

# Sacred 2

Der geschlossene Betatest des Action-Rollenspiels läuft, und wir laufen mit: Mit allen sechs Klassen erforschen wir die schönste Welt, in der wir jemals Monsterhorden schnetzeln durften.

## DVD

- Die Spielwelt
- Die Klassen
- Die Quests
- Die Charakterentwicklung
- Fazit

## DVD-XL

- Top-Spiel-Videos in HD

## gamestar.de

- Screenshot-Galerie
- ▶ Quicklink: 5334
- Infos zum Spiel
- ▶ Quicklink: 5417

Unerhört, was man sich heutzutage als Held alles anhören muss! Da wagt es dieser Elfenbengel doch tatsächlich, uns im Vorbeischlendern anzuraunen: »Ihr seht nicht so aus, als hättet ihr schon viel erlebt.« Nicht viel erlebt?! Klappe zu, Tagedieb! Wir haben dem Großinquisitor gedient, Flammenstürme entfesselt, Lavaströme übersprungen, Skelettgeneräle zerkloppt, Wüstenspinnen nebst Dschungelpanthern getrotzt, Dämme gesprengt, Galgenvögel verflucht, Orks gebändigt, Tote erweckt, Wer- sowie Normalwölfe gejagt, Unterwelt-Bosse bezwungen, Schrumpfköp-

fe gesammelt, Lehmriesen versengt, Goblins geschnetzelt, Geiseln gerettet, Schätze errungen! Kurzum: Wir haben gekämpft, gekämpft, gekämpft, und zwar im nicht-öffentlichen Betatest des Action-Rollenspiels **Sacred 2: Fallen Angel**. Und nur, weil wir just eine weitere Partie begonnen haben und erneut als Jungheld durch die Elfenlande stapfen, muss uns dieser Bauernlummel noch lange nicht so ignorant von der Seite anzischeln! Doch gemacht, der computergesteuerte Bub weiß es eben nicht besser, drum sind wir auch schon wieder versöhnt. Zumal sein freches Sprüchlein zeigt,

wie viel Liebe der Entwickler Ascaron ins Detail gesteckt hat: Die Bewohner kommentieren sogar die (Un-)Taten unseres Helden. Und damit genug vom Elfenbengel und auf nach Ancaria, ins Riesereich voll Monsterhorden!

## Sechs Gotteskrieger

Wie im viereinhalb Jahre alten Vorgänger wählen wir unseren Charakter in **Sacred 2** aus sechs Klassen. Die einzige alte Bekannte ist die engelsgleiche Seraphim, die ihre Feinde wie ein klassischer Paladin mit dem Schwert zerschneidet und mit Himmelsfeuer martert. Der Schattenkrieger stürzt sich

als ebenso zäher wie untoter Soldat ins Nahkampf-Getümmel und frönt nebenher der Todesmagie. Als Fernkämpferin mit Bogen oder Blasrohr bleibt die Dryade bevorzugt auf Distanz, zudem sammelt die Baumschmuserin Schrumpfköpfe und spricht Voodoo-Flüche. Mit solchen Kinkerlitzchen hält sich die Hochelfe nicht auf, ihre Schnee- und Flammenstürme zerlegen ganze Gegnergruppen. Der Tempelwächter, eine ägyptisch angehauchte Roboterstatue, greift mit seinem mechanischen Arm und technischem Schnickschnack wie einem Flammenwerfer an. Als bitterböser Kampfma-

## Die Götterkräfte



Mit einem **Blitz** blendet der Lichtvater alle Gegner im Umkreis, um sie zu betäuben. Untote haut der Zauber sofort aus den Knochenlatschen.



Die Weisheits- und Philosophiegöttin umhüllt den Helden mit einem **Schild**, der einen Teil des Schadens auf die Angreifer zurückwirft.



Der Kriegsgott versetzt alle nahen Ungeheuer mehrere Sekunden lang in **Rage**, damit sie sich gegenseitig (aber auch den Helden) angreifen.



Mitten im idyllischen Elfenland zerblitzt der Inquisitor eine **Skelettleion** samt mächtigem General (links).

gier komplettiert schließlich der Inquisitor das Helden-Sextett. Mehr zu den interessanten und vielfältigen Talenten der Monsterjäger lesen Sie im Kasten »Heldenhafte Sechslinge« auf Seite 46.

