

Im Vorabtest klickten wir uns bereits tagelang durch Ancaria – und hatten einen Riesenspaß dabei.

Sacred 2



ab 24. September
EXKLUSIVE DEMO
AUF GAMESTAR.DE
 ▶ Quicklink: 5572

! Warum keine Wertung?

Die fast fertige Vorabversion erreichte uns erst wenige Tage vor Redaktionsschluss. Das war zu knapp, um Sacred 2 komplett durchzuspielen. Außerdem hatte unsere Fassung mit einigen Bugs zu kämpfen, die Ascaron noch zu beheben versprach. Ein erster Patch zum Start des Spiels ist geplant. Unser endgültiges Urteil fällen wir mit der Verkaufsversion im Langzeittest, dessen Ergebnis Sie in der nächsten Ausgabe lesen.

! Facts

- ▶ 6 Charakterklassen
- ▶ 2 Kampagnen
- ▶ 11 Akte
- ▶ ca. 2.700 Gegenstände
- ▶ 850 Quests

DVD-XL
- HD-Video

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5334
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5417
- exklusive Demo ab 24.9.2008

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die Seraphim hatte Recht«, scherzt unsere Hochelfe, als sie sich mit Schwert, Schild und brutzelnden Feuerbällen durch unzählige Geisterelementare und Steinmonster schnetzelt. »Irgendwie hat das hier was Sportliches.« Ist ja auch kein Wunder, schließlich bietet **Sacred 2** genau das, was man von einem Action-Rollenspiel erwartet: einen taffen Held, der einen nicht enden wollenden Strom fieses Gesocks wieder in die virtuelle Hölle zurück schickt, um die Welt – in diesem Fall das Fantasy-Reich Ancaria – wieder sicher zu machen. Eine für die Maushand in der Tat sportliche Herausforderung, die Fans bereits aus dem ersten **Sacred** ken-

nen und lieben. Teil 2 orientiert sich ohnehin stark am vier Jahre alten Vorgänger, inklusive all seiner Stärken – und Schwächen.

Erstellt
 Genretypisch beginnt **Sacred 2** mit der Charaktererstellung. Der finstere Inquisitor sowie die aus dem ersten **Sacred** bekannte Seraphim hauen zwar gern im Nahkampf drauf, beherrschen aber auch mächtige Zaubersprüche, mit denen sie Feinde beispielsweise vergiften oder sie mit Blitzen rösten. Der Schattenkrieger pfeift auf derartigen Hokuspokus, rennt lieber mitten ins Kampfgetümmel und gibt den Monstern mit Sturmangriffen und Stampf-

tacken Saures. Während der Tempelwächter Technik-Talente nutzt und seine Feinde mit Starkstrom und Flammenwerfer jagt, setzt die Hochelfe auf klassische Feuer-, Eis- und Blitzmagie. Die Dryade schließlich piesackt ihre Gegner am liebsten mit Pfeil und Bogen, beherrscht aber auch Voodoo-Fertigkeiten und verbündet sich mit der Natur. Wie gut die sechs Klassen aufeinander abgestimmt und deren Talente ausbalanciert sind, können wir erst im Langzeittest überprüfen. Allerdings machte unsere Vorabversion da schon einen recht guten Eindruck. Doch zurück zur Charaktererstellung. Neben dem Verlauf der Kampagne (dunkle oder helle Seite) und dreier Schwierigkeitsgrade müssen Sie sich für einen von sechs Göttern entscheiden, die Ihrem Helden jeweils ei-

nen besonders mächtigen Spruch spendieren. Testa, der Gott des Wissens, haut zum Beispiel auf Kommando mit zielsuchenden Irrlichtern sämtliche Gegner in der Umgebung aus den Latschen. Bei all der Vielfalt hat Ascaron jedoch ein wichtiges Element vergessen: Die Identifikation mit dem eigenen Helden. Zumindest in unserer Version wird das Spiel weder durch ein vernünftiges Intro eingeleitet, noch dürfen Sie Ihren Schützling optisch gestalten oder ihm einen Namen geben. Zudem bringt der eigene Recke kaum mehr als markige Einzeiler über die Lippen, und die nerven bereits nach einer halben Stunde.

Eingeleitet
 Die Abenteuer der sechs Helden starten auf unterschiedliche Weise. Der Tempelwächter etwa wird



Dieser **Balrog** ist »nur« ein Zwischengegner. Unterschätzen sollte man den Burschen allerdings nicht.



Im Nordwesten Ancarias stolpern wir in einen Krieg zwischen zwei **verfeindeten Ork-Stämmen**.



