



Steigbügel-Geschnetzel

# SACRED

Im Betatest verpasst Ascaron dem Action-Rollenspiel den letzten Schliff. Wir haben Monster geplättet und Fehler gesucht.

**Z**auberer tragen Schlapphüte, reiten auf weißen Pferden und besiegen Balrogs. Oder sie büffeln im Magie-Internat, spielen Besen-Fußball und gönnen sich nach Feierabend ein alkoholfreies Butterbier. Alles Mumpitz! In Ascarons Action-Rollenspiel **Sacred** stürzen sich Kampfmagier kopfüber in wilde Gefechte mit Wölfen, Ogeren und Skeletten. Im Betatest haben wir als Zauberer den Fantasy-Kontinent Ancaria erkundet.

## Aggressiver Zauberlehrling

Die Charakterwahl zu Spielbeginn fällt schwer: Wollen wir mit Gladiator oder Seraphim nah ran an den Feind? Oder doch lieber mit Wald- und Dunkelelfen auf Distanz bleiben? Wir entscheiden uns für den Kampfmagier. Der ist, ähnlich wie die Vampirfrau, ein guter Allrounder.

Die Reise beginnt an einem Steinkreis, wo uns ein Meister-Magier in die Grundzüge der Bedienung einweist. Die funk-

tioniert ähnlich intuitiv wie in **Diablo 2**, per Mausklick hauen wir zu oder schleudern Zaubersprüche. Nach kurzen Kämpfen gegen Trainings-Gegner dürfen wir endlich auf eigene Faust losziehen. Abschaltbare Textkästen erklären immer wieder neu auftauchende Spielelemente wie etwa den Quest-Kompass, der mit Pfeilen den Weg zum nächsten Ziel weist.

## Mähre oder Mustang

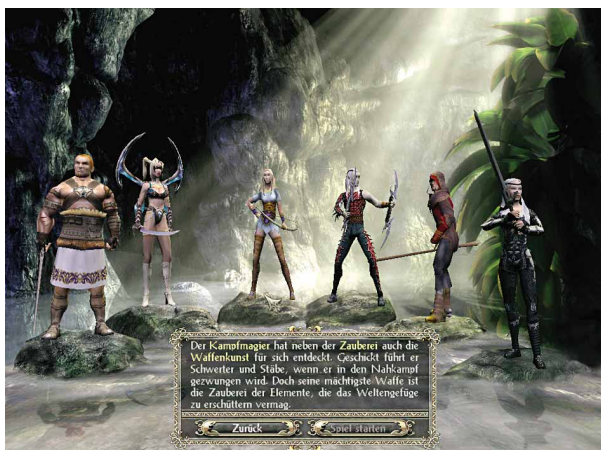
In einem kleinen Dorf in der Nähe nehmen wir den ersten Auf-

trag an: Ein kleiner Junge hat sich im Wald verlaufen, wir sollen ihn finden. Per Feuerball (von Anfang an verfügbar) versengt unser Kampfmagier ein paar Wölfen das Fell: Das Kind ist gerettet. Zum Dank gibt's von der Mama Geld, das wir sofort zum Pferdehändler tragen. Der verhökert uns für 100 Goldstücke einen »alten Klepper« mit wenig Lebenspunkten und ohne Angriffsfertigkeit. Zwar sind auch stolze Schlachtrösser im Angebot, doch für die fehlt unserem Magier neben Barem



In einer Wüstenstadt legt sich der Magier mit Zombies an, seine Flammenspirale röstet die Untoten.





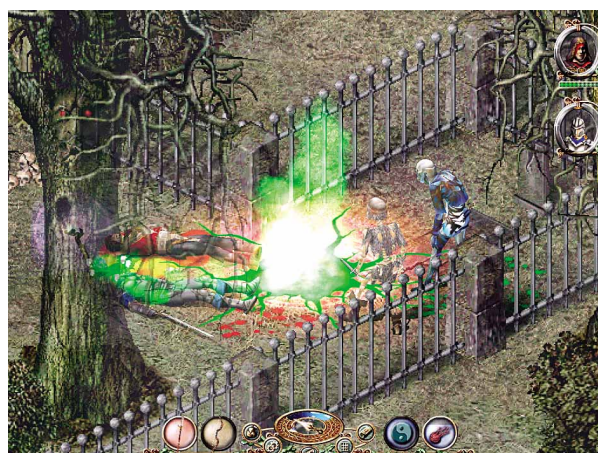
Sechs Charaktere stehen zur Auswahl: Wir haben den Kampfmagier gewählt.



Ein Fesselzauber lähmt den Helden — der Feuerball funktioniert trotzdem.



In manchen Missionen sind wir mit einem Pulk von Gefolgsleuten unterwegs.



Im Betatest eher selten: Zombies haben uns auf einem Friedhof überwältigt.

die nötige Reitfähigkeit, die von der Charakterklasse abhängt.

Trotzdem leistet das betagte Ross gute Dienste: Reitend kommen wir sehr viel schneller voran als zu Fuß, lediglich vor Höhlen und Gebäuden (alle betretbar) müssen wir absitzen.

### Reich behängt

Auf unseren Reisen durch Ancaria finden wir jede Menge Gegenstände. Nach einem Kampf

sammelt der Held wie in **Dungeon Siege** die Beute per Tastendruck selbstständig auf. Schnell ist das Inventar mit Waffen, Rüstungen und allerhand Kleinzeug gefüllt. Die Sachen sind nicht stapelbar, ein Knopfdruck räumt jedoch den Rucksack Platz sparend auf. **Sacred**-Helden sind eitel und behängen sich mit maximal vier Ringen, zwei Amuletten und einem Gürtel. Hinzu kommt Kampfkleidung wie Helm oder

Beinschienen, allesamt an der Spielfigur gut sichtbar.

Oft ist eine Waffe nur für eine bestimmte Klasse gedacht. Dann heißt es rasch zum nächsten Händler galoppieren, um die Ware zu verschauern. Obwohl es in **Sacred** keine Stadtportale wie in **Diablo 2** gibt, kosten die Verkaufsaktionen nur wenig Zeit und nerven nicht. Denn stets ist ein per Pferd schnell erreichbares Dorf in der Nähe.

Kategorien vor allem Kampfzauber wie den Blitzsturm liefern. In **Sacred** gibt es keinen Fertigkeitbaum: Der Held lernt aus gefundenen Runen. Steine für andere Charakterklassen tauschen wir bei einem Lehrmeister gegen Magier-Runen ein. Beim Levelaufstieg verteilen wir keine Punkte auf Sprüche, sondern auf eine der fünf Disziplinen.

### Beta-Fazit

Obwohl **Sacred** schon in der Betaversion flüssig läuft und jede Menge Spaß macht, bleibt für die Entwickler viel zu tun: So sind die Kämpfe noch zu leicht, sowie Start- und Zielpunkte von Begleitschutz-Missionen noch nicht richtig gesetzt! **MS**



Zu Pferd beharken wir einen Banditen-Anführer.

### Magischer Fünfkampf

Unser Magier kann seine Fähigkeiten in den Disziplinen Feuer, Erde, Luft, Eis und Geist fortbilden. Letztere beschert Heilsprüche oder einen magischen Schild, während die ersten vier

### SACRED

Genre: Action-Rollenspiel  
Termin: 27. Februar 2004

Entwickler: Ascaron  
Potenzial: Ausgezeichnet

**Markus Schwerdtel:** »Nach ein paar Minuten war es so weit: Das unverwundliche Sammel-Prinzip hat mich gnadenlos ins Spiel gezogen. Die im Vergleich zu **Diablo 2** anspruchsvolleren und häufigeren Quests sind ganz nach meinem Geschmack, zumal zünftige Kämpfe trotzdem nicht zu kurz kommen.«



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **81**