

Jagd auf Shaddar

SACRED

Ein Dämon und ein verräterischer Baron bringen Unheil über Ascarons Fantasy-Welt Ancaria. Wir führen Sie sicher durch alle Regionen des Kontinents und verraten Ihnen das Rezept für den Sieg.

Gegen Monster, Untote und andere Schurken muss Ihr Held im Action-Rollenspiel bestehen. Im Laufe des Abenteuers können Sie für viele Auftraggeber Quests erledigen. Damit Sie in den zahlreichen Kämpfen und Mini-Missionen nicht das Ziel aus den Augen verlieren, liefern wir Tipps und Tricks zum Haupt-Abenteuer. Mit der Mega-Karte in dieser Lösung und den Tipps aus GameStar 03/2004 sind Sie bestens für Ancarias Rettung gerüstet.

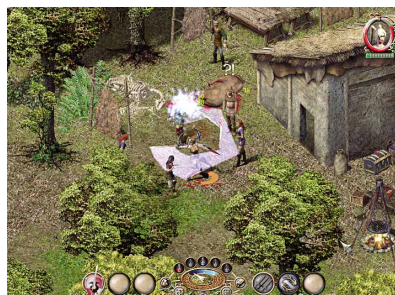
1. PFADE DES SCHICKSALS

1. Schönblick

Ihre Einführungs-Mission verläuft abhängig von der Heldenwahl, zum Beispiel bei (1). Dabei lernen Sie die Steuerung des Hauptcharakters kennen. Danach laufen in der Kaserne von Schönblick (2) alle Handlungsstränge zusammen und das eigentliche Abenteuer beginnt.

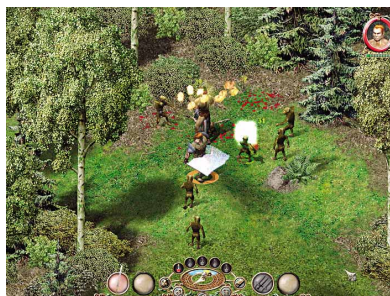
2. Reisevorbereitungen

Der örtliche Kommandant schickt Sie nach Porto Vallum. Bevor Sie sich aber auf den Weg machen, sollten Sie Ihren Charakter ein wenig Erfahrung sammeln lassen. Gleichzeitig verbessern Sie so bereits früh Ihre Ausrüstung. Dazu bieten Ihnen die Bürger von Schönblick und Silberbach zahlreiche Missionen an. Die meisten dieser Aufträge tauchen zwar zufällig auf, einige sind jedoch für jeden Heldentypen verfügbar und Teil der Story. Wir stellen Ihnen die zwei wichtigsten Mini-Missionen vor.



3. Der verschollene Schmied

Der Bauer Anruf spricht den Helden in der Schönblicker Kaserne auf den verschwundenen Dorfschmied an. Dessen Frau Angela, die vor der Schmiede im Süden wartet, schickt den Abenteurer zum Steinkreis östlich des Seraphim-Klosters. Hier unterstützen Sie Michel, den Schmied, im Kampf gegen eine Horde Goblins und ein Rudel Wargs. Danach bittet Sie der Schmied, ihm eine wertvolle Klinge wiederzubesorgen. Dazu marschieren Sie zum Flussufer im Wes-ten. Auf der dortigen Anhöhe stellen Sie den Goblin-Schamanen und seine Diebesbande zum Kampf. Die fallen gelassene Klinge sackt der Streiter ein und bringt sie zu Michel zurück. Der ist so begeistert, dass er Ihnen genauestens die Möglichkeiten der ancarianischen Schmiedemeister erklärt. Außerdem überreicht er Ihnen eine gesockelte Waffe.



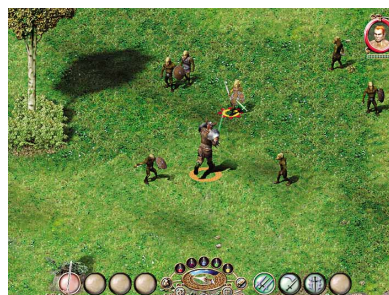
4. Das Kompendium der Weisheit

Auf den ersten aktiven Kombo-Meister treffen Sie erst im Rasthof kurz vor Porto Vallum. Der Held kann jedoch bereits früher die Dienste eines solchen Spezialisten in Anspruch nehmen. Suchen Sie hierfür Zaman in Silberbach auf. Der vermisst sein »Kompendium der Weisheit«. Stapfen Sie nun zur Baumgruppe nördlich der fürstlichen Villa. Hier trimmt der Recke den Ork und dessen Kumpanen. Mit dem Kompendium kehrt er zum Kombo-Meister zurück. Zaman weiht ihn zum Dank in die Geheimnisse der Kombos ein und rückt als Bonus sogar eine wertvolle, klassenspezifische Rune heraus.



5. Wo finde ich besondere Gegenstände?

Magische Gegenstände und Runen sind in Ancaria äußerst rar gesät. Auch für die Erledigung von Mini-Missionen gibt's oft nur ein paar Münzen oder einen feuchten Händedruck. Halten Sie deshalb nach besonderen Monster-Anführern Ausschau. Diese erkennen Sie an einem gezackten roten Kreis. Die Anführer sind zwar etwas kräftiger als die Standard-Gegner, lassen aber beim Ableben meistens brauchbare Gegenstände oder gar eine Rune zurück. Letztere können Sie sofort verwenden oder beim nächsten Kombo-Meister umtauschen.



6. Für die Krone Ancarias

Da die Reise von Schönblick nach Porto Vallum sehr lange dauert, sollten Sie nicht zu Fuß gehen. Kaufen Sie dem Abenteurer lieber ein Pferd im Garnisonsstall – das Geld dazu gibt's beim Hauptmann. An der Brücke (3) nach Silberbach zerschlagen Sie einen Goblin-Hinterhalt und sprechen mit Feldwebel Flavius. Hinter Silberbach folgen Sie der Straße nach Westen. Hier lauern Goblin-, Ork- und Diebesbanden. Benutzen Sie ruhig Ihre Heiltränke, denn auf halbem

Die Zahlen entsprechen den nummerierten Tipps in der Lösung.





Weg befindet sich ein Außenposten mit Kombo-Meister und Händler. Dort können Sie sich mit neuen Tränken eindecken. Sergeant Treville wartet hinter der Brücke (4) in Porto Vallum bereits auf Ihre Ankunft. Nach der Befehlsausgabe aktiviert er das Transferportal.

7. Wilbur

Nun sollen Sie einen Späher des Prinzen befreien. Orks halten ihn südlich der Ortschaft im Wald (5) gefangen. Stellen Sie Marikosh und seine Bande zum Kampf. Kümmern Sie sich dabei zuerst um den Anführer, da dieser sonst Feuerbälle und andere Offensivzauber auf Sie prasseln lässt. Anschließend befreien Sie Wilbur aus dem östlichen Zelt und bewaffnen ihn mit einem Bogen. So kann sich der geschwächte Späher aus weiteren Nahkampf-Scharmützeln heraushalten. Marschieren Sie am Westufer des ausgetrockneten Flussbettes (6) entlang zum Stützpunkt Urkenburgh, um sich dort mit Prinz Valor (7) zu treffen.



8. In diplomatischer Mission

Neben dem Prinzen liegt eine Portalruine, die einen alternativen Weg zum Ork-Lager öffnet. Über die Ruine (8), Florentina und Feenbach erreicht Ihr Held mit Wilbur die Burg Krähenfels. Neben den üblichen Halunken bekommen Sie es dieses Mal auch mit einer Bande Raubritter zu tun, die an der Feenbach-Brücke (9) lauert. Hier ist eine Kampftechnik zum Lähmen mehrerer Gegner (etwa die Dunkel elfen-»Kobra«) sehr nützlich. In Burg Krähenfels schließlich überbringt der Held dem Baron (10) die Nachricht.

