

Diablo auf den Fersen

Sacred

Entdecker im Fantasiereich Ancaria brauchen festes Schuhwerk. Wer sämtliche Geheimnisse finden will, ist über 150 Stunden unterwegs.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Auf CD/DVD:
Video-Special

Facts

- 6 Charaktere
- 20 Regionen
- 350 Quests
- 132 Dungeons

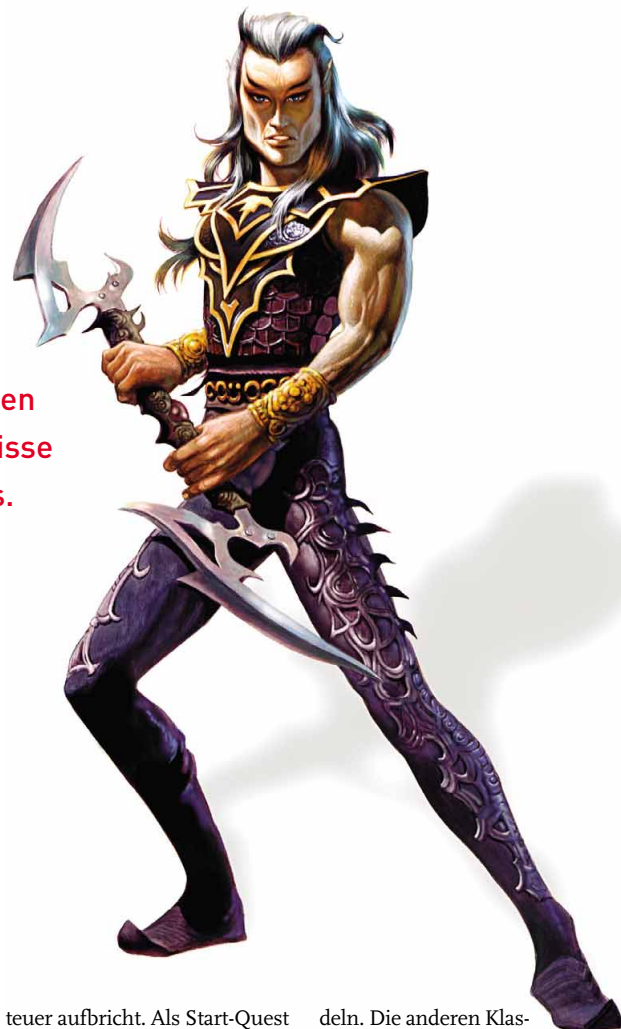
Zwei Helden treffen sich in der Taverne. Sagt der eine: »Ich habe gerade 21 Quests erfüllt und 45 Dungeons durchforstet, um Diablo die Rübe abzuschlagen.« Sagt der andere: »Pah, ich hab' 180 Missionen absolviert und musste 70 Verliese erkunden, um einen Sakara-Dämonen zu besiegen. Und ich ruhe mich hier nur kurz aus. Denn das war erst die Hälfte von dem, was es in Ancaria zu sehen gibt!«

Um Held zwei auf den Zahn zu fühlen, sind wir zu den Entwicklern des Action-Rollenspiels **Sacred** gefahren. Vor Ort bei Ascaron haben wir das Zauberreich auf eigene Faust erkundet.

Aller Anfang ist leicht

Unsere Expedition in der gewaltigen Fantasy-Welt führt durch 20 große Regionen. In jeder warten Dungeons, Siedlungen und massig Monster. Damit die Reisezeit trotz fehlendem Stadtportal-Zauber erträglich bleibt, sind überall in Ancaria Pferde verteilt. Die dienen Ihnen als schnelles Transportmittel durch die Gebiete, und im Kampf sind Sie damit schneller als die meisten Monster – und schwer zu besiegen.

Alle sechs Helden in **Sacred** starten an einem anderen Ort der großen Weltkarte. Wir haben uns für den Magier entschieden, der an einem Steinring à la Stonehenge ins Aben-

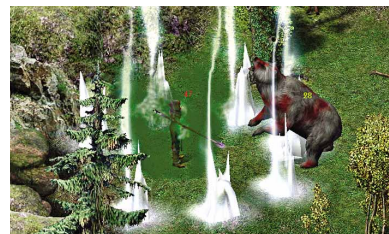


teuer aufbricht. Als Start-Quest erledigen wir für unseren Lehrer einen Goblin per Feuerzauber. In der kurzen, kinderleichten Sequenz lernen wir Monster vermöbeln, Objekte sammeln und mit NPCs verhan-

deln. Die anderen Klassen Gladiator, Seraphim, Waldelfin, Vampirlady und Dunkel-elf haben ebenfalls ein eigenes Zuhause – jeweils komplett mit spezifischem Einstiegsauftrag als Abenteuer-Tutorial.



Die **Riesenspinnen** erweisen sich als immun gegen unsere Gifffalle. Jetzt helfen nur noch die Martial-Arts-Attacken des Dunkel-elfen.



Den **Eis-Zauber** müssen wir per Rune lernen.



Dieser mächtige **Drache** vergibt als NPC Quests.



In der **Lava-Well** sind die Bewohner extra-stark.



Der brennende Sakkara-Dämon ist einer der riesigen Zwischengegner in Sacred. In solchen Kämpfen setzen wir unsere Fertigkeiten-Combos ein. (1024x768)

Knopfdruck-Pfadfinder

In jeder Region muss sich unser Charakter erst einen guten Ruf erarbeiten. Der verbessert sich mit der Zahl erledigter Quests. Wer ein Wolfsrudel vom Kornfeld verjagt, bekommt neben Gold vom Bauern Schulterklopper in der Nachbarschaft. Dort gibt's fortan nützliche Informationen, weitere Botengänge oder sogar Unterstützung durch einen KI-Mitstreiter. Sobald sich die Missionen im Abenteuer-Tagebuch stapeln,

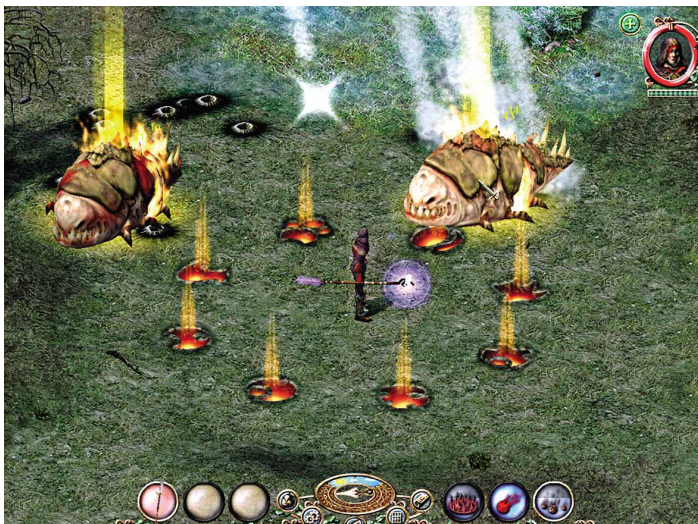
erleichtert ein Kniff die Übersicht: Per Mausklick aktivieren wir einfach die Quest, die wir als erste erledigen wollen. Eine Kompassnadel markiert dann den Weg zum Zielort. Kommt ein neuer Einsatz dazwischen, polen wir die Anzeige um. Für alle Missionen, die direkt die Haupthandlung um die Jagd nach einem Feuertdämon vortreiben, gibt's eine Nadel in eigener Farbe. Laut den Entwicklern warten in **Sacred** an die 350 Aufträge. So sollen Sie rund 175 Stunden beschäftigen

sein, wenn Sie alle Ecken von Ancaria erkunden.

Verknüpfte Talente

Als Geheimwaffe in den Mauseklick-Schlachten gegen Trolle und Riesenspinnen gebieten alle Recken über so genannte Kampfkünste. Die funktionieren wie die Fertigkeiten in **Diablo 2** und werden im Gefecht per Klick aktiviert. Dazu gehören Zauber wie Feuerball und Eisring, aber auch Spezialattacken wie Rundumschlag und Schwertwurf. Um eine Kampf-

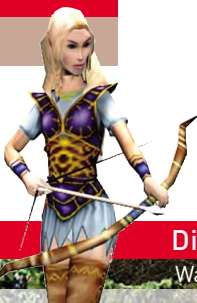
kunst zu beherrschen, braucht der Held die passende Rune. Benutzt unser Magier zum Beispiel ein Höllenfeuer-Symbol, erlernt er den Zauberspruch. Kennt der Hexer die Formel schon, erhöht sich die Durchschlagskraft, und die Attacke richtet mehr Schaden an. Besonders effektiv: Alle Fertigkeiten von **Sacred** lassen sich kombinieren: Ein Gladiator verknüpft etwa einen Tritt zum Wegschleudern von Gegnern mit einem Schwertwurf. Ein einzelner Mausklick löst die Künste nacheinander aus. Solch mächt-



Praktisch: Der **Bannkreis-Zauber** hält kurzzeitig sämtliche Monster fern.



Eine Besonderheit von Sacred ist das Kämpfen und Zaubern vom **Pferde** aus.



Die Elfen-Helden

Waldelfin

Dunkelelf



Heilzauber:
Nach Gefechten flückt die Waldläuferin sich und ihre Mitstreiter wieder zusammen.



Metamorphose:
Aufdringliche Verzehrer verwandeln wir in harmlose Nutztiere wie Schafe und Hühner.



Pfeilmagie:
Zielsucher-Bolzen kreisen Opfer ein und springen auch zwischen mehreren Feinden.



Gegner fesseln:
Um gefährliche Feinde zu paralisieren, beschwört die Waldelfin Wurzeln.



Höllenschlund:
Diese Falle saugt schwache Gegner einfach weg. Größere Brocken verlieren Energie.



Seelensauger:
Aus dem Geist gefallener Feinde gewinnt der Dunkelelf Lebenspunkte für sich.



Martial Arts:
Der Spitzohren-Kämpfer ist ein Karate-Naturtalent und teilt mit Kicks kräftig aus.



Brandbombe:
Die Fantasy-Handgranate ist ideal zum Angriff auf große Gegner und Gruppen.

Die Waldelfin kämpft lieber per Flitzbogen aus dem Hintergrund oder hilft ihren Mitstreitern mit Magie. Kommt doch mal ein Gegner zu nahe, setzen wir einfach ihren Verwandlungszauber ein, der aus wutschraubenden Feinden vorübergehend sanfte Haustiere macht. Dann werden Sie entweder gefahrlos fliehen oder ein Schlachtfest veranstalten können. Außerdem fesselt die Naturdame einzelne Monster mit Wurzeln, die auf Kommando aus dem Boden sprießen – ideal, um Bösewichte per Bogen zu erledigen.

Königin der Nacht

Die schmucken Wettereffekte und der Tageszeitenwechsel in Ancaria wirken sich spielerisch aus. Besonders als Vampirlady werden Sie die Uhr im Auge behalten müssen. Denn die bleiche Schönheit läuft nur nachts zu voller Stärke auf. Dann verwandelt sie sich etwa auf Knopfdruck in einen zähneflitschenden Vampir. Wenn dieser Kreaturen beißt, stehen sie als willige Diener wieder auf und unterstützen ihn im Kampf. Allerdings erleiden die Schergen Schaden, sobald die Sonne aufgeht, und verdampfen schon nach kurzer Zeit im Tageslicht. Der Anführerin geht's ähnlich: Ehe der Hahn kräht, sollten Sie deshalb lieber wieder aus der Vampirhaut schlüpfen. **PH**

ge Combos haben allerdings ihren Preis: Nur ein spezieller Lehrmeister kann bis zu vier Fertigkeiten für uns verketteten; je nach Anzahl und Stärke variiert die Höhe seiner Rechnung.

Jungfern-Trip

Rechtzeitig zu unserem Besuch haben die Designer zwei neue

Helden fertig gestellt. Sowohl Waldelfin als auch Dunkelelf konnten wir als Erste komplett mit allen Kampfkünsten ausprobieren. Die Spitzohren beginnen das Abenteuer gemeinsam, angeblich entwickelt sich sogar eine kleine Romanze zwischen den beiden. Wir haben zuerst den Dunkelelfen ausge-

wählt und seine Martial-Arts-Tricks getestet. Doch er kann mehr als nur Kung-Fu: Besiegten Gegnern saugt er die Seelen ab und wandelt die in eigene Lebensenergie um. Außerdem hat der Freund der Finsternis einen Stapel Fallen im Gepäck. Besonders eindrucksvoll fanden wir den Höllenschlund: Der Dunkelelf markiert einen Bereich per Pentagramm. Tritt ein Gegner in dieses Feld, wird er einfach weggesaugt. Falls das Opfer zu groß für die Öffnung ist, verliert es Lebenspunkte.



Im finsternen Verlies muss unser **Dunkelelf** alle Kampfkünste einsetzen, um die Seraphim (rechts) zu befreien.



Im Fertigkeiten-Menü basteln wir **Combos**.

Sacred

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Ascaron
Termin: 4. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Patrick Hartmann: »Fertigkeiten-Combos, eine riesige Welt, massenhaft Monster und Gegenstände – der einzige große Kritikpunkt ist der fehlende Stadtportal-Zauber. Abgesehen davon ist Ascaron auf dem richtigen Weg. Im Herbst schicke ich Diablo eine Karte aus Ancaria!«