

Ascarons Definition von Größenwahn: eine 15 Quadratkilometer umfassende Spielwelt, mehr als 200 Dungeons, über 800 handgebaute Quests. Unsere Definition von Größenwahn: zwei Tage vor Ort bei den Entwicklern in Aachen, mehrere Stunden Videomaterial, ausgiebiges Probespielen und zehn Seiten voll mit bislang unbekanntem Details zum deutschen Mega-Rollenspiel.

Sacred 2



DVD
 - 5 Topspiel-Videos
 Das Spiel
 Die Welt
 Die Charaktere
 Eine Mission
 Fazit

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ▶ Quicklink: 3636

- ! Facts**
- ▶ 6 Helden
 - ▶ 2 Kampagnen
 - ▶ 108 Kampfkünste
 - ▶ 30 Talentwerte
 - ▶ 15 Quadratkilometer große Spielwelt
 - ▶ 5 Hauptstädte
 - ▶ 6 Götter
 - ▶ mehr als 800 Quests
 - ▶ über 1.000 einzigartige Gegenstände
 - ▶ 500.000 Worte Dialoge

Inhalt

Ausführliche Preview ... 34	Multiplayer-FAQ 40
Das Sacred-Märchen 35	Das Interface 41
Die Charaktere 36	Zu Besuch bei Ascaron Studio 2 42
Drei Fragen an Franz Stradal 37	Helden-Evolution 44
Ein Ausschnitt der Welt .. 38	Der Fortschritt 45

17 Minuten Videos!



Das Action-Rollenspiel in Bewegung: Auf unserer DVD besuchen wir mit Ihnen die spannendsten Plätze der Spielwelt, zeigen die vier bereits fertiggestellten Helden in Aktion und spielen eine komplette Mission.



Anders als im ersten Teil werden Sie in Sacred 2 regelmäßig gegen einzigartige **Endgegner** kämpfen. Hier hat unsere Hochelfin Stress mit einem riesigen Feuerdämonen.

Linke oder rechte Kassenschlange, Fußball mit den Kumpels oder Liebeschnulze mit der besseren Hälfte, nach Hause fahren oder weiterfeiern: Entscheidungen sind zwar selten dramatisch, aber meist beschleicht uns hinterher trotzdem das ungute Gefühl, die falsche getroffen zu haben. **Sacred 2** will es umgekehrt machen: Unsere Entscheidungen sind immer dramatisch, und trotzdem sollen wir hinterher sicher sein, das Richtige getan zu haben.

Solche scheinbaren Widersprüche sind offenbar die Spezialität des derzeit größten und teuersten deutschen Action-Rollenspiels: Ein Nachfolger, der gleichzeitig ein Vorgänger ist. Eine riesige Welt, aber ohne Leerlauf. Dazu eine Solokampagne, die eigentlich ein Multiplayer-Modus ist. Und eine tiefgründige spannende Geschichte, trotz na-

hezu grenzenloser spielerischer Freiheit. Wie das alles funktionieren soll? Zwei Tage vor Ort bei den Entwicklern in Aachen, Hunderte Fragen an Lead Designer Franz Stradal und ausführliches Probe-spielen liefern die Antworten.

Politik oder Religion?

Widerspruch Nummer eins lässt sich noch verhältnismäßig leicht aufklären: **Sacred 2** spielt 2.000 Jahre vor den Geschehnissen des ersten Teils. Und dessen Ereignisse können wir mit genau einem Satz präzise zusammenfassen: Böser Dämon entkommt seinem Beschwörer, überrennt das Fantasy-Reich Ancaria mit Untoten und wird schließlich vom Helden zurück in die Hölle befördert. Für Teil zwei waren die Autoren unter der fachkundigen Leitung von Adventure-Legende Bob Bates (**Eric the Unready**, **Shannara**) eine ganze

Das Sacred-Märchen

Eine fast schon märchenhafte Geschichte: 2001 steht das deutsche Entwicklerstudio Ikarion (Hatrick!, Demonworld) vor der Pleite. Das laufende Projekt, ein Action-Rollenspiel namens Armalion, wird vorerst eingestellt. Doch Ikarion-Gründer Franz Stradal gelingt es, den Publisher Ascaron vom Armalion-Potenzial zu überzeugen. Ikarion gründet sich neu als Ascaron Studio 2, entwickelt Armalion unter dem neuen Namen Sacred weiter und bringt es schließlich im Februar 2004 auf den Markt. Sacred hat zwar mit Bugs zu kämpfen, schafft aber dennoch eine GameStar-Wertung von 87 Punkten (03/04). Das Action-Rollenspiel verkauft sich bis heute inklusive des Addons Underworld mehr als 1,6 Millionen Mal und ist vor allem neben Far Cry eines der wenigen deutschen Spiele, die auch in den USA kommerzielle Erfolge feiern.





Ecke kreativer: Ancaria steht an der Schwelle zum Bürgerkrieg. Zankapfel unter den herrschenden Hochelfen ist die sogenannte Schöpfungsenergie, die ist sowohl ein wertvoller Rohstoff als auch der Ursprung aller Magie. Die Meinungen über ihre Nutzung gehen jedoch weit auseinander: Der Stamm der Dryaden lehnt ihren Einsatz grundsätzlich ab und hat sich wieder der Natur zugewandt. Die politischen Führer möchten die Energie in erster Linie für Forschung und Industrie nutzen. Und

die religiösen Kräfte planen gar ein – wie sie es nennen – reinigendes Feuer, das sämtliche Völker außer den Hochelfen ausrotten soll. Das betrifft ebenso die wilden Orks wie die zurückgezogen lebenden Zwerge und natürlich auch die Menschen, die als Sklaven und Söldner der Hochelfen dahinvegetieren.

Unterstützen oder sabotieren?

Logisch, dass der Konflikt eskaliert und der Spieler plötzlich mit-

ten im Schlamassel steckt. Und schwupps, schon haben wir die erste dramatische Entscheidung: Wie in vielen Echtzeit-Strategiespielen müssen Sie gleich zu Beginn wählen, für welche Fraktion Sie Partei ergreifen – Licht oder Schatten. Entsprechend ändern sich Motive und Sichtweisen, aber auch die Aufgaben und schlussendlich ebenso die Endsequenzen. Diesem Konflikt begegnen Sie schon in der ersten größeren Hauptquest: Bei beiden Kampagnen müssen Sie zunächst

eine verschollene Forschergruppe finden, die eine besonders starke Quelle der Schöpfungsenergie untersuchen will. Während Sie jedoch auf Seiten des Lichts später die Forschungsarbeiten unterstützen, wird es als Schatten-Sympathisant Ihr Ziel sein, die Expedition zu sabotieren.

So zumindest der Plan, denn in unserer Spielversion finden wir weder Quest-Geber noch Forschergruppe – geschweige denn Möglichkeiten der Sabotage. All dies existiert bislang nur in den Editoren der Entwickler. Immerhin können wir schon durch die bereits fertiggestellte und mächtig imposante Ausgrabungsstätte wandern. Am Boden der Grube begegnen wir sogar einem turmhohen Steingolem, ein Ergebnis der gewaltigen Konzentration an Schöpfungsenergie in der Grube und außerdem der Endgegner der ersten Hauptquest. Übrigens sowohl für Schatten- als auch für Lichtkämpfer.

Rachdurstig oder machthungrig?

Sacred 2 will aber nicht nur Geschichten über die Welt, sondern auch über deren Helden erzählen. Schon im Vorgänger starteten die sechs Heroen an unterschiedlichen Punkten und erfuhren eine paar Details über ihre Vorgeschichte. In **Sacred 2** sollen Sie nun auch im weiteren Verlauf der Kampagne immer wieder mit der Vergangenheit Ihres Helden konfrontiert werden. Als Schattenkrieger etwa kämpfen Sie zu Spielbeginn mit dem Gedächtnisverlust: Wer bin ich? Woher komme ich? Und vor allem: Warum bin ich tot? Die Antworten erfahren Sie in rund 20 speziell designten Quests. Nach-

Die Charaktere



Dryadin
Diese Waldelfin bekämpft ihre Feinde am liebsten mit dem Blasrohr und ist eine Voodoo-Fachfrau.



Seraphim
Das einzige Comeback. Klassische Allrounderin mit Nahkampf-, Magie- und Technik-Kampfkünsten.



Tempelwächter
Ein Hybrid aus Monster und Maschine, der je nach Situation seinen Kampfarm auswechselt.



Schattenkrieger
Ein Meister des Nahkampfs. Schützt sich mit Unterstützungszaubern und beschwört gefallene Gegner.



Inquisitor
Das personifizierte Böse mit mächtigen Nahkampfattacken und Flächenzaubern. Darf aber nur Roben tragen.



Hochelfin
Eine klassische Zauberin, die ihre Gegner mit Feuerbällen brutzelt oder mit Eissplittern schockfrostdet.

dem Sie das fürchterliche Geheimnis Ihrer Herkunft enthüllt haben, üben Sie entweder blutige Rache an Ihrem Peiniger oder werden selbst zum rücksichtslosen Untoten-Beschwörer – je nachdem, ob Sie sich zu Spielbeginn für Licht oder Schatten entschieden haben. »Wir wollen weg vom Mechanischen. Der Spieler soll sich mit seinem Charakter identifizieren und nicht nur auf die Werte gucken«, so Franz Stradal.

Wirbeln oder springen?

Als Fan von Zweihänder, Plattenrüstung und Breitaxt sucht der Schattenkrieger bevorzugt die direkte Konfrontation. Beim Probe-spiel entdecken wir einige Parallelen zum Gladiator-Helden des ersten Teils: Mit der Wirbelat-tacke schnetzeln wir alle Feinde im Umkreis, per Kampfsprung überwinden wir blitzschnell die Dis-tanz zu den Goblin-Bogenschüt-zen – nur dass die Nervensägen dieses Mal (dank Ageia-PhysX-Engine) von unseren Schlägen ef-fektiv in alle Richtungen durch die Luft gewirbelt werden. Ein schönes Gefühl! Spätestens bei

großen Gegnergruppen brauchen wir jedoch mehr als nur rohe Ge-walt: Per »Willensstärke« erhö-hen wir kurzfristig unsere Lebens-energie und Widerstandskraft, die »Umlenkung« steigert unsere Reflexe, sodass wir Schläge und sogar Geschosse zurückwerfen können. Den spektakulärsten Grafik-Effekt hat jedoch die »Geistform« auf Lager, die un-seren Schattenkrieger für be-grenzte Zeit in einen wabernden, halb durchsichtigen Schemen verwandelt. Feinde können uns erst dann entdecken, wenn wir zuschlagen – enorm praktisch für Überraschungsangriffe und Fluchtsituationen.

Heilzauber oder Panzerfaust?

Während der Schattenkrieger für beide Fraktionen in den Kampf zie-hen darf, bleibt der Seraphim nur der tugendhafte Pfad – ein Engel zu sein hat nun mal keine Schat-tenseiten. Dafür ist die einzige Rückkehrerin aus dem Vorgänger der mit Abstand flexibelste Cha-rakter im Helden-Sextett. Und des-halb prädestiniert für Franz Stra-dal, um uns das neue Fähigkeiten-

Drei Fragen an ...

Franz Stradal, Lead Designer von Sacred 2



GameStar ❖❖❖ Der Spieler sieht nur 30 Prozent der Welt, wenn er ausschließlich der Story folgt. Warum betreibt ihr dann für den Rest solch einen Aufwand?

❖❖❖ **Franz Stradal** Egal, ob du mit Hilfe einer Sauerstoff-maske unter Wasser tauchst oder an der Oberfläche schwimmst, ist der Weg, den du zurücklegst, der gleiche. In dem einen Fall hast du al-lerdings ein Gefühl der Enge, in dem anderen Fall bewegst du dich durch eine weite und offene Welt. Unsere Haupt-story ist der Leitfaden, der einen durch die Welt führt – das Fleisch, das Leben in der Welt sind die Nebenquests.

❖❖❖ **Ich muss mich gleich zu Spielbeginn zwischen Gut oder Böse entscheiden. Warum so früh und so endgültig?**

❖❖❖ Im Spiel bleiben noch genug Entscheidungen übrig. Der Charakter, den man wählt, hat eine ganz klare Struktur, ein

ganz klares Profil. Würden wir es dem Spieler etwa erlauben, den Schattenkrieger in einen schwertschwingenden Barden umzubauen, würden wir den gesamten atmosphärischen Aufbau der Story verlieren. Das ist so, als würdest du in einen Stirb-Langsam-Film gehen und plötzlich mit einer Liebes-schnulze konfrontiert werden.

❖❖❖ **Wie wollt ihr sicherstel-len, dass Sacred 2 beim Release fehlerfrei ist?**

❖❖❖ Generell haben wir bei Sacred 2 mit dem Multiplayer angefangen, unser Hauptprob-lem im ersten Teil. Wir haben eine klare Server-Client-Struk-tur, die schon jetzt reibungslos funktioniert. Außerdem haben wir bei Sacred 1 bewiesen, dass wir beim Bugs-Ausmerzen ei-nen langen Atem haben. Dies-mal erledigen wir das aber vor dem Release, etwa mit einem öffentlichen Beta-Test.



Höllenhund und Schattenkrieger überraschen eine Bande Wüstenräuber in ihrem Lager. Am Lagerfeuer liegt sogar noch das Frühstück.

Ein Ausschnitt der Welt



Ein lauschiger **Bauernhof**. Im dünn besiedelten Norden leben vor allem Menschen, die aus der Sklaverei der Hochelfen entkommen konnten.



Wer den Gebirgspass zwischen Hochelfen- und Menschen-Region erklimmt, kommt an diesem wunderschönen **Wasserfall** vorbei.



Bauarbeiten am Kolosseum. In einer speziellen Quest-Reihe finden Sie heraus, dass dabei längst nicht alles nach Plan verläuft.



Die riesige **Plantage** eines hochelfischen Großgrundbesitzers. Oben seine Villa, unten die Anbauflächen samt Bewässerungssystem.



Der Hafen der Hochelfen-Hauptstadt. Mit den vor **Anker** liegenden Schiffen gelangen Sie zu den zahlreichen Inseln vor der Küste.



Die Wüste im Süden ist naturgemäß weitaus gefährlicher als die übrigen Regionen. Nur in den vereinzelten **Oasen** finden Sie Sicherheit.

System von **Sacred 2** zu erklären: »Jeder Charakter hat drei Talentbäume – im Spiel Aspekte genannt – mit jeweils sechs Fähigkeiten, die wir wie im Vorgänger Kampfkünste nennen. Als Allrounderin verfügt die Seraphim deshalb über drei sehr unterschiedliche Aspekte: Kampf, Himmelsmagie und Technik.« Zum Kampf-Aspekt gehören etwa Fähigkeiten wie der Sprint oder der Rundumschlag. Himmelsmagier lernen die Lichtsäule, dazu Bekehrungs- und Heilzauber. Im Technik-Aspekt wiederum locken Kampfkünste vom Schlage eines Energieschildes oder die »BeeEffGee«, eine Art mystische Energie-Panzerfaust. Macht dieses breite Fähigkeiten-Spektrum die Seraphim nicht nahezu unschlagbar?

Franz Stradal wiegelt ab: »Beim einmaligen Durchspielen der Kampagne kannst du vielleicht gerade mal zwei Aspekte vollständig erlernen.«

Baumhasser oder Baumschmuser?

Neben der Seraphim buhlen noch zwei weitere weibliche Schönheiten um Ihre Gunst: Hochelfin und Dryadin. Beide dürfen wir in Aachen erstmals anspielen oder besser gesagt »anlaufen« und »anschlagen«. Denn bis auf den Feuerball der Hochelfin müssen die Damen derzeit noch ohne Kampfkünste auskommen. Wir können also nur rumrennen und zuhauen – enttäuschend. »Die Effekte und Animationen sind

noch nicht ganz fertig«, erläutert Franz Stradal, »Hintergrundgeschichten und Kampfkünste haben wir allerdings schon festgezurr.« Und die klingen tatsächlich äußerst vielversprechend, zumindest im Fall der Dryadin: Die attraktive Umweltaktivistin bekämpft ihre Feinde bevorzugt aus der Ferne, und zwar nicht nur per Pfeil und Bogen, sondern auch mit dem Blasrohr. Im Jagd-Aspekt steigert sie deshalb Fähigkeiten wie den Projektilfokus (starke Einzelattache) oder die Angrieffserie (schneller Mehrfachschuss). Da sie der Schöpfungsenergie abgeschworen hat, muss sie auf die Kraft der Natur zurückgreifen. Sie fesselt Gegner mit »Wucherwur-

zeln« oder lässt Holzspieße aus dem Boden schießen. Besonders cool: Als Meisterin des Voodoo kann die Dryadin Schrumpfköpfe aus besiegten Feinden gewinnen. Legt sie solch ein »Souvenir« in die linke Waffenhand, senkt das massiv die Kampfwerte des entsprechenden Gegnertyps.

Feuerfreund oder Eiskönig?

Im Vergleich zur Dryadin wirkt die Hochelfin fast schon ein wenig altmodisch. Franz Stradal klingt dann auch fast ein wenig entschuldigend, als er sagt: »In jedes Action-Rollenspiel gehört nun mal ein klassischer Zauber-Charakter.« Wer also im Vorgänger den



Wie im Vorgänger klappt das Dach weg, sobald Sie ein Gebäude betreten.



Wenn es Nacht wird, erleuchten Fackeln die Umgebung, sowohl im Haus als auch davor.



Kampfmagier gespielt hat, weiß ziemlich genau, was ihn bei der Hochelfin erwartet: Feuerball, Eissplitter und Energieblitz – verteilt auf die Aspekte »Inferno«, »Sturm« und »Arkan«. Aus dem Nahkampf hält sich die Hochelfin besser raus, schließlich kann sie das Grobe auch ihren beschworenen Feurädämonen überlassen.

Im Spiel ist davon zwar noch nichts zu sehen, aber immerhin können uns die Entwickler schon den einen oder anderen Zauber effekt im Editor vorführen. Und die schinden bereits kräftig Eindruck: So zuckt der Blitzschlag mit unzähligen feinen Äderchen über den Bildschirm und erhellt realistisch die Umgebung.

Multiplayer-FAQ

Welche Modi plant Ascaron?

Grundsätzlich müssen Sie entscheiden, ob Sie nur gegen die Spielwelt (PvE) oder auch gegen andere Helden kämpfen wollen (PvP). Beide Modi will Ascaron sowohl mit als auch ohne Gesinnungsquests anbieten. Nur bei Letzterem dürfen gute und böse Charaktere im gleichen Team spielen. Außerdem planen die Entwickler noch einen Deathmatch-Modus in speziell designten Arenen.

Wie wird das Balancing funktionieren?

Sacred 2 wird automatisch die Monsterstärke der Gruppengröße anpassen. Außerdem unterteilt Ascaron die Multiplayer-Server nach Spieler-Level: Einsteiger (bis Stufe 10), Bronze (bis 20), Silber (ab 20), Gold (ab 60), Platin (ab 120) und Neob (ab 180).

Wie viele Spieler passen in die Welt?

Franz Stradal rechnet derzeit mit maximal 16 Spielern pro Ancaria – relativ wenig für eine derart große Welt. Allerdings sollen Sie sich per Mausclick sofort zu Ihren Gruppenmitgliedern teleportieren können.



Roboter oder Imperator?

Zwei Helden-Trümpfe bewacht Ascaron zurzeit noch sorgfältig, Informationen zu Tempelwächter und Inquisitor soll es nicht geben. Wir bleiben allerdings so lange hartnäckig, bis sich Franz Stradal dann doch in die Karten schauen lässt. Und schon dieser erste Einblick verspricht ein wahres Feuerwerk an tollen Ideen. So handelt es sich beim Tempelwächter um eine Art mechanischen Cyborg – eine Tötungsmaschine des Hochelfen-Klerus, die aus irgendeinem Grund außer Kontrolle gerät. Der Tempelwächter verfügt über einen austauschbaren Kampfarm, den er je nach Spielsituation anpassen kann. Auf magische Hilfsmittel muss dieses Wesen jedoch logischerweise verzichten.

Ganz anders der Inquisitor, eine abgründig böse Mischung aus Herr der Ringe-Nazgûl und Star Wars-Imperator. Entsprechend darf der Kuttenträger nur die Schatten-Kampagne spielen. Schwächen in der Defensive gleicht er mit beispielloser Zerstörungskraft aus und beschwört beispielsweise flächendeckend Kettenblitze und Schallwellen. Auch im Nahkampf soll er kräftig zulangen, wir tippen auf eine Vorliebe für besonders brutale Schlagwaffen wie Morgenstern oder Streitkolben.

Weideland oder Wüstensand?

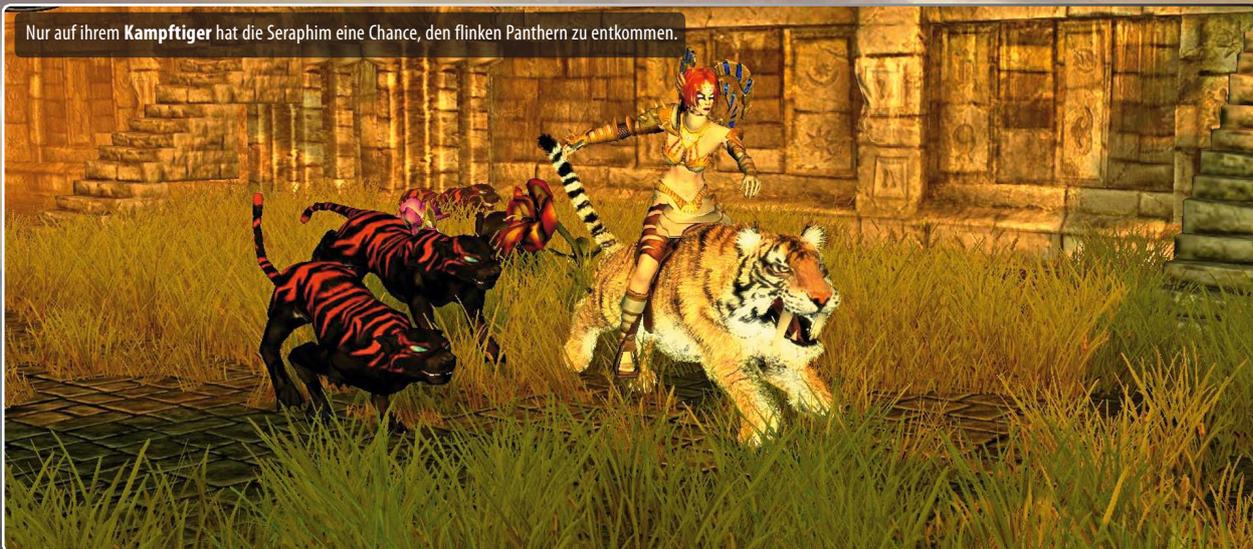
Egal, ob Sie sich für Schattenkrieger, Dryadin oder Inquisitor entscheiden: Der eigentliche Star von Sacred 2 ist die Spielwelt. Denn die schlägt in Sachen Grö-