9. Shakura

Mit dem Siegelring des Barons marschieren Sie nach Schiefersal und von dort über die Straße nach Nordwesten zum Shakura-Lager (11). In dieser Gegend hausen viele Hügelryesen, die ziemlich langsam und deshalb besonders anfällig für Fernkampf-Attacken sind. Beim Lager aktiviert das Duo das Transferportal. Anschließend zeigen Sie dem Hauptmann der Shakura den Ring des Barons. Der Offizier offenbart die wahren Absichten seines Herrn und greift mit seinen Leuten

an. Wenn Sie zu viel Lebensenergie verlieren sollten, weichen Sie einfach ein paar Meter zurück, um zu verschnaufen. Danach knöpfen Sie sich die Verräter vor.



2. UNTER BLUTIGEN BANNERN

10. Der Weg zum Lindwurm-Pass

Nach dem Gefecht sprechen Sie mit Wilbur und reisen per Portal nach Porto Vallum. Rufen Sie Ihr Pferd zu Hilfe, um durch die feindlichen Linien an der Steinbrücke (12) südlich von Porto Draco zu brechen. Mit dem Klepper erreicht der Held auch schneller die Felsspitzen im Süden der Wüste. Dort findet er den halb verdursteten Sergeant Treville (13), der um Hilfe und Wasser bittet.

In der Gegend wimmelt es nur so von Zombies. Die erledigen Sie am besten mit einer Fernkampfwaffe oder mit schnellen Reitangriffen. Zusätzlich helfen »Sog der Hölle«-Tränke und Waffen mit hohem Untoten-Schaden dabei, unter den Monstern aufzuräumen.



11. Das Schlachtfeld am Lindwurm-Pass

Bringen Sie Treville das Wasser vom Packtier (14) südlich des Schlachtfeldes, um ihn aufzupäppeln. Er erzählt von dem aussichtslosen Gefecht und Prinz Valors gescheitertem Rückzug und gibt vor seinem Tod einen Hinweis, wo es weitergeht.

12. Valya, Baroness von Mascarell

Im Sattel gelangen Sie am schnellsten durch die Horden von Untoten und Orks in der Wüste. Jenseits der Brücke geht die Reise in Richtung Mascarell weiter. Unterwegs stoßen Sie immer wieder auf Schergen des verräterischen Barons. In

Mascarell angekommen, erfahren Sie von der Baroness, dass sich der Prinz im westlichen Wald verborgen hält.

13. Flucht aus Mascarell

Sobald sich die Baroness dem Helden anschließt, stellen sich Demordreys Leder-nacken dem Duo in den Weg. Marschieren Sie zu Fuß über die Brücke (15) nördlich von Mascarell zu Prinz Valors Unterschlupf. Verzicht auf einen Gaul, da die im Wald hausenden Diebe leicht den Pfad versperren können und damit jeden Reiter ausmanövrieren. Außerdem müssen Sie die Baroness vor feindlichen Angriffen schützen.



14. Valors Pläne

Die Hofzauberin Shareefa erteilt dem Helden im Wald-Fort (16) den nächsten Auftrag: Er soll zu den Ork-Schamanen nach Khorad-Nur reisen. Dazu benutzt er das Portal neben der Zauberin und landet in Urkenburgh. Folgen Sie dem gepflasterten Weg nach Südosten – lediglich einige Orks, Oger und Untote bewachen das Gebiet. Rasten Sie in der Oase von Ahil-Tar (17), um das Inventar zu ordnen und neue Ausrüstung zu kaufen. Es bietet sich an, von dort aus mit dem Pferd nach Khorad-Nur (18) zu reisen. Der Torwächter der Stadt lässt Sie nur hinein, wenn Sie vorher den Drachen D'Cay (19) und seine untote Horde im Süden erledigen. Benutzen Sie »Sog der Hölle«-Tränke, um die Skelette loszuwerden, und rüsten Sie sich mit Anti-Feuer-Magie gegen den Drachenodem. Alternativ können Sie den Torwächter verprügeln. In Khorad-Nur übergibt Ihnen der Schamane ein Horn. Durch das Portal reisen Sie anschließend nach Porto Vallum und von dort aus über Reckendorf nach Burg Hohenmut.



3. DIE RASTLOSEN TOTEN

15. Auf nach Hohenmut

Ab diesem Zeitpunkt dringen die Horden der Untoten immer weiter nach Nordosten vor. Stellen Sie deshalb Ihr Waffenarsenal darauf ein: Ringe und Amulette mit Schaden gegen Untote lassen sich beim Schmied für wenig Gold in gesockelte Waffen packen. Besorgen Sie sich zudem so viele »Sog der Hölle«-Tränke wie möglich.

Am Südosteingang (20) von Hohenmut berichten Wachen von einem Rebellensproblem. In den Gassen dahinter (21) erhalten Sie den Namen eines weiteren Verbindungsmannes, der sich vor der »Ascaron«-Taverne (22) aufhält.

16. Das Rebellenslager in der Kanalisation

Der V-Mann öffnet in der Taverne die Tür zur Kanalisation. Hier lungern einige von Demordreys Elite-Soldaten herum. In kleinen Gruppen sind sie aber kaum gefährlich. Über die Leitern klettern Sie bis in das zweite Untergeschoss, wo Sie von Prinz Valor und seinen Ge- treuen bereits erwartet werden.

17. Zum Shakura-Lager

Der Prinz verweist den Helden an seine Zauberin Shareefa. Zusammen mit Shareefa betreten Sie das Portal und landen an der Oberfläche vor der Taverne. Mit dem Transferportal auf dem Hohenmutter Rathausplatz reist das Duo direkt zum Shakura-Lager am Eisbachpass.

18. Zur Klosterfeste

Hinter dem Lager folgen der Held und die Zauberin dem nördlichen Pfad in die Eisregion. Die Monster, die dort leben, reagieren besonders empfindlich auf Feuer. In der Klosterfeste (23) unterstützen Sie die Seraphim im Kampf gegen eine Gruppe Eisriesen. Hierbei bewähren sich ebenfalls Kampfkünste zum Lähmen der Riesen. Schließlich begegnen Sie Maegving Telai, der Ihnen wichtige Hinweise über die Bibliothek (24) gibt.

19. Die Bibliothek der Weisen

Über die Treppe hinter Maegving verlassen Sie das Gebäude nach Südosten und betreten die Bibliothek im hinteren Hof. Dort treiben sich einige Eisriesen herum. Sobald diese mit Feuerzaubern oder schlicht mit Waffengewalt in die Flucht geschlagen sind, sprechen Sie mit dem Seraphim-Hologramm. Shareefa versteht die kryptischen Aussagen des Hologramms und schickt den Abenteurer auf die Suche nach Ancarias vier Elementen.



20. Die Elemente Ancarias

Im Wohngebäude der Seraphim befindet sich ein Wanddurchbruch, der in die Region der Eisriesen und zum vergessenen Eispalast führt. Reisen Sie aber vorher mit Hilfe des nahen Portals zum nächstgelegenen Händler, um sich neu auszurüsten. Die Eisriesen leben in den labyrinthartigen Felsschluchten hinter der Klosterfeste und können dort leicht die engen Pfade versperren. Setzen Sie regelmäßig Kampftechniken ein, mit denen Sie eine Umzingelung verhindern können. Der Dunkelelf benutzt zum Beispiel Fallen gegen Verfolger.

21. Das Element der Lüfte

Durch die Höhle gelangen Sie in die Nähe (25) des Eispalasts. Hinter dem Torbogen trifft der Held auf einen Eisdrachen (26), den er am besten mit Feuer und Schwert bezwingt. Im Obergeschoss des Palasts (27) schwebt das »Element der Lüfte« – bereit zum Einsammeln.



22. Alkazaba noc Draco

Mit dem nördlich gelegenen Portal geht es in die Region südlich von Porto Draco und von dort aus weiter in die westliche Vulkanlandschaft. Den Ausgang finden Sie am südlichen Rand der Wüste (28). Jetzt bekommt es der Abenteurer vor allem mit Lava-Echsen, Feuerharprien, Lindwürmern, Feuertrollen und Feuertrollen zu tun. Die meisten dieser Monster sind resistent gegen Flammen. Setzen Sie deshalb auf andere Schadentypen wie Gift und Kälte. Hinter den westlichen Lava-Feldern führt ein Höhleneingang (29) in die unterirdische Siedlung Alkazaba noc Draco. Dort leben menschliche Untertanen, die alle

üblichen Läden betreiben. Durchqueren Sie die Siedlung, um auf die andere Seite des Lava-Flusses zu gelangen.

