



Auf CD/DVD:
Video-Special

Konkurrenz für Blizzard

Sacred

Schicke Helden, starke Zauber und schöne Grafik – Ascaron arbeitet an einem Action-Rollenspiel der nächsten Generation.

Schade – aber **Diablo 3** ist zum Leidwesen aller Fans derzeit nicht in der Mache. Doch jemand anders als Blizzard hat sich für ein vergleichbares Projekt gefunden: die deutsche Spieleschmiede Ascaron. Wir haben uns das Action-Rollenspiel **Sacred** ausführlich zeigen lassen und eine sehr frühe Version mit drei der geplanten sechs Helden angespielt: Gladiator, Seraphim und Magier waren schon enthalten. Die Atmosphäre erinnert stark ans Vorbild, die Gra-

fik ist allerdings viel schöner. Und ein paar gute Ideen könnten dafür sorgen, dass selbst treue **Diablo**-Jünger fremdgehen.

Riesiges Reich

Mit unserem Helden befreien wir in **Sacred** eine gewaltige Fantasy-Welt vom Bösen. Die Landkarten mit Bergen, Häusern, Personen und Wäldern sind komplett in 3D aufgebaut. Allerdings ist der Kamerawinkel fest. Lediglich der Zoomfaktor lässt sich stufenlos verändern. Die Steuerung inklusive der Maustastenbelegung funktioniert genauso wie in **Diablo 2**.

Nach aktueller Planung sind rund 70 Prozent der Spielwelt vom Start weg bege- und erforschbar, der Rest wird im Lauf der Story freigeschaltet. Das Zentralgebiet besteht aus Wäldern, Wiesen und mittelalterlichen Städten mit Burgen. In den Steppe der südlichen Regionen liegen einsame Pioniersiedlungen. Dort gibt's Bauernhöfe und, nahe des orkischen Ödlands, zahlreiche Grenzfestungen. Der Westen erinnert mit grünen Alleen, Parkanlagen und aufwändigen Villen an die Südstaaten der USA; dahinter schließen sich urzeitliche Wälder an. Östlich des Kernlands lauern dunkle Moore,



In der stillvollen Mittelalter-Siedlung zaubert das Multitalent **Seraphim** einen heiligen Blitz herbei.

und im Norden herrscht ewiges Eis mit verschneiten Gletschern und einer alten Klosterburg.

Kompass der Geschichten

Die Story dreht sich um einen garstigen Super-Dämonen, den ein Magier beschworen hat. Dummerweise verlor der jedoch die Kontrolle über seine Schöpfung, die jetzt Amok läuft – und wir müssen die Bestie zurück in die Hölle befördern. Zusätzlich arbeiten die Designer an rund 200 freiwilligen Quests. So bittet uns etwa eine Bäuerin, ihr den Mann zurückzubringen, der sich besoffen im Wald verlaufen hat. Um selbst immer den Überblick zu behalten, sollte man auf den Kompass achten. Die Goldnadel weist den Weg zum nächsten Abschnitt der Haupthandlung. Bis zu vier

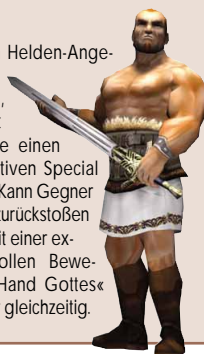


Selbst für einen hochgepöppelten Gladiator ist der flammenspuckende **Drache** eine Herausforderung.

Die sechs Helden im Überblick

Gladiator

Der Haudrauf im Helden-Angebot. Beherrscht fast alle Waffen, darf zusätzlich mit jeder Gattung je einen besonders effektiven Special Move ausführen. Kann Gegner wegschleudern, zurückstoßen oder attackiert mit einer extrem wirkungsvollen Bewegung namens »Hand Gottes« mehrere Monster gleichzeitig.



Wald-Elfin

Bekämpft Gegner per Pfeil und Bogen aus der Ferne; besondere Bogen verleihen den Geschossen zusätzliche Schadenswirkungen. Ihre Zauberei ist eher defensiver Natur, sie verschmilzt mit ihrer Umgebung. Außerdem ruft sie Tiere zur Hilfe herbei oder beschwört Stürme, die Monsterhorden zurückwerfen.



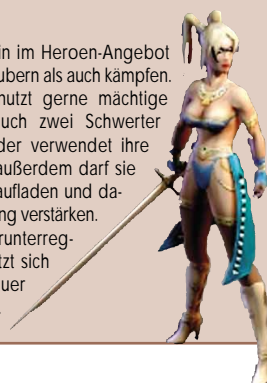
Magier

Der Kampfzauberer ist schwach im Umgang mit Schwert oder Axt aber verfügt über spektakuläre magische Fähigkeiten. Er schleudert Feuerbälle, sprüht Säuren oder öffnet Erdspalten unter Angreifern.



Seraphim

Die Allrounderin im Heroen-Angebot kann sowohl zaubern als auch kämpfen. Die Dame benutzt gerne mächtige Säbel, aber auch zwei Schwerter gleichzeitig, oder verwendet ihre Lichtpeitsche; außerdem darf sie einige Waffen aufladen und damit deren Wirkung verstärken. Lässt Blitze herunterregnen oder schützt sich mit einer Mauer aus Lichtklingen.





In der wunderschönen 3D-Landschaft mit Strand und Palmen brutzelt der Magier per magischem **Zauberkreis** dem Gegner eins über. (1024x768)

weitere Zeiger lenken jeweils zu den Nebenaufgaben, die wir uns in Journal ausgesucht haben. Nebenbei: Der Spielstand lässt sich jederzeit sichern.

Biester und Ellbogen

Vor Spielbeginn steht die Wahl für einen von sechs Helden; weitere Details verrät der Kasten unten. Im Spielverlauf verbessern wir mit Erfahrungspunkten aus Kämpfen und Quests den Recken vom Sempel-Haudegen zum Super-Heroen. Dabei gibt sich **Sacred** eher klassisch: In Ka-

tegorien wie Stärke, Beweglichkeit oder Zauberkraft verteilen Sie nach Levelaufstiegen die neuen Fertigkeitenpunkte. Je nach Spielfigur stehen dadurch andere Sprüche und Kampftechniken zur Verfügung. Nur die Wald-Elfin beschwört etwa wilde Tiere, während ausschließlich der Gladiator über einen Ellenbogenschlag verfügt, der alle Gegner hinter ihm zurückwirft.

Orks und Drachen

Ein Hingucker sind jetzt schon einige der Gegner. Abgesehen

von normal großen Zombies oder Skelettkriegern, wilden Bären oder Räubern kriegen wir es auch mit einigen riesigen Drachen zu tun, die Feuer spuckend über uns herfallen. Außerdem gibt's vor allem in größeren Siedlungen zahlreiche Nebenfiguren. Die erteilen Aufträge oder verkaufen Ausrüstung. Beim Schmied lassen Sie Ihre Waffen mit magischen Eigenschaften aufrüsten – das kann man im Spielverlauf sogar selbst lernen. Meister bringen zudem Special Moves oder Zaubersprüche bei.

nen der Figuren in **Sacred**, die uns schon in der frühen Version richtig gut gefallen. Derzeit polieren die Grafiker rund 500 Bewegungsphasen auf, die sie per Motioncapturing von echten Kampfsport-Spezialisten abgesehen haben.

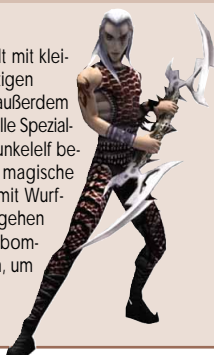
Übrigens können Sie Ihren Helden auch per Pferd durch die Lande reisen lassen. Wahlweise flüchten Sie dann vor den meisten Feinden oder stellen sich auf dem Rücken Ihres Kleppers den Monsterhorden. Anfangs bekommen Sie nur einen eher unspektakulären Gaul, später klettern Sie auch auf schwer gepanzerte, dunkel glänzende Hochleistungs-Hengste. **PS**

Schöne Sprünge

Recht aufwändig werden die Kampf- und Zauber-Animatio-

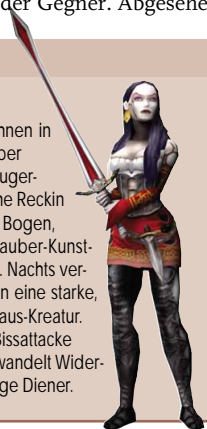
Dunkelfelf

Kämpft gewandt mit kleinen, aber mächtigen Waffen; verfügt außerdem über wirkungsvolle Spezialattacken. Der Dunkelfelf beherrscht einige magische Sprüche, kann mit Wurfgeschossen umgehen und etwa Rauchbomben verwenden, um sich heimlich zurückzuziehen.



Vampirin

Zwei Seelen wohnen in ihrer Brust: Tagsüber kämpft die Blutsauger-Dame als ritterliche Reckin mit Schwert oder Bogen, muss aber auf Zauber-Kunststücke verzichten. Nachts verwandelt sie sich in eine starke, schnelle Fledermaus-Kreatur. Per Klauen- und Bissattacke tötet sie und verwandelt Wider-sacher in willfährige Diener.



Sacred

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Ascaron
Termin: 3. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Auf meiner Will-ich-spielen-Liste steht Sacred ganz oben. Mag sein, dass die Entwickler sich mit Innovationen zurückhalten. Aber Grafik, Atmosphäre und Steuerung sind top. Hoffentlich lernt Ascaron aus dem letzten Bug-Debakel und liefert ein fehlerfreies Spiel ab.«