ße, Glaubwürdigkeit und Detailreichtum alles, was wir bislang im Action-Rollenspiel-Genre erlebt haben. Mehr als 15 Quadratkilometer soll Ancaria umfassen. Und jeder Zentimeter davon ist ein Erlebnis: Wir besichtigen ein gewaltiges Kolosseum – aber nicht nur die Arena, sondern auch die darunterliegenden Katakomben. Wir wandern durch wunderschöne Weinberge mit sorgfältig angepflanzten Reben. Ein verschlungener Bergpfad führt uns zu einem rauschenden Wasserfall, der Dutzende Meter in die Tiefe stürzt. Wie im Vorgänger können wir jedes Gebäude betreten, vom Gartenschuppen bis zur riesigen Burg mit mehreren Etagen, Türmen, Flügeln und natürlich auch einem Verlies. Auf den Tellern liegen Speisen, in den Regalen stehen Bücher – alles in den richtigen Größenverhältnissen. Während unserer Erkundungstour sehen wir keinen einzigen Ladebalken. Nur ein paar kleine Ruckler erinnern uns von Zeit zu Zeit daran, dass der Rechner im Hintergrund ständig Daten nachschaut.

Kämpfen oder fliehen?

Wie im ersten Sacred steht Ihnen schon zu Spielbeginn die gesamte Welt offen, die Sie völlig frei erkunden können. Das geht natürlich nur dann schmerzfrei über die Bühne, solange Sie sich innerhalb der rund 40 geplanten Städte und Siedlungen sowie auf den bewachten Straßen aufhalten. Denn anders als etwa bei Oblivion wird es nur eine begrenzte Level-Anpassung der Monster ge-

Nur auf ihrem **Kampftiger** hat die Seraphim eine Chance, den flinken Panthers zu entkommen.



ben. Das System: **Sacred 2** nähert zwar die Gegnerstärke dem Spielerlevel an, aber nur innerhalb eines bestimmten Korridors, zum Beispiel von Stufe 20 bis Stufe 30. Wenn Sie also einem Drachen gegenüber treten, sollten Sie besser schon die entsprechende Ausrüstung und einige mächtige Kampfkünste auf Tasche haben. Wer die

Riesenechse nur aus Versehen mit einem Zahnstocher attackiert, hat aber dennoch eine Überlebenschance. »Der erste Schlag eines übermächtigen Gegners haut dich lediglich k.o., und du bekommst ausreichend Zeit zur Flucht. Wer dann aber immer noch weiterkämpfen will, ist selbst schuld«, erklärt Franz Stradal.

20 oder 70 Stunden?

Bleibt noch der Widerspruch zu klären, wie Ascaron trotz der Bewegungsfreiheit und der Riesenspielwelt eine spannende, tiefgründige Geschichte erzählen will. Für Franz Stradal kein Problem: »Unsere Hauptquests müssen eben so interessant sein, dass der Spieler immer wieder

freiwillig zu ihnen zurückkehren will.« Außerdem soll die Geschichte auch als Orientierungshilfe dienen, da sie wie ein roter Faden durch alle neun Regionen von Ancaria führt – von den zivilisierten Städten der Hochelfen, zu den primitiven Bauernhöfen der Menschen, durch die Wüste und in den Dschungel der Dryaden.

Das Interface (noch in Arbeit)



Eine Minimap, die die bereits aufgedeckte Spielumgebung zeigt, samt Monstern und Helden-Blickrichtung.

Das animierte Helden-Porträt informiert über Lebens-, Mana- und Erfahrungspunkte.

In den Gottes-Orb setzen Sie vier unterschiedliche Kombinationen aus Resistenz-Edelsteinen und Insignien.

Schnellzugriff-Icons für Mana- und Heiltränke.

Hier wechseln Sie zwischen den Waffen-Kombinationen.

Der Kompass zeigt die aktuelle Tageszeit und den Weg zum Missionsziel.

Per Mausclick ändern Sie hier Ihre aktive Kampfkunst. Die Slots dürfen Sie frei belegen.

Zeigt an, welche Unterstützungszauber gerade aktiv sind.

Zu Besuch bei Ascaron Studio 2

Zwei Tage lang waren wir zu Besuch in Aachen, schauten den Entwicklern über die Schulter, stellten Fragen und spielten natürlich Sacred 2.



Ruhrpott-Romantik: Auf gleich zwei Etagen dieser spröden **Betonschönheit** entsteht derzeit Sacred 2.



Erst die **Präsentation**, dann das Vergnügen: Creative Director Hans-Amo Wegner (links) und Franz Stradal zeigen uns die neueste Version.



Im Büro der **Leveldesigner**. Das Team kommt gut voran und hat den Großteil der riesigen Spielwelt bereits fertiggestellt.



Endlich spielen! Bewaffnet mit Maus und USB-Stick erforschen wir Ancaria und schießen Screenshots für diesen Artikel.

Dennoch sehen Sie nur 30 Prozent der Spielwelt, wenn Sie ausschließlich der Hauptquest folgen, was immerhin mindestens 20 Spielstunden dauern soll.

