



Orks nehmen unsere Seraphim auf einer Brücke in die Zange. Zur Verteidigung können wir sowohl ihre Kampffähigkeiten als auch die des Säbelzähntigers nutzen.

Weckt den Tiger in dir!

## SACRED 2

Zwei Kampagnen, 600 Quests, 500.000 Wörter Dialoge: Beeindruckende Zahlen, doch was steckt dahinter? Wir verraten es anhand der neuesten Version des Action-Rollenspiels.

**S**an Francisco, Game Developers Conference: Wir sitzen gemeinsam mit ein paar internationalen Journalisten in einem Präsentationsraum von Epic, sollen gleich die neueste Version des Unreal-Editors sehen. Doch das Getuschel der Kollegen dreht sich um etwas völlig anderes: **Sacred 2**. Ein deutsches Spiel ist tatsächlich eines der beliebtesten Gesprächsthemen auf der weltweit größten Entwicklerkonferenz. Aber warum nur? Wie wol-

len es herausfinden und wandern nach einer enttäuschenden Show von Epic ein paar Meter weiter zum Ascaron-Stand. Und dort nimmt sich **Sacred 2**-Produzent Christian Grunwald mehrere Stunden Zeit, um uns die neueste Version des Action-Rollenspiels zu zeigen und massig Fragen zu beantworten.

### Licht oder Schatten?

Die Geschichte von **Sacred 2** beginnt 2.000 Jahre vor der des ersten Teils. Das Volk der Hochel-

fen beherrscht das Fantasy-Reich Ancaria, steht jedoch an der Schwelle zum Bürgerkrieg. Zankapfel ist die so genannte Schöpfungsenergie – eine gewaltige magische Kraft. Während die Priester der Hochelfen diese Energie verwenden wollen, um alle anderen Völker auf Ancaria zu vernichten, möchten andere Stämme in Frieden mit Menschen und Zwergen zusammenleben und die gefährliche Magie für immer aus der Welt verbannen.



## VIER SPEZIALFÄHIGKEITEN DES SCHATTENKRIEGERERS



**Geistform:** Der Schattenkrieger macht sich für begrenzte Zeit unsichtbar. Gegner können ihn erst entdecken, wenn er angreift. Diese Kampfkunst eignet sich vor allem in Fluchtsituationen.



**Umlenkung:** Erhöht die Reflexe um ein Vielfaches, so dass der Schattenkrieger Schläge und sogar Schüsse zurückwerfen kann. Dies lässt sich sogar auf die gesamte Gruppe übertragen.



**Angriff:** Eine schnelle Abfolge von Schlägen und Tritten auf ein oder mehrere Ziele. Sie können entweder die Zahl der Angriffe erhöhen oder deren Durchschlagskraft.



**Willensstärke:** Mit diesem klassischen »Buff« erhöht der Schattenkrieger für kurze Zeit sowohl seine Lebensenergie als auch seine Widerstandskraft – unentbehrlich für einen Nahkämpfer.

Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel entscheiden Sie vor Kampagnenbeginn, für welche Fraktion Sie in den Kampf ziehen wollen: Licht oder Schatten. Sie können beide Gruppen zum Erfolg führen, erleben jeweils eine andere Geschichte und sehen unterschiedliche Endsequenzen. Dennoch sollen sich die Wege von Licht und Schatten immer mal wieder kreuzen. Christian Grunwald gibt uns ein Beispiel: »Als Kämpfer des Lichts musst du in einer Quest eine Prinzessin eskortieren – auf der Gegenseite lautet dein Auftrag dagegen, genau diese Karawane zu überfallen.« Zwei Maßnahmen sollen helfen, die

Story-Qualität gegenüber Teil 1 erheblich zu verbessern: Zum Einen unterstützt Adventure-Legende Bob Bates (**Eric the Unready, Shannara**) das Team von Ascaron Studio 2 beim Schreiben der Geschichte und der Dialoge. Zum anderen wollen die Entwickler die neue 3D-Engine nutzen, um wichtige Ereignisse mit filmreif geschnittenen Zwischensequenzen in der Spielgrafik zu erzählen.

### Inquisition gegen Anubis

Der Story-Schritt in die Vergangenheit und die 3D-Engine ermöglichen es Ascaron, eine völlig neue Spielwelt zu erschaffen und damit fünf neue Charaktere

re einzuführen: Einzig die Seraphim kennen **Sacred**-Fans aus dem Vorgänger. Nur sie und den nahkampflastigen Schattenkrieger sehen wir auf der GDC bereits in Aktion, die übrigen vier sind noch nicht fertig gestellt. Auf dem Konzeptpapier lesen sich Ascarons Ideen jedoch sehr vielversprechend und abwechslungsreich: So erinnert der Tempelwächter optisch an den Totengott Horus aus der ägyptischen Mythologie. Der Tempelwächter soll über einen verformbaren Arm verfügen und im Nahkampf mechanische Waffen einsetzen. Dagegen spezialisiert sich die naturverliebte Dryade bevor-

zugt auf Bögen und voodooähnliche Zauber. Der fiese Inquisitor kann nur für die Schattenseite in den Kampf ziehen. Wir vermuten, dass er sich unter anderem auf göttliche Unterstützung verlässt. So gut wie keine Infos gibt es bislang zur Hochelfin, bei der es sich wohl um einen klassischen Zauber-Charakter handeln wird.

### Talente-Tuning

Deutlich auskunftsfreudiger zeigt sich Christian Grunwald beim Fähigkeiten-System: »Jeder Charakter wird über drei Aspekte mit je sechs Kampfkünsten verfügen. Pro Talent hast du sechs Modifikationsmög-



Ein **Endgegner**: Dieser Golem kann Monster beschwören und Felsen regnen lassen.