Neben unserer Klasse wählen wir zu Spielbeginn einen von sechs Schutzgöttern. Doch nicht jeder davon steht jedem Helden zur Verfügung; die edelmütige Seraphim etwa verweigert die Zusammenarbeit mit der Hassherrin Ker, der Inquisitor schreckt vor dem Lichtvater Lumen zurück. Jeder Gott spendiert unserem Helden eine exklusive, besonders mächtige Spezialfähigkeit, die sich nach Gebrauch lange aufladen muss (siehe Kasten »Die Götterkräfte«). Später dürfen wir die Superkraft sogar verbessern, indem wir spezielle Aufträge lösen – schöne Idee!

### Ein Held, zwei Seiten

Zudem entscheiden wir anfangs, ob wir die brave Licht- oder die böse Schattenkampagne bestrei-

ten. Nur die Seraphim (lieb) und der Inquisitor (fies) sind auf die entsprechenden Spielarten festgelegt. Je nach unserer Wahl nimmt die Handlung einen anderen Verlauf samt eigenem Ende – und eigenem Beginn. Denn wie im Vorgänger startet jede Klasse an einem individuellen Ort des Elfenlandes und durchlebt nach einem eher laschen Spielgrafik-Einleitungsfilm ein nettes Mini-Abenteuer und -Tutorial. Die Hochelfe etwa erwacht in der Zauberaakademie und probt in der Lichtkampagne ihren Feuerball-Spruch, indem sie einen Mitschüler betäubt. Dann entscheidet sie ihr stolzer Meister in die weite Welt. Auf der Schattenseite grillt die Hexe den Lehrling hingegen kurzerhand und wird vom Meister verbannt – woraufhin sie den alten Zausel ebenfalls abflammt.

Nach dem Vorgeplänkel erlebt jeder Held die gleiche Geschichte. Wir haben die Kampagnen jeweils zu einem guten Drittel ge-

spielt. So holen wir als grundlegender Held ein gestohlenes Steuersäckel zurück, enttarnen einen bestechlichen Senator, helfen beim Aufbau einer Schule, schleichen uns durch eine Höhle ins ummauerte Reich der Menschen und schlagen uns im Bürgerkrieg der Orks auf die Seite der ehrbaren Partei. Im bösen Feldzug dienen wir der finsternen Inquisition, beschaffen Sklavenmädchen für verdorbene Elfen-Priester, richten Gefangene in der Arena hin und prügeln uns mit Spielhöhlen-Besitzern. Ins Menschenland reisen wir als offizieller Lakai des Großinquisitors einfach auf der Hauptstraße, im orkischen Bruderkampf unterstützen wir die niederträchtige Fraktion.

### Wirre Schnecke

Die Handlung spielt 2.000 Jahre vor dem ersten **Sacred**, kommt jedoch wie gehabt nur langsam in Fahrt. Außerdem erweist sich die Geschichte als wirr und weitge-

hend belanglos, zumal sie nur in den (ordentlich vertonten) Monologen der Auftraggeber erzählt wird. Unsere eigentliche Mission erfahren wir in beiden Kampagnen erst spät: Schimmerblaue Energiepflüzen lassen in ganz Ancaria Mensch und Tier mutieren, wir spüren ihrem Ursprung nach. Doch das ist eher nebensächlich. Im Wesentlichen hangeln wir uns an der Auftragskette entlang, echte Spannung kam bei unseren Ausflügen bislang nicht auf. Immerhin bemüht sich **Sacred 2** wenigstens, eine vernünftige Geschichte zu erzählen, im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie **Titan Quest**.

Während unserer Spielzeit verlaufen die meisten Hauptaufträge nach Simpelmottos à la »Sprich mit diesem Informanten«, »Erledige jenen Gegner« oder »Klicke einen Gegenstand an«. Nur hin und wieder warten originelle Aufgaben und dicke Zwischengegner. Zum Beispiel zerklappen wir in einem Steinbruch



Die Naturherrin heilt den Recken sowie all seine Verbündeten vollständig und segnet sie überdies kurzfristig mit **Unverwundbarkeit**.



Die **Irrlichter** des Wissensgottes heilen den Weltenretter und saugen einen Teil des Schadens auf, den die Angreifer bei ihm anrichten.



Diener der **Hassherrin** beschwören einen mächtigen Sakkara-Dämon, der sich kurzfristig an ihrer Seite durch die Monsterhorden metzelt.



Im Dschungel legt sich der Tempelwächter mit Geisterkriegeren und Wildtieren an.

einen Lehmkoloss. Oder wir sprengen einen Damm, um auf dem Grund des trockengelegten Stausees einen riesigen Ammoniten zu bekämpfen – eine Art Ten-

takelschnecke, der wir nach und nach die Greifarme abhacken. In solch packenden Bosskämpfen verzeihen wir **Sacred 2** auch die lahm präsentierte Handlung.

### Massenhaft Beute

Handlung hin, Bosse her – einen Großteil seiner Faszination entfaltet **Sacred 2** wie jedes andere gute Action-Rollenspiel durch den Ausrüstungs-Sammelsog: Stets jagen wir nach einem noch schärferen Schwert, einer noch dickeren Rüstung. Apropos Rüstung: Jede Klasse trägt wieder individuelle Gegenstände. Die Seraphim etwa wappnet sich mit Stahlschwingen; der Tempelwächter nutzt Batterien, damit sein Roboterarm Energiekugeln abfeuern kann. Im Betatest erbeuten wir jedoch neben massig nützlicher

Ausrüstung genauso viel nutzlose. Die können wir zwar verscherbeln oder über die Lagertruhe (steht in jeder Siedlung) an unsere anderen Charaktere weitergeben, dennoch dürfte diese Flut an überflüssigem Krimskrams nicht allen Abenteurern gefallen.

Neben Rüstungsteilen sowie Waffen (Schwerter, Äxte, Speere, Stäbe, Bögen, Energiepistolen, usw.) finden wir auch wieder Juwelen. Die lassen wir bei Schmieden in gesockelte Gegenstände einsetzen, um deren Werte zu verbessern. Außerdem erbeuten wir Reliquien, die unseren Wider-

## Heldenhafte Sechslinge



Die Seraphim



Die Gotteskriegerin entspricht einem klassischen Paladin und kämpft am effektivsten gegen Untote – mit Schwert, Schild und Himmelsmagie.



Der Schattenkrieger



Als gefallener Soldat teilt der Untote im Nahkampf kräftig aus. Außerdem beherrscht er die dunkle Magie, mit der er unter anderem Tote erweckt.



Die Hochelfe



Die Hexe beherrscht die Elementarmagie und deckt Gegnergruppen mit Flächenzaubern ein. Wenn's mal brenzlig wird, teleportiert sie sich weg.

### Bester Schutzzauber



**BeeEffGee:** Die Seraphim beschwört eine göttliche Riesenerfeuerwaffe und erhöht zugleich ihr Fernkampf-Talent.

### Bester Schutzzauber



**Geisterhafte Kohorte:** Der Schattenkrieger beschwört einen Trupp grüner Geistersoldaten, die ihn im Kampf unterstützen.

### Bester Schutzzauber



**Feuerdämon:** Die Hochelfe beschwört einen Gnom, der Feuerbälle wirft und die Aufladezeit aller Inferno-Zauber verringert.

### Kombo gegen Einzelfeinde



**Blitz:** Bevor sie sich ins Schwertgefecht stürzt, schleudert die Kriegerin dem Gegner diesen Energiestrahlen entgegen.



**Wirbelsprung:** Die Seraphim hüpfet direkt auf ihren Rivalen zu und haut ihm sogleich die Klinge zwischen die Rippen.



**Schlaghagel:** Diese schnelle Angriffsserie drängt den Feind in die Defensive und kann mehrere nahe Kontrahenten treffen.



**Beflügeln:** Die Seraphim erhöht ihre Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit, damit sie weiterkämpfen oder fliehen kann.

### Kombo gegen Einzelfeinde



**Sturmangriff:** Mit leicht erhöhtem Tempo läuft der Ex-Soldat auf sein Opfer zu, währenddessen nimmt er weniger Schaden.



**Harter Schlag:** Diese Kampfkunst vervielfacht den Schaden, den der Schwertschwinger mit einem Angriff anrichtet.



**Attacke:** Mit einer Schlagfolge beendet der Schattenkrieger den Kampf gegen normale Gegner oft bereits an dieser Stelle.



**Kampfruf:** Falls sein Gegner immer noch steht, schreit der Schattenkrieger kurzfristig seine Trefferchance in die Höhe.

### Kombo gegen Einzelfeinde



**Feuerball:** Der klassischste aller Fantasy-Zaubersprüche entfesselt eine kleine Brandkugel, die Richtung Ziel flammt.



**Energieblitz:** Die elektrische Ladung versengt den Feind und setzt ihn unter Strom, was kurzfristig Folgeschaden verursacht.



**Frostschlag:** Mit dieser arktischen Attacke schädigt die Hochelfe ihren Kontrahenten und verlangsamt ihn zusätzlich.



**Meteor:** In einem kleinen Bereich hageln brennende Gesteinsbrocken vom Himmel – auch nützlich gegen Gruppen.

### Kombo gegen Gruppen



**Bekehrung:** Mindestens ein Gegner wechselt kurzfristig die Seiten und attackiert seine ehemaligen Verbündeten.



**Schockwelle:** Die Gotteskriegerin hüpfet empor und knallt so mächtig zu Boden, dass alle nahen Feinde verletzt werden.



**Lichtsäule:** Der dicke Energiestrahlen verharrt sekundenlang an Ort und Stelle und verbrennt dabei alle Gegner in seiner Nähe.



**Heilen:** Weil sie sich ins Getümmel stürzen muss, damit die vorigen Kampfkünste wirken, heilt sich die Seraphim nun.

### Kombo gegen Gruppen



**Knochenturm:** Eine unbewegliche Totenkopf-Säule spuckt mehrere Sekunden lang Pfeile auf zufällig ausgewählte Gegner.



**Stampfsprung:** Wie der Barbar aus Diablo 2 hopst der Krieger mitten ins Getümmel und verletzt dabei alle nahen Feinde.



**Befreiungsschlag:** Mit dem Halbkreis-Hieb schädigt der Untote alle Rivalen vor sich und kann sie zudem wegstoßen.



**Kampfbefehl:** Mit dunkler Magie erweckt der Schattenkrieger einige Leichen, die dann als Zombies auf seiner Seite kämpfen.

### Kombo gegen Gruppen



**Feuersturm:** Die Flammenwoge breitet sich halbkreisförmig vor der Hochelfe aus und steckt sämtliche Gegner in Brand.



**Eissplitter:** Ein Eiszapfen-Fächer durchlöchert alle Angreifer, die vor der Zauberin stehen – allerdings nur auf kurze Distanz.



**Schneesturm:** Die Frostwolke verlangsamt alle Monster in ihrem Einzugsgebiet und bespuckt sie überdies mit Blitzen.



**Bannkreis:** Die Hochelfe bannt Zauber und schlägt Gegner in die Flucht. So gewinnt sie Zeit, bis die Kombo wieder auflädt.

stand gegen bestimmte Schadensarten erhöhen, etwa Kälte oder Gift. Je drei dieser Juwelen dürfen wir zu einem von vier nützlichen Sets zusammenfassen, zwischen denen wir dann beliebig hin- und herschalten. Wenn wir etwa einen Feuermagier treffen, aktivieren wir flugs unser Set voller Anti-Flammen-Reliquien, um weniger Schaden zu nehmen – ein nettes taktisches Element.

**Runen für die Kunst**

Kampfkünste wie Spezialschläge und Zauber lernen wir wie gehabt mit Runen, die wir von Gegnern

erbeuten. Je mehr Symbole wir pauken, desto mächtiger wird das Talent. Bis zu vier nicht benötigte Runen tauschen wir bei Händlern in ein gewünschtes Zauberzeichen um – je mehr Symbole wir dabei anbieten, desto billiger wird das Wechselgeschäft.

Auf bestimmten Charakterstufen lernen wir überdies neue Fertigkeiten wie »Schwertkampf« oder »Magieresistenz«, die wir danach bei Levelaufstiegen weiter steigern. So spezialisiert sich jede Klasse auch auf drei Kampfkunst-Kategorien, die Hochelfe etwa auf »Inferno«, »Sturm« oder



Vom Rücken ihres Waran-Reitlers aus beharkt die Dryade eine Horde **Sumpfskelette**.

»Arkan«. Falls wir eine davon stetig verbessern, verdienen wir Punkte, mit denen wir jedes zugehörige Talent bis zu dreimal aufwerten können – und dabei wäh-

len wir auch noch zwischen je zwei Upgrade-Alternativen. Zum Beispiel kann eine »Inferno«-Zauberin ihrem Feuerball zunächst Flächenschaden verleihen oder



**Die Dryade**



Von Feinden erbeutet die Voodoo- und Fernkämpferin Schrumpfköpfe. Einen kann sie ausrüsten, um effektiver gegen diesen Gegnertyp zu kämpfen.



**Der Tempelwächter**



Der zum Leben erweckte Statuenroboter zaubert nicht, sondern nutzt Technik-Talente. Mit seinem Mechano-Arm verschießt er Energiekugeln.



**Der Inquisitor**



Der bitterböse Kampfmagier setzt auf mächtige Zauber, hält aber dank Spezialmanövern und zwei Schwertern auch im Nahkampf ordentlich mit.

**Bester Schutzzauber**



**Gequälte Seele:** Aus ihrem Schrumpfkopf beschwört die Dryade einen Geisterhelfer, der Gegner in Nahkämpfen verwickelt.

**Bester Schutzzauber**



**T-Kampfschild:** Der Tempelwächter umhüllt sich mit einem Energieschild, der einen Teil des Feindschadens absorbiert.

**Bester Schutzzauber**



**Seelenfänger:** Der Inquisitor sammelt die Seelen seiner Opfer. Jede erhöht kurzfristig seinen Angriffs- und Verteidigungswert.

**Kombo gegen Einzelfeinde**



**Wucherwurzel:** Eine Schlingpflanze umwickelt den heranstürmenden Gegner, hält ihn fest und fügt ihm Schaden zu.



**Konzentrierter Angriff:** Die Baumelfe nutzt ihre Nah- oder Fernwaffe für eine besonders mächtige Einzelattacke.



**Krankheit:** Die Seuche richtet Giftschaden an. Ein Schrumpfkopf erhöht die Chance, dass sich weitere Gegner anstecken.



**Quälen:** Die Dryade verletzt und verlangsamt ihr Opfer kurzfristig. Wenn es stirbt, kann ein Schrumpfkopf erstehen.

**Kombo gegen Einzelfeinde**



**Schöpfungsschlag:** Der Statuenkrieger richtet die Schadensart an, gegen die der Feind den geringsten Widerstand besitzt.



**T-Schock:** Der Tempelwächter ergreift den Gegner und versetzt ihm Stromschläge. Zugleich lädt er seine Talente schneller auf.



**Mutieren:** Diese Attacke kann den Feind verletzen, ihn aber auch in ein harmloses Tier oder einen Mutanten verwandeln.



**Archimedes-Strahl:** Per Energiestrahler grillt der Tempelwächter selbst starke Feinde im Nu, muss dabei aber stillstehen.

**Kombo gegen Einzelfeinde**



**Hinrichtung:** Mit einem besonders starken Einzelschlag richtet der finstere Schwarzmagier enormen Schaden an.



**Pranger:** Der Inquisitor vergiftet sein Opfer. Zugleich besteht die Chance, dass sich andere Monster auf den Gegner stürzen.



**Seelenraub:** Diese Nahkampf-Attacke versetzt dem Feind einen Kälteschock und senkt zugleich seine Attribute.



**Versklavung:** Der Kontrahent erstarrt und erleidet Schaden. Falls er dabei stirbt, verwandelt er sich in einen Geisterkrieger.

**Kombo gegen Gruppen**



**Voodoo-Totem:** Diese Skulptur verschießt Giftpfeile; ein passender Schrumpfkopf kann den Schaden weiter erhöhen.



**Bodenspieße:** In einer schnurgeraden Linie schießen vor der Baumschmuserin mörderische Stacheln aus dem Erdboden.



**Angriffsserie:** Mit ihrer aktuellen Nah- oder Distanzwaffe knöpft sich die Dryade mehrere Ziele rasch hintereinander vor.



**Wirbeln:** Die Naturelfe erzeugt eine Staubwolke, innerhalb derer sie Attacken leichter ausweicht. Das hilft auch Verbündeten.

**Kombo gegen Gruppen**



**Gluthitze:** Rund um den Krieger öffnen sich Mini-Vulkane. gleichzeitig steigt der Kälte-Widerstand aller Verbündeten.



**Todesspieße:** Aus dem Körper des Tempelwächters schießen spitze Stacheln, die alle Rivalen im Umkreis durchstechen.



**Flammenwerfer:** Der Mechano-Krieger deckt Feinde vor sich mit einer Flammenwoge ein – jedoch nur auf nahe Distanz.



**Eiskälte:** Eiskristalle fügen den Gegnern Frostschaden zu und erhöhen den Feuer-Widerstand von Verbündeten.

**Kombo gegen Gruppen**



**Machtsoq:** Ein Strudel saugt alle Gegner an und lässt sie zusammenprallen. Das richtet bei Gruppen massiven Schaden an.



**Fächerblitz:** Die elektrische Entladung grillt alle Feinde vor dem Inquisitor und richtet auch danach noch Folgeschaden an.



**Schändung:** Nach dem Vorbild des Totenbeschwörers aus Diablo 2 lässt der Schwarzmagier Leichen explodieren.



**Doppelgänger:** Der Inquisitor beschwört einen Klon. Wenn er währenddessen stirbt, schlüpft er in den Körper der Kopie.



Böse Helden richten in der Gladiatorenarena der Elfen-Hauptstadt gefangene Echsenmenschen hin.

die Chance erhöhen, dass die Flammenkugel Gegner in Brand steckt. Später wandelt sie das Einzelgeschoss in einen Dreifach-Fächer um oder macht es zielsuchend. Dadurch können sich selbst zwei Helden derselben Klasse völlig unterschiedlich spielen – ein gewaltiger Fortschritt im Vergleich zum ersten **Sacred**.

### Taktische Ketten

Und damit genug vom Rollenspiel und zur Action, also den Gefechten. **Sacred 2** setzt erneut auf das nützliche und vielfältige Kom-

bo-System: Bis zu vier Kampf-künste können wir zur vernichtend-spektakulären Angriffsfolge verketteten – nicht mehr bei einem Händler, sondern einfach im Talentmenü. Anfangs lassen sich allerdings nur zwei Attacken verknüpfen, für drei brauchen wir die Fertigkeit »Kampfdisziplin«. Und erst wenn wir diese auf Stufe 75 steigern, stehen fortan alle vier Kombo-Plätze zur Verfügung.

Doch selbst ganz ohne Schlag- und Zaubersequenzen unterhalten die flüssig animierten und mit ansehnlich-bunten Effekten veredelten Scharmützel prächtig. Der Schattenkrieger etwa haut bei seiner »Attacke« erst zu und tritt den Gegner dann weg; beim »Eiskälte«-Spruch des Tempelwächters sprießen Eiskristalle aus dem Boden. Je weiter wir eine Waffen-Fertigkeit (Schwertkampf, Stangenwaffen-Kampf, etc.) ausbauen, desto vielfältiger animierte Standardangriffe soll der Held beherrschen – davon bemerken wir in unseren Beta-Partien jedoch nichts. Ausgesprochen nützlich sind dafür die neuen Schutzzauber (»Buffs« im Rollenspiel-Slang), von denen wir je nach Ausbaustufe unserer Fertigkeit »Konzentration« bis zu drei gleichzeitig einschalten. Zum Beispiel verringert die Hochelfe die Aufladezeit ihrer Zauber, beschwört einen Feuerdämon und stärkt ihre Rüstung mit einer schimmerschönen Kristallhaut. Optimal ausbalanciert sind die Talente noch nicht: Der Inquisitor etwa strudelt per »Machtsog« ganze Gegnerhorden ins Verderben und häuft so problemlos Erfahrung und Beute an.

### Taktische Wechsel

Der taktische Anspruch geht dank der vielfältigen Talente und Kombinationsmöglichkeiten trotzdem bereits in Ordnung, auch wenn wir bloß zwei Kombos brauchen: eine gegen Gruppen und eine gegen Einzelgegner. Mit der Dryade wechseln wir zudem ständig zwi-



Wenn die Hochelfe **Flammen- und Schneestürme** einsetzt, erkennen wir fast nichts mehr.

schen zwei Waffensets: Blasrohr oder Bogen für den Fern- sowie Knüppel und Schild für den Nahkampf. Weil viele Monsterheere von mächtigen Champions angeführt werden, knöpfen wir uns diese meist zuerst vor. Die Stärke der Ungeheuer passt sich an den Charakterlevel unseres Helden an, aber nicht so extrem wie in **Oblivion**: In jedem Gebiet gilt eine Monster-Maximalstufe, die Feinde in der Startregion etwa bleiben immer schwach. Falls wir mal sterben, er stehen wir ohne Strafe am zuletzt besuchten Speicherstein auf. Gleiches geschieht beim Laden des Spielstands, den **Sacred 2** automatisch anlegt, wenn wir die Partie verlassen. Freies Speichern gibt's also nicht.

### Überall anders

Der schönste Kampf macht keinen Spaß, wenn er in einer öden Umgebung stattfindet. Also muss die Spielwelt stimmen – und hier zieht **Sacred 2** alle Register. Wie im Vorgänger umfasst das riesengroße, handgebaute, detaillierte und schlichtweg wunderschöne Ancaria alle wichtigen Landschaftstypen samt passender Gegner. Im zentralen Elfenreich liegen lauschige Dörfer mit futuristischen Glasfront-Häuschen und blauen Energieleitungen, drum herum ziehen sich Grashügel sowie Flussauen, in denen

Banditen und Skelettkrieger ihr Unwesen treiben. Im nördlichen Menschengebiet streifen Werwölfe und Kreuzritter durch dichte Nadelwälder, an die sich mittelalterliche Fachwerk-Höfe und mächtige Burgen schmiegen. Die Felswüste der nordwestlichen Ork-Lande beherbergt marodierende Goblin-Banden und raue Stammesdörfer. Hoch im Norden liegt die Seraphim-Insel, auf der Lavaströme um Ruinen blubbern und Feuer- sowie Eismonster lauern. Die östliche Sumpfzone beheimatet Echsenmenschen, die südöstliche Wüste Giftspinnen und Sandräuber. Die Übergänge zwischen den Regionen sind fließend, ans südliche Ende der Dünen etwa schließt eine Savanne voller Löwen und geflügelter Greifen an. Dahinter beginnt der Dschungel, in dessen Blattwerk Geisterkrieger und Panther lauern. Fließende Wetter- sowie Tag-Nacht-Wechsel samt wandernden Schatten tragen zum lebendig-realistischen Gesamteindruck bei.

### Weiter reiten

Obwohl wir nicht alle Gebiete bereisen können, weckt Ancaria unseren Erkundungstrieb, zumal es fast überall Höhlen und Ruinen zu entdecken gibt. Dort finden wir allerdings selten brauchbare Beute. Das sollte Ascaron noch ausbessern. Zudem erbt **Sacred 2** ei-



Kleiner Architektur-Vergleich: Hier sehen Sie die Elfen-Metropole **Thylysium** (oben), die menschliche Hauptstadt **Greifenburg** (Mitte) und die Wüstensiedlung **Khorum** (unten).



Auf der vulkanischen **Seraphim-Insel** bekämpfen wir Feuer- und Eis-Elementarwesen.



Eine originelle Quest: Ein Mädchen behauptet, die **Kornkreise** (oben) seien von Außerirdischen geformt worden. Und tatsächlich treffen wir in einer Höhle auf ein ausgewachsenes **Alien** (unten)!



Um dem **Lehmkoloss** zu schaden, einem riesigen Bossgegner, müssen wir zunächst seinen Schutzschild durchdringen (blaue Leiste oben).

ne Schwäche des Vorgängers: Große Teile der weitläufigen Landschaften sind mit den gleichen Gegnern gefüllt. Zum Beispiel treffen wir nahezu überall im Elfenreich auf Skelettkrieger – da reiten wir lieber gleich weiter.

Apropos: Weil Portale nur an wenigen wichtigen Orten stehen, verkürzen wir die teils langen Reisewege wieder auf unserem Pferd. Teure Gäule galoppieren nicht nur schneller, sondern können sogar Flüsse überspringen oder Feinde niedertrampeln. Kampfkünste dürfen wir auf dem Rösserrücken aber nicht einsetzen. Das geht nur, wenn wir aufs besondere Reittier unserer Klasse steigen, etwa den Tiger der Seraphim, die Spinne des Inquisitors oder den Waran der Dryade. Diese Supergeschöpfe verdienen wir, indem wir eine besonders knifflige Quest-Reihe lösen.