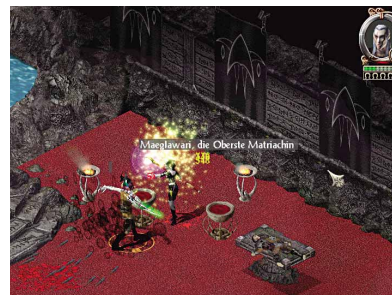
23. Das Element des Feuers

Ein paar Meter weiter nördlich (30) liegt der nächste Höhleneingang. In diesen Gewölben trifft der Held auf den Drachen Sirithcam, der neben seinem tödlichen Feuerodem auch Krallen und Reißzähne einsetzt. Kümmern Sie sich zuerst um die kleineren Gegner, bevor Sie die Riesenechse erlegen. Vorsicht vor dem Odem des Drachen! Nach dem Sieg marschieren Sie durch die nahe Gittertür ins Freie und sammeln das Feuerelement (31) ein. Das Portal südlich davon transportiert Sie nach Reckendorf zurück.



24. Das Element der Erde

Von Reckendorf aus reisen Sie nach Hohenwall und überqueren die Brücke (32) nach Zhurag-Nar. Der Weg führt vorbei an Dunkelelfen, Gifftrollen und anderen Monstern bis zum Ritualplatz (33) auf der nordöstlichen Ebene. Dort betritt der Held das Gewölbe und besucht die Oberste Matriarchin im Nordbezirk. Ihr nimmt er den Schlüssel für den Innersten Bereich ab. Danach schlängeln Sie sich an den Elektrofällen vorbei und erledigen dahinter die Medusa. In der nächsten Kammer finden Sie dann das gut bewachte »Element der Erde«. Mit dem Portal geht es zurück zum Eingang.



25. Die Stauanlage der Zwerge

An der Talsperre (34) von Verag-Nar treffen Sie auf Lokar, den Torfstecher. Dieser schickt den Helden in die verlassene Zwergenbinge (35), die nördlich der Talsperre am Ostufer des Flusses liegt. Zudem gibt er Ihnen auch eine Portalrune.

26. Vorsicht, Höhlenfische!

Damit aktiviert der Recke das nahe Portal im Norden. Von der Gegenstation aus überqueren Sie an der Furt (36) südöstlich des Ritualplatzes den Fluss und betreten die Stauanlage. Die Dunkelelfen im Innern können Sie leicht betäuben und ausschalten. Nach dem Kampf geht's zum nordöstlichen Ausgang. Dahinter liegt das Archiv der Zwerge, in dem mehrere Wasserspeier und Höhlenfische herumgeistern. Weichen Sie den Ramm-attacken der Höhlenfische aus. Auch einige Tarantula Mortis greifen an und hinterlassen nach ihrem Ende aggressive Mini-Spinnen, die empfindlich auf Flächenzauber reagieren. Der Schleusenmechanismus befindet sich in den südwestlichen Ruinen.



27. Das Element des Wassers

Nachdem Sie den Hebel betätigt haben, rennen Sie über die Treppe im Nachbarraum ins Freie. Über die westliche Furt (37) kehrt der Held zum Torfstecher zurück und steigt in die nun entwässerte Zwergengruft von Verag-Nar hinab. Ein paar Höhlenfische kriechen hier herum. Nachdem diese besiegt sind, bergen Sie das »Element des Wassers«. Suchen Sie nun Shareefa in Sternental (38) auf.