Seraphim und Schattenkrieger erkunden im **Multiplayer-Modus** eine Hochelfen-Stadt.

lichkeiten, kannst davon aber nur maximal drei wählen.« Als Beispiel demonstriert uns Christian Grunwald den Sprung des Schattenkriegers: Mit einem gewaltigen Satz springt der dunkle Ritter in eine verduzte Gegnergruppe, lässt seinen Zweihänder niedersausen und sprengt die Feinde dank Ragdoll-Physik in alle Richtungen

auseinander. Mit den Modifikationen kann der Spieler nun entweder die Flächenwirkung erhöhen oder aber die Reichweite des Sprungs. Entscheidet er sich für Letzteres, wird aus dem reinen Angriffstalent plötzlich ein ideales Fluchtmittel. Wie im Vorgänger steigern Sie die Kampfkünste mit entsprechenden Runen, die Sie besiegten

Feinden abnehmen, in einer der zahllosen Schatztruhen finden oder als Quest-Belohnung erhalten. Haben Sie genug davon für eine Kampfkunst beisammen, dürfen Sie eine weitere Modifikation wählen.

**Drachentaxi**

Christian Grunwald zeigt uns ein weiteres Mal den Sprungan-

griff – mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass der Schattenkrieger nun auf einem Dämonen sitzt: dem Höllenhund. Denn nach rund einem Drittel der Kampagne soll jeder Charakter sein ganz persönliches Reittier bekommen. Ebenfalls fertiggestellt ist der Tiger der Seraphim, der mit seinem verblüffend echt wirkenden Fell

**ABWECHSLUNGSREICHES ANCARIA**



Der **Marktplatz** einer Hochelfen-Stadt. Hier kaufen Sie neue Ausrüstung.



Die **Villa** eines Adligen. Jedes Gebäude der Spielwelt können Sie betreten.



Eine **Dryaden-Siedlung**. Diese Wesen leben in den Wipfeln riesiger Bäume.



In der Wüste lauern überall Monster. Nur in der **Oase** finden Sie Sicherheit.



Angewandte Physik: Die **Trolle** können Steine aufheben und sie auf unsere Heldin schleudern.

schon jetzt mächtig viel Eindruck schindet. Jedes dieser Tiere hat Spezialfähigkeiten wie den Sprungangriff des Höllenhundes oder die Bissattacke des Tigers, die Sie in einem eigenen Talentbaum nach Ihren Wünschen weiterentwickeln können.

Bis Sie im Verlauf der Geschichte auf Ihren animalischen Mitkämpfer treffen, reisen auf dem Sattel eines Pferdes, das Sie wie im Vorgänger bei Händlern kaufen und mit speziellen Rüstungen ausstatten. Für die besonders langen Distanzen hat Christian Grunwald noch ein weiteres Transportmittel auf Lager: Über seinen Monitor flattert flüssig animiert ein gewaltiger roter Drache – die Seraphim würde problemlos in den Mund dieses Ungetüms passen. Noch überlegen die Entwickler, ob der Drache nur automatisch von Punkt zu Punkt fliegt oder ob Sie die Riesenechse selbst lenken dürfen. Technisch möglich wäre es jedenfalls.

### Situationsabhängig Sachen sammeln

So weit zu den Neuerungen, wir konfrontieren Christian mit den Schwächen des Vorgängers. Stichwort unausgewogene Ausrüstungs-Verteilung: »Wir ar-

beiten an einem situationsabhängigen Zufallssystem. Im letzten Raum eines monsterverseuchten Dungeons wirst du also garantiert wertvolle Gegenstände finden und nicht nur ein paar Goldmünzen.« Und die Superrüstung macht nicht erst am Körper des Helden stolz, sondern bereits im Inventar. Denn sobald Christian mit der Maus über ein Icon fährt, sehen wir die entsprechende Ausrüstung als großes, fein modelliertes 3D-Modell in einem Extrafenster.

Auch die Kritik an den zu wenigen und zu unspektakulären Boss-Monstern haben die Entwickler angenommen. Neben mehr als 100 regulären Gegnertypen designen sie auch über 20 Endgegner. Ein erstes Beispiel zeigt Christian Grunwald zum Abschluss des Gesprächs: Auf dem Boden einer riesigen, durch hunderte Holzstege erschlossenen Grube attackiert ein turmhoher Steingolem den Schattenkrieger. Er hämmert mit beiden Fäusten auf den Boden und lässt einen Felsregen auf den Helden niederprasseln. Spätestens jetzt verstehen wir vollkommen, warum die internationalen Kollegen so getuschelt haben, auch wenn sie nur halb so viel gesehen haben wie wir. ▲ HK



- DVD: Video-Special
- DVD-XL: HiRes-Video



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK 3636

## SACRED 2

Genre: Action-Rollenspiel  
Termin: 1. Quartal 2008

Entwickler: Ascaron Studio 2 / Ascaron  
Status: zu 60% fertig

**Heiko Klinge:** »Ich bin begeistert: von der riesigen wunderschönen Spielwelt, den interessanten Charakteren, der zweigleisigen Kampagne, den Reittieren, dem komplexen Talentsystem. Aber ich bin auch skeptisch: Ein Großteil der Welt ist noch leer, ich habe nur zwei Charaktere in Aktion gesehen, und das Talentsystem macht das Balancing zur Mammutaufgabe. Und ich hoffe so sehr, dass der begeisterte Heiko im nächsten Jahr letztlich Recht behält!«