Die restlichen 70 Prozent sollen jedoch weit mehr werden als nur ein Erfahrungspunkte-Bonus für erkundungsfreudige Abenteurer. Sie erfahren mehr über Ancaria, die unterschiedlichen Kulturen, die Schöpfungsenergie und nicht zuletzt die Herkunft Ihres Helden. Ein Beispiel: Gleich in der Startregion treiben Hunderte Kobolde ihr Unwesen, das ist lästig. Wer auf dem Weg zur eingangs erwähnten Expedition ein wenig nach rechts und links schaut, kommt der Entführung eines Elfenforschers auf die Spur, die nach mehreren Nebenquests schließlich die Ursache

für die Koboldplage liefert. Nun können Sie dem boshaften Treiben ein Ende setzen. Ohne die Nebenquest wäre das nicht möglich gewesen. Entsprechend gibt es anders als im Vorgänger keine zufallsgenerierten Aufgaben mehr, sondern über 800 von Hand gebaute Quests. Die sind im Editor schon fertig, müssen von den Entwicklern allerdings noch ins Spiel integriert werden.

Pferd oder Höllenhund?

Wer 15 Quadratkilometer erkunden will, sollte dabei möglichst schnell vorankommen – Vorhang auf für die Reittiere. Das erste Drittel des Spiels werden Sie noch hoch zu Ross absolvieren. Pferde verleihen jedoch nicht nur eine

höhere Reisegeschwindigkeit, sondern bringen auch eigene Kampfkünste mit – abhängig vom jeweiligen Level (und damit auch vom Preis) des Rosses. So können Sie etwa kleinere Gegner einfach über den Haufen reiten. Nachteil des berittenen Kampfes, zumindest zu Pferde: Die meisten Spezialfähigkeiten der Helden funktionieren nur zu Fuß.

Das ändert sich jedoch, sobald jeder Charakter im Rahmen einer speziellen Storyquest sein persönliches Reittier bekommt: der Schattenkrieger einen Höllenhund, die Seraphim einen Kampftiger und die Dryadin einen Waran. Die restlichen Fortbewegungsmittel hält Ascaron noch geheim. Also spekulieren wir eben: Beim Inquisitor rechnen wir

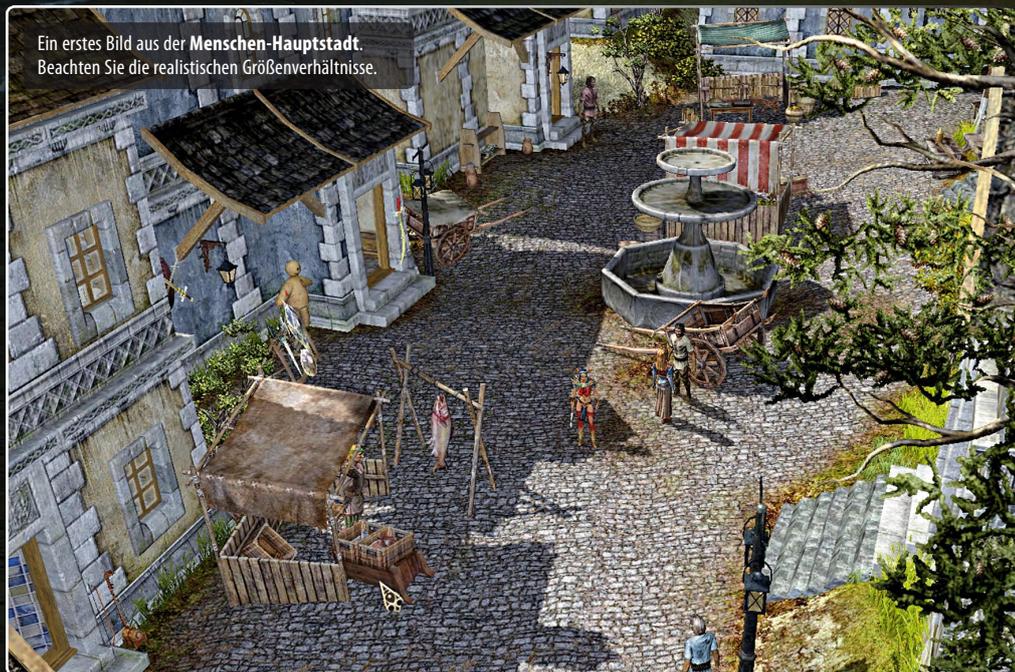
mit etwas eklig Düsterem aus dem Insekten- oder Spinnenbereich. Der Tempelwächter wird garantiert ein mechanisches Gerät einsetzen. Und Andeutungen der Entwickler lassen auf ein besonders schräges, amphibisches Reittier für die Hochelfin schließen – es fiel unter anderem das Wort »Saugattacke«. Im Gegensatz zum Pferd werden Sie auf dem Rücken dieser Tiere den Großteil Ihrer Kampfkünste einsetzen können, nur dass diese vom Spiel entsprechend anders interpretiert werden. Aus dem Kampfsprung des Schattenkriegers wird dann eben der Kampfsprung des Höllenhundes. Allerdings laden Ihre Fähigkeiten langsamer auf, solange Sie auf dem Rücken Ihres Lieblings sitzen.



Zombies und Skelette haben uns in die Ecke gedrängt, da hilft auch kein noch so großer **Schatten**.



Rosen und **Hirsche**: Zwei Paradebeispiele für die vielfältige Flora und Fauna von Ancaria.



Ein erstes Bild aus der **Menschen-Hauptstadt**. Beachten Sie die realistischen Größenverhältnisse.



Orks gibt es in vielen unterschiedlichen Variationen und Kampfstärken. Noch müssen die Krieger allerdings ohne Waffen auskommen.



Im Kampf gegen die Werwölfe verbessern wir per Umlenkung unsere Reflexe.

Zielsuchend oder aufspaltend?

Eine Menge Entscheidungen haben wir bereits abgehakt, kommen wir nun zu den wahrscheinlich härtesten: Jede Kampfkunst dürfen Sie dreimal verbessern, wobei Sie jeweils zwischen zwei völlig unterschiedlichen Entwicklungsmöglichkeiten wählen müssen. Als Hochelfin entscheiden Sie etwa, ob Ihr Feuerball ab Stufe 2 automatisch das nächste Ziel sucht oder sich in mehrere Geschosse aufteilt. Die Seraphim

kann entweder die Konzentration ihrer Lichtsäule erhöhen, was mehr Schaden verursacht, oder aber sie wählt den größeren Wirkungsradius, um mehrere Feinde gleichzeitig zu erwischen.

Um Kampfkünste zu erlernen und zu verbessern, müssen Sie (wie im Vorgänger) die entsprechenden Runen finden, aber auch über vorgegebene Werte in den 30 allgemeinen Talenten wie Schwertkampf, Reiten oder Schildbeherrschung verfügen. Bleibt abzuwarten, ob und wie Ascaron ange-

sichts dieses enorm komplexen Systems die nötige Transparenz gewährleisten kann. Auch wird es unserer Einschätzung nach Monate dauern, hier ein vernünftiges Balancing hinzubekommen. Und Ascaron hat noch nicht einmal damit angefangen ...

Resistenz oder Gotteskraft?

Vielleicht helfen ja die Götter, im Spiel selbst können wir das schon jetzt garantieren. Denn neben dem Charakter und der Fraktion wählen Sie zu Spielbeginn auch Ihren persönlichen Schutzgott – mit weitreichenden Konsequenzen. Jeder der sechs Götter schenkt Ihnen eine andere, ganz besonders mächtige Kampfkunst, die eine entsprechend lange Regenerationszeit hat. Wer sich etwa für den Gott der Wissenschaft entscheidet, kann künftig seine Feinde mit einer gewaltigen Schockwelle vom Bildschirm fegen. Diese Fähigkeiten sollen Sie im Verlauf Ihres Abenteuers mit Hilfe von heiligen Insignien sogar taktisch modifizieren können und so zum Beispiel die Wirkungsdauer erhöhen. Um solche Insignien zu bekommen, müssen Sie zuvor allerdings speziell designte Missionen erfüllen, die in enger Verbindung zu Ihrer persönlichen Gottheit stehen sollen.

Die Insignien setzen Sie in den sogenannten Orb, eine Art Schweizer Multifunktions-Artefakt und ein neues Interface-Element von **Sacred 2**. Der Haken an der Sache: Genau in den gleichen Orb fügen Sie auch Edelsteine ein, die Ihre Resistenzen gegen Feuer, Gift und ähnliche Unannehmlichkeiten verbessern. Und natürlich ist der Platz

eng begrenzt. Allerdings dürfen Sie per Tastendruck blitzschnell zwischen bis zu vier unterschiedlichen Artefakt-Kombinationen wechseln. Franz Stradal erklärt den Grund für dieses neue Resistenzen-System: »Wir wollen so verhindern, dass der Spieler seine Lieblingsrüstung ausziehen muss, nur weil er auf einen neuen Gegnertyp trifft.«

Goldbeschlag oder Runenverzierung?

Gegnertypen sehen wir bei unserem Probespiel schon jede Menge und vor allem auch in beeindruckender Vielfalt: Kobolde, Wölfe, Spinnen, Bären, Wildschweine, Skorpione, Gürteltiere, Elementargeister, Goblins, Orks, Trolle, Skelette, Zombies, Geister, Drachen und – jawohl – zwei richtige Endgegner, im ersten **Sacred** noch eine Mangelware. Und für jedes dieser Supermonster benötigen Sie eine andere Kampfstrategie: Der Steingolem aus der Ausgrabungsstätte lässt beispielsweise Felsen vom Himmel regnen, und der Balrog-ähnliche Dämon (Screenshot auf der ersten Seite) hat einige flächendeckende Feuerzauber auf Lager – da heißt es entweder in Bewegung bleiben oder über die entsprechende Resistenz verfügen. Im fertigen Spiel sollen Sie noch mindestens acht weiteren dicken Brocken begegnen.

Klar wie Koboldbrühe, dass solche schweren Kaliber wahn-sinnig wertvolle Schätze bewahren. Weit über 1.000 einzigartige Gegenstände haben Ascarons Grafiker bereits entworfen. Eine winzige Auswahl sehen Sie im Kasten »Helden-Evolution«.

Helden-Evolution

Neun Beispiele für die detailverliebten Rüstungen: Schattenkrieger, Dryadin und Hochelfin jeweils mit der Start-Ausrüstung und zwei Set-Beispielen – eins für fortgeschrittene, eins für hochstufige Helden.



Schattenkrieger



Dryadin



Hochelfin

Der **Lichtblitz** der Seraphim funktioniert wie so viele Kampfkünste derzeit nur im Editor, soll aber bald ins Spiel integriert werden.



Beim Probespiel finden wir aber leider weder Waffen noch Rüstungen – besiegte Monster lassen derzeit nur Gold fallen. Das soll sich natürlich bald ändern, und Franz Stradal verspricht eine deutlich fairere Verteilung des Beuteguts als im Vorgänger. So erkennt das Spiel, welche Kampfkünste Sie am häufigsten einsetzen und erhöht automatisch den Anteil der entsprechenden Runen an der Beute. Außerdem gibt es wie in **Titan Quest** unterschiedliche Qualitätsstufen für die Truhen. In der Schatzkammer eines Drachen werden Sie also garantiert das Spitzenmodell mit Goldbeschlag und Edelsteinverzierung vorfinden, samt einem der Verpackung angemessenen Inhalt.

Allein oder gemeinsam?

Und was tun mit dem nigelnegeleuten Superduper-Totschlag-Schwert? Natürlich sofort dem besten Kumpel präsentieren! Denn wer eine Online-Verbindung hat, kann auch in der Solokampagne jederzeit Freunde einladen, um die nächste Mission im Team anzugehen. Wird **Sacred 2** dann nicht zu einfach? Franz Stradal verneint: »Natürlich passen wir die Monsterstärke der Spielerzahl an. Bei Endgegnern schlagen wir dabei erheblich kräftiger drauf als bei normalen Feinden, damit zumindest kürzere Alleingänge noch möglich bleiben.« Voraussichtlich dürfen bis zu 16 Helden durch Ancaria ziehen, allerdings nur in Gruppen von maximal fünf Personen. Unrealistisch, aber praktisch: Per Maus-klick aufs Charakter-Porträt teleportieren Sie sich in Windeseile zum gewünschten Mitspieler.

Hitgarantie oder Flopgefahr?

Der Koop-Modus funktionierte bei unserem Besuch noch nicht. Allerdings forderten wir die Entwickler zu einigen Deathmatches heraus. In einer speziell designten Kampfarena und mit vorgefertigten Charakteren geht es sofort zur Sache: Mit unserem Schattenkrieger stürzen wir uns auf Dryadin, Hochelfin und Seraphim der Ascaron-Entwickler. Flüche fallen, Feuerbälle fliegen uns um die Ohren, und wir können uns gerade so mit einem Heiltrank retten ... nur um kurze Zeit später durch einen hinterhältigen Axthieb doch noch in den Arenasand zu beißen. Die Deathmatches spielen sich schon jetzt sehr kurzweilig, erstaunlich stabil und scheinen auch recht gut ausbalanciert – wir haben in keinem Match eine Chance gegen die **Sacred 2**-erfahrenen Entwickler.

Für die anderen Spielmodi plant Ascaron bereits einen groß angelegten öffentlichen Beta-Test. Wann der stattfindet, steht allerdings noch in den Sternen von Ancaria. Denn obwohl **Sacred 2** bei unserem Besuch einen extrem vielversprechenden Eindruck macht und wir die Hingabe der Entwickler zu ihrem Baby förmlich spüren: Das Spiel befindet sich noch in einem ziemlich unfertigen Zustand. Wir glauben kaum, dass es, wie derzeit angekündigt, schon im ersten Quartal 2008 erscheinen wird und gehen davon aus, dass Sie mindestens noch bis zum nächsten Sommer warten müssen, bevor Sie Ihre dramatischen Entscheidungen fällen dürfen. Aber immerhin wissen Sie ja nun, worüber Sie bis dahin schon mal nachdenken können.



Der Fortschritt

Was ist fertig?

- Story** Adventure-Legende Bob Bates (Eric the Unready) hat seine Arbeit an der Geschichte beendet. Die zwei möglichen Enden stehen ebenso fest wie die Einzelschicksale aller sechs Helden.
- Spielwelt** Rund 15 Quadratkilometer Oberwelt und mehr als 200 Dungeons haben die Level-Designer bislang fertiggestellt.
- Vier Charaktere** Beim Besuch konnten wir bereits Seraphim, Schattenkrieger, Hochelfin und Dryadin spielen.
- Missionen** Über 800 handgefertigte Missionen existieren schon im Editor – sortiert nach Haupt-, Neben-, Götter- und Charakterquests.
- Grafik-Engine** Das Spiel läuft auf unserem Präsentationsrechner flüssig, prahlt mit tollen Licht-, Wetter- und Physik-Effekten.
- Multiplayer-Technik** Wir haben mehrere Deathmatches mit den Entwicklern ausgefochten – ruckelfrei und ohne Absturz.



zu 75% fertig

Was ist noch unfertig?

- Welt bevölkern** Ein Großteil von Ancaria ist noch leer. Es fehlen massig Quest-Geber, Monster und Zivilisten.
- Zwei Charaktere** Tempelwächter und Inquisitor existieren bislang nur im Editor und warten geduldig auf ihren ersten Spiel-Einsatz.
- KI** Viele NPCs stehen untätig in der Gegend rum, die Monster müssen bislang ohne Zaubersprüche und Gruppenverhalten auskommen.
- Zwischensequenzen** Schlüsselstellen in wichtigen Missionen und in der Geschichte sollen mit kurzen Spielgrafik-Filmchen präsentiert werden. Gesehen haben wir davon noch keinen.
- Balancing** Wie stark ist welches Monster, wie viel Schaden verursachen die Kampfkünste? Das muss alles noch geklärt und getestet werden.



zu 25% unfertig

Sacred 2: Fallen Angel

- **Angespielt** ► **Genre Action-Rollenspiel** ► **Termin Sommer 2008**
- **Hersteller Ascaron Studio 2 / Ascaron** ► **Status zu 75% fertig**

Heiko Klinge: Noch nie habe ich einen Entwicklerbesuch mit derart gemischten Gefühlen verlassen. Jeder Schritt durchs unfassbar detailverliebte Ancaria stärkt den Glauben, dass in Aachen ein echtes Meisterwerk entsteht. Aber ebenso nähren jede leere Stadt und jede unfertige Animation die Befürchtung, dass sich die Jungs übernommen haben. Letztendlich überwiegt aber doch der Optimismus. Denn sämtliche Neuerungen klingen durchdacht, vor allem das variantenreiche Skill-System und die clevere Verknüpfung von Solo-Kampagne und Koop-Modus. Und beim ersten Sacred hat das Entwicklerteam ja schon einmal bewiesen, was es drauf hat – trotz aller Anlaufschwierigkeiten.



heiko@gamstar.de

Potenzial Sehr gut