



Dem Teufel im Nacken

SACRED

Mit Helden zu Pferd kämpfen und zaubern – Ascara's Action-Rollenspiel macht Jagd auf Diablo 2.

Endspurt in Gütersloh: Die Entwickler bei Ascara feilen an den letzten Feinheiten des Action-Rollenspiels **Sacred**. Wir haben den heißen **Diablo 2**-Verfolger in seiner neuesten Version unter die Lupe genommen. Dabei durften wir in

der Fantasy-Welt Ancaria als Vampir spuken, Kampffertigkeiten tauschen und entführte Burgfräuleins retten.

Ein Käfig voller Helden

Zu Beginn wählen wir uns den passenden Helden aus sechs

Charakter-Klassen. Mittlerweile hat Ascara alle Heroen fertig: Kampflustige Naturen greifen zum Gladiator oder der Sraphim. Wer lieber aus der Ferne seine Gegner beharkt, der wählt Wald- oder Dungelelfen. Bleiben noch Magier und Vampir-Lady. Die beiden setzen ganz auf Zauberkraft und sind im Nahkampf eher schwach. Dafür macht etwa ein hochstufiger Magier mit seinem Feuerring gleich eine ganze Gruppe von großen Kreaturen nieder.

Nachdem wir einen Helden gewählt haben brechen wir ins Abenteuer auf. Jede Klasse hat einen anderen, festgelegten Einstiegspunkt in Ancaria. Nach den ersten Tutorial-Quests laufen die Story-Fäden um die Jagd nach einen fiesen Erzdämon für

alle Charaktere jedoch am gleichen Punkt zusammen.

Sonnenschutz-Faktor 10

Die Vampir-Lady war in unserer Version zum ersten Mal spielbar. Tagsüber ist die Dame als mittelstarke Kämpferin unterwegs, doch auf Knopfdruck verwandeln wir sie in ihre Vampir-Form. Nur so dürfen wir ihre mächtigen Fähigkeiten einsetzen. Zum Beispiel beschwören wir gefallene Gegner als Untote zurück ins Diesseits und lassen sie für uns kämpfen. Wird unsere Energie mal knapp, saugen wir einem nahen Opfer Lebenssaft ab. Das geschieht zwar durch einen Zauber, statt durch das aus Büchern und Filmen bekannte »Zähne in den Hals«-Hacken, führt aber zum gleichen Ergebnis.



Unsere Waldelfin ist dieser Horde fieser Gegner im Nahkampf unterlegen. Der riesenhafte Drache gibt uns den Rest.



In der Sonne nimmt die Vampir-Lady Schaden.



Schadenstexturen zeigen die Heldengesundheit.

Der größte Feind der Blutsaugerin ist das Tageslicht. Sobald die Sonne aufgeht müssen wir uns entweder in die schwächere Gestalt zurückverwandeln oder kassieren Schadenspunkte. Deshalb empfiehlt es sich tagsüber, Gefechte zu meiden oder einfach in einen der zahlreichen Dungeons zu verschwinden, bis es wieder dunkel wird.

Kerker und Drachen

In **Sacred** sollen über 100 Höhlen, Verliese und andere Dungeons zu finden sein. Viele davon können wir entdecken, ohne dass wir vorher einen entsprechenden Auftrag erhalten haben. Die Geschichte um ein entführtes Burgfräulein kommt zum Beispiel auch ins Rollen, wenn wir die holde Maid retten, bevor wir den verzweifelten Papa aufsuchen.

Die Innenräume von Gebäuden und Höhlen haben die Designer sehr detailliert gestaltet: Bilder hängen in einer Ahnengalerie, Schüsseln mit Obst stehen auf den Tischen oder Teppiche zieren die Flure. Außerdem sind die Räume sinnvoll und realistisch angeordnet. Ein Erzmagier hat sein Schlafzimmer nicht direkt neben der Küche oder im Nachbarraum eines Zugbrücken-Mechanismus.

Erkundungs-Bonus

Für Entdecker, die jeden Winkel der 20 Regionen von Ancaria erkunden, haben sich die Entwickler ein besonderes Belohnungssystem ausgedacht. So sollen in einigen weit abgelegenen Dungeons Schriftrollen oder Buchfragmente versteckt liegen. Alleine machen die Fetzen kaum Sinn. Doch wer sie zusammenfügt, erhält zum Beispiel die Wegbeschreibung zu einer Höhle, in der ein legendäres Königsschwert mit exorbitanten Angriffswerten lagert.

Ho, Fury!

Damit die Erkundungstouren schneller von Statten gehen, schwingen wir uns in Städten auf ein Pferd und reiten damit durch die Pampa. Wenn wir das Ross wegen einem Kampf oder einer anderen kurzen Pause mal irgendwo stehen lassen müssen, rufen wir wie in einem Western per Pfiff den Klepper herbei. Doch absteigen müssen wir nur selten, denn Zauber und Attacken dürfen wir auch im Sattel ausführen. Besonders spektakulär ist der Ritt mit einem Schlachtross in eine Gruppe von Gegnern, die durch die Wucht des Aufpralls zur Seite weggeschleudert werden.

Runen-Sammelalbum

Auf den Reisen durch die Fantasy-Welt ergattert unser Held hunderte von Gegenständen und Waffen, die besiegte Gegner fallen lassen oder die Auftraggeber als Belohnung verschenken. Manche dieser Objekte kann nur eine der sechs Heldenklassen benutzen – etwa die Seraphim ihre magischen Rüstungen. Für andere wie grobe Barbaren-Streitaxte brauchen unsere Recken einen bestimmten Stärkewert.

Außerdem finden die Helden Runen, mit denen sie Fertigkeiten verbessern. Damit für Gladiatoren eine Vampir-Lady-Rune trotzdem einen Wert besitzt, stehen in manchen Städten Lehrmeister. Die verknüpfen Kampfkünste zu schlagkräftigen Kombos, tauschen aber auch Runen mit uns. Der Trick dabei: Wenn wir einen Upgrade-Stein vertauschen, bekommen wir einen zufälligen zurück. Geben wir zwei Runen ab, dann kriegen wir eine heraus, die zu unserer Heldenklasse passt. Ab drei eingesetzten Klunkern gibt's sogar eine Rune unserer Wahl. **PH**



Mit dem richtigen Pferd galoppieren wir ganze Gegnergruppen nieder.



Im Schlossinneren gibt's hübsche Räume und Hinweise auf ein entführtes Burgfräulein.



Lehrmeister in der Stadt tauschen Runen und verkaufen Kombos.

SACRED

Genre: Action-Rollenspiel Entwickler: Ascaron
Termin: Februar 2004 Potenzial: Ausgezeichnet

Patrick Hartmann: »Da ich schon bei Diablo 2 die anspruchsvolleren Charaktere mochte, gefällt mir die Vampir-Lady in Sacred besonders gut. Genial sind die Pferde, vom Sattel aus kämpft es sich gleich viel besser! Außerdem finde ich es klasse, das Entdecker mit mächtigen Artefakten belohnt werden. So bekomme ich als »Mr. Ich-erkunde-jede-Ecke« auch was für Expeditionen.«



CD: Video-Special

DVD: Interaktive Preview



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie