**: Beim Stufenaufstieg erhalten Helden Skill-Punkte, die Fähigkeiten wie Schwertkampf oder Hiebaffen verbessern. Jeder Recke beginnt mit vier klassenabhängigen Eigenschaften, später kommen maximal vier heldentypische dazu. Diese Zusatzfähigkeiten wählt Ihr Abenteurer aus einer

Liste von insgesamt 27 Talenten. Darüber hinaus lernt jeder Charakter bei einem Levelaufstieg eine neue sogenannte Kampf-kunst. Dazu gehören sowohl Special Moves wie ein Sprungangriff als auch Zauber wie der Meteoritenhagel – je nach Heldenklasse. Ein Magier bekommt etwa ausschließlich arkane Formeln, der Gladiator nur Spezialtackten. Den Kampfkünsten können Sie Quickslots zuweisen, die Sie dann bequem per Druck auf die rechte Maustaste aktivieren.

PH



In **Sacred** dürfen Helden zu **Pferde** kämpfen. Außerdem beschleunigen die Rösser das Reisen durch die Spielwelt.

Sacred

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** 3. Quartal 2003
Termin: Ascaron **Ersteindruck:** Sehr gut

Patrick Hartmann: »Achtung, Blizzard, hier kommt handfeste Konkurrenz! Wenn Ascaron sich jetzt keine Design-Blackouts mehr erlaubt, könnte es den deutschen Entwicklern gelingen, mit Edel-Optik und tollen Ideen wie den Pferden **Diablo 2** problemlos abzuhängen.«



Auf CD/DVD: Video-Special

WWW

www.gamestar.de: zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie