

Sacred 2

Die Riesenwelt Ancaria schrumpft auf Rucksackgröße, denn Ascaron optimiert sein Action-Rollenspiel als weltweit erster Hersteller für Intel-Notebooks.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5334
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5334

Ein Sechserpack gilt als praktisch, weil man's überallhin mitnehmen kann. Weiß doch jeder. Kompliziert wird's aber, wenn keine Getränkedosen drinstecken, sondern Helden – nämlich die sechs Monsterjäger des Action-Rollenspiels **Sacred 2**: Hochelfe, Seraphim, Dryade, Schattenkrieger, Tempelwächter und Inquisitor. Wenn Sie dieses Sechserpack mitnehmen möchten, brauchen Sie einen Laptop. Einen schnellen Laptop, denn die detaillierte Grafik müsste Hardware-Ressourcen eigentlich flotter aufessen als Homer Simpson seine Donuts. Wohlgeremt »müsste«, aber nicht »muss«: Der Entwickler Ascaron hat in die Technik-Trickkiste gegriffen und **Sacred 2** an tragbareren Rechner mit Intels Centrino-Chipsatz angepasst. Selbst auf betagten Geräten mit Centrino-1-Technologie (im Einsatz seit 2003) soll das Abenteuer flüssig laufen und trotzdem ansehnlich ausschauen – egal, wie lahm die Grafikkarte ist. Tatsächlich: Bei einer Demonstration wirkt die Laptop-Fassung detaillierter als jene für »erwachsene« Rechner, aber keinesfalls hässlich. Auf Centrino-2-Systemen sieht **Sacred 2** noch besser aus



Mit Voodoo-Magie knöpft sich die berittene **Dryade** Sumpfskelette vor. Alternativ kämpft die Elfe mit Fernwaffen wie dem Blasrohr.

(siehe Kasten »Centrino-Vergleich) und ist damit ein Anwärter auf den Titel »schönstes tragbares Sechserpack der Spielehistorie«.

Steigender Absatz

Davon abgesehen, dass Intel über diese Form der Centrino-Werbung nicht eben unglücklich sein dürfte, begründet Ascaron sein Vorgehen mit dem derzeitigen PC-Absatz: Laut dem Marktforschungsinstitut IDC sanken die Verkaufszahlen normaler Rechner im ersten Quartal 2008 weltweit um 0,9 Prozent, während die von Notebooks um 47 Prozent stiegen. Mit der Optimierung erschließt Ascaron also einen wachsenden Käuferkreis. Technisch funktioniert die Anpassung automatisch: Nach der Installation erkennt **Sacred 2**, ob es auf einem Laptop läuft, und wählt eines von drei Grafiksets. Hierzu mussten die Designer jedes 3D-Modell dreimal gestalten – mit geringer, mittlerer und hoher Polygonzahl (siehe auch den Artikel über 3D-Modeller auf Seite 136). Darüber hinaus sehen Laptop-Besitzer direkt im Spiel die Akku-Laufzeit sowie die Qualität der WLAN-Verbindung. Und im »AdHoc«-Modus können sie mit wenigen Klicks eine Netzwerk-Partie starten. Wer in ein laufendes Match einsteigt, wird

direkt zu seinen Mitstreitern teleportiert, umständliches Suchen entfällt. Aber das war ja klar –

oder haben Sie schon mal in einem Sechserpack nach einzelnen Dosen gesucht? **GR**



Vom Rücken seines **Hellhound-Reiters** aus erledigt der Schattenkrieger Untote.

Sacred 2

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2. Oktober 2008**
► Hersteller **Ascaron / Deep Silver** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Graf: Die Laptop-Anpassung ist eine feine Idee: Ein grafisch hochmodernes Spiel ohne starke optische Einbußen auch auf älteren oder leichten Notebooks spielen – allerdings nicht mit AMD-Geräten, schade. Davon abgesehen interessieren mich eher spielerische Qualitäten wie die die Quest-Wahl zwischen Licht und Schatten. Ob die funktioniert, klären wir in einer großen Vorschau in der nächsten Ausgabe.



micha@gamestar.de

Centrino-Vergleich

Auf ihrem Reit-Waran erkundet die Dryadin einen Marktplatz. So sieht die Szene auf einem **Centrino-1-System** ...

... und so auf einem **Centrino-2-Notebook** aus, erkennbar an den satten Farben und den detaillierten Texturen.