### Auftrags-Boom

Wo wir gerade von Quests sprechen: Der Vorgänger litt unter den austauschbaren Nebenaufgaben,

**Sacred 2** will's besser machen. In nahezu jeder Ecke der Spielwelt treffen wir auf hilfsbedürftige Mitmenschen, -elfen oder sonstige Kreaturen, deren Missionen nette Geschichten erzählen. Hier bittet uns etwa ein Ork-Koch um Zutaten für seine delikaten Schleimbatzen, dort fleht ein kranker Einsiedler nach Medizin. Spielerisch bleibt dabei alles beim Gleichen, und das heißt meist: Gegner erledigen oder Gegenstände sammeln oder beides. Für den Koch kloppen wir Goblins (aus deren Gehirnen die Schleimbatzen bestehen), der Einsiedler schickt uns zum Kräuterpflücken in Monsterhöhlen. Allerdings wählen wir teils zwischen zwei Lösungswegen samt jeweils anderen Belohnungen: Die Kräuter können wir zum Heilmittel mixen lassen oder an eine Hexe verscherbeln. Zudem entspinnen sich manchmal ganze Quest-Ketten. Zum Beispiel fordert eine Elfe, dass wir so lange Aufträge für einen Adligen erfüllen, bis wir belastende Informationen über

ihn finden. Als Belohnungen springen jedoch meist nur ein paar Erfahrungspunkte und Goldmünzen heraus, höchstens mal ein Fertigkeitsschritt. Auch daran sollte Ascaron noch feilen.

Dafür bekommt jede Klasse auch individuelle Aufträge: Der untote Schattenkrieger will herausfinden, wie er starb und was mit seiner Familie geschah; die naturverbundene Dryade verprügelt Umweltverschmutzer, die Kuhkadaver in Flüsse kippen. Verglichen mit der originellen Quest-Vielfalt eines **Oblivion** zieht **Sacred 2** zwar nach wie vor den Kürzeren, im Vergleich zum Vorgänger hat sich die Heldenauflage aber klar gebessert – ein weiterer Grund, jede Ecke der schönen Welt zu erkunden.

### Reden ist Gold

Und an einer Ecke dieser Welt lungert eben auch ein Elfenbengel herum, der unerfahrene Weltenretter anraunt. Doch in **Sacred 2** wird eh viel gesprochen, selbst die professionell vertonten Hel-

den kommentieren ihre Umgebung mit witzigen (oder witzig gemeinten) Sprüchen. So beschimpft die Seraphim Untote mit »Fauliger Atem widert mich an!«, der Schattenkrieger brüllt Kobolden »Ihr lästigen kleinen Viecher!« entgegen. Die Feinde antworten entsprechend, schwer verwundete Skelette (!) quäken mit hohem Stimmchen (!!): »Hey, ich hab keine Heiltränke auf Space liegen.« Den Redeschwall kann man blöd finden oder nicht; uns hat's im Betatest lediglich bei der Dryade gestört, die gerne mal in Nerv-Sopran »Der Schütze, der Schütze, der kriegt was auf die Mütze!« trällert. In den belebten Städten lauschen wir dem Gewäsch der Passanten, die sich unter anderem über Gerüchte, die lokale Küche und den Verfall der Jugend austauschen. Hin und wieder erkennen sie uns sogar. Ein Wächter der Elfen-Hauptstadt empfängt uns mit »Seid gegrüßt, Koboldtöter« – na bitte! Daran könnte sich der Elfenbengel ruhig mal ein Beispiel nehmen. **GR**



Im **Ork-Bürgerkrieg** mischen wir uns in eine Schlacht zwischen Rothäuten, Goblins und Wildschweinen ein.

### Sacred 2

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

**Michael Graf:** Ancaria ist so detailliert, so schön, dass ich's erkunden muss! Klar, seine Größe erkaufte sich Sacred 2 mit langen Wegen, der mäßigen Gegnervielfalt und der dünnen Handlung. Dafür gibt's originellere Aufträge, die Kombo-Kämpfe und der Sammeltrieb motivieren eh. Falls auch der Mehrspieler-Modus funktioniert, reiche ich für Oktober Urlaub ein. Reiseziel: Ancaria!



micha@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**