28. Shaddar-Nur

Die Zauberin erteilt dem Helden den neuen Auftrag, ein fünftes Element und Shaddars Buch aus einem geheimnisvollen Turm zu bergen. Mit Hilfe des dunklen Teleporters (39) östlich von Sternental erreichen Sie die Wüste, in der sich südlich des Portalsteins eine kleine Höhle befindet. Die örtliche Monsterbevölkerung besteht aus Harpien, Wüstenechsen, Skor-

pionen und Mumien. Letztere können Ihnen Sandstürme entgegenschicken. Schlagen Sie deswegen schnell und hart zu oder setzen Sie diese Gegner mit Distanztaktiken außer Gefecht. Durchqueren Sie die Grotte und marschieren Sie auf der anderen Seite (40) zum nächsten Höhleneingang (41) im Südosten. Dieser Tunnel führt weiter nach Osten. Dort (42) schlägt sich der Held durch das Sumpfbgebiet bis zur Hängebrücke (43).



29. Das Dunkle Element

In der Schneeregion dahinter liegt der Turm (44) von Shaddar-Nur. Im Innern bittet der freundliche Oger Glubba den Helden um Hilfe. Dieser steigt dann in den Keller hinab und erledigt das Monster. Bei der anschließenden Suche findet er eine Portalrune und ein Tagebuch. Nachdem Sie bei Glubba das »Dunkle Element« abgeholt haben, reisen Sie nach Burg Hohenmut zurück.

30. Der Sturm

Zurück im Rebellenversteck in der Kanalisation, überreichen Sie der Zauberin die magischen Gegenstände. Zusammen mit Prinz Valor und seinen Getreuen stürmen Sie anschließend den Palast (45), um Baron Demordrey zur Rechenschaft zu ziehen. Vorher sollten Sie aber Ihre Mitstreiter mit besseren Waffen vom örtlichen Händler ausrüsten. Nach dem Sieg über den Baron steigt der Held mit der Zauberin in die nahe Schmiede hinab.

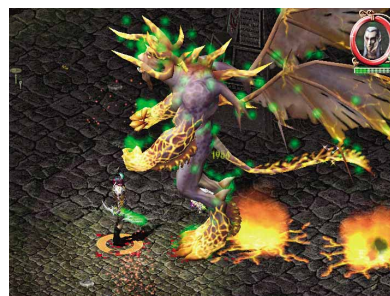


31. Die Schmiede der Ahnen

Die Treppe zum zweiten Untergeschoss findet das Duo im Norden. In diesem Bereich erschafft Shareefa dann das »Goldene Herz Ancarias«. Mit dem neuen Portal geht es weiter zur ersten Ebene.

32. Das Herz Ancarias

Hier setzt der Held das Herz in den Sockel ein und zerschlägt das Horn. Der Dämon erscheint mit lautem Getöse. Im Kampf verwendet er gefährliche Lichtstrahlen und teilt kräftige Hiebe aus. Außerdem hinterlässt er eine Spur aus Feuerfeldern. Seine Schwachpunkte sind jedoch seine Geschwindigkeit und Größe. Bedrängen Sie ihn mit Fernkampfattacken, Zaubern oder schlagkräftigen Nahkampf-Combos – je nach Charakterklasse. Danach weichen Sie durch die niedrigen Türen in einen angrenzenden Raum aus, um dort zu verschlafen. Sobald der Dämon in die Unterwelt verschwindet, sammelt der Held das »Goldene Herz« ein und teleportiert sich in den Thronsaal.



4. ZEITENWENDE

33. Shaddar

Der Fiesling Shaddar entführt die Baroness Vilya, um sie in seinem Turm zu opfern. Sprechen Sie mit Alcalata, dem Weisen, und reisen Sie dann mit dem Transferportal nach Shaddar-Nur. Im Kellergeschoss des Turms bringt ein Teleporter den Abenteurer in den Beschwörungsraum. Dort wartet ein Rudel Sakkara-Priester, die mit zielsuchenden Energiebällen angreifen. Weichen Sie den Geschossen aus und erledigen Sie die Kuttenträger im Nahkampf. Anschließend kümmert sich der Held um den etwas schwachbrüstigen Obermotz, der im Nahkampf keine Chance hat. Mit Shaddars Ableben bricht der Ansturm der Untoten-Armee zusammen. Sie haben Ancaria vor dem Untergang bewahrt – herzlichen Glückwunsch! PH