Das Sumpfland wird von Nebelbänken heimgesucht, die pausenlos **untote Ghuls** ausspucken.

aus Versehen von Bauarbeitern ausgebuddelt, die Hochelfe muss sich zum Abschluss ihrer Magierausbildung mit einem Mitschüler balgen und wird daraufhin von ihrem Mentor in die Unabhängigkeit entlassen. Nichtsdestotrotz startet jeder Charakter an der südwestlichen Ecke Ancarias, nicht fern vom Meer. Durch simple Dienstbotenaufträge führt Sie das Programm behutsam nach Sloeford, eine Menschensiedlung, in der Sie sich vor Quests kaum retten können. Wie schon im Vorgänger haben Sie jedoch die Wahl: Erledigen Sie vor Ort ein paar kleinere Aufträge und lernen die Umgebung kennen oder folgen Sie strikt der Haupthand-

lung? Zwar haben Sie es tendenziell leichter, wenn Sie durch Nebenquests Erfahrungspunkte sammeln, ein System, das den Level der Gegner an den Ihres Helden anpasst, versorgt aber auch ungeduldige Naturen mit ausreichend anspruchsvollen Scharmützeln. Thema Speichersystem: Laut Ascaron sollen Sie Ihren Fortschritt wie schon im ersten **Sacred** jederzeit sichern dürfen, in unserer Version war das allerdings nicht möglich. Stattdessen mussten wir wie in **Diablo 2** Portalsteine finden und aktivieren.

Erkundet

In Sachen Quests überzeugt **Sacred 2** mehr durch Masse als

Wo ist die Zeit geblieben?

Daniel Matschijewsky: Ja, Sacred 2 hat Schwächen. Schwächen, wie sie alle schon im ersten Teil vorgekommen sind. Besonders für die ideenarmen Questaufgaben, mangelnde Gegnervielfalt und die schwache Handlung verdienen die Entwickler Tadel. Trotzdem mag ich das Spiel. Weil es mich fortlaufend durch Belohnungen motiviert und anders als Diablo durch komplexe Kämpfe mehr als nur stupides Monster-Totklicken bietet. Viel wichtiger noch: Sacred 2 versetzt mich in eine traumhaft schöne Welt, voll mit netten Details und witzigen Geschichten, eine Welt, in der es an allen Ecken etwas zu entdecken gibt – und mich überrascht auf die Uhr blicken lässt, wenn die Stunden wieder wie im Flug verstrichen sind. Hoffentlich lernt Ascaron wenigstens aus einer Schwäche des Vorgängers und behebt bis zum Erscheinen noch alle Bugs.



danielm@gamstar.de

durch Klasse. Meistens lautet das Ziel schlicht »Töte dies, sammle jenes, eskortiere das«, inklusive teils langer Laufwege. Dass das Spiel dennoch motiviert, hat gleich drei Gründe. Erstens: In nahezu jedem Auftrag steckt eine nette Hintergrundgeschichte. Sie forschen nach dem Verbleib eines Teddybären (Such-Quest), beschützen ein verliebtes Paar vor eifersüchtigen Nebenbuhlern (Es-kort-Quest) oder befreien einen entführten Weisen aus der Gewalt schlecht gelaunter Skelette (Töte-Quest). Zweitens: Trotz aller Sammel- und Umhau-Routine stoßen Sie immer wieder auf zwar seltene, dafür aber umso witzigere und ideenreichere Aufträ-

ge. Beispielsweise sollen Sie einem durchgeknallten Magier Einhalt gebieten, der Zombies wie Kühe auf Weiden hält und damit die umliegenden Bauernhöfe terrorisiert. Im östlichen Sumpfland jagen Sie hingegen einen Vampir, der seine Opfer in deren Träumen heimsucht. Die Lösung: Schlafenlegen, woraufhin Sie das Programm in eine schwarzweiße Sequenz katapultiert, in der Sie dem Mächteger-Freddy-Krueger den Garas machen. Drittens: Je nachdem, welche Kampagne Sie gewählt haben, lassen sich manche Quests auf unterschiedliche Weise lösen. Um etwa zu einem riesigen Tentakelwesen vorzudringen, müssen dunkle Gesellen



Mit Flammenwand und einem KI-gesteuerten Ork vermöbelt unsere **Hochelfe** Sumpflandmonster. Unlogisch: Den **Questgeber** links scheint der Tod seiner Kameraden nicht zu kümmern.



In den Dörfern und Städten gibt es nicht nur massenhaft Quests, sondern auch viele liebevolle Details zu entdecken. (1680x1050 Pixel, volle Details)

Sprengstoff finden und damit einen Staudamm in die Luft jagen. Helden des Lichts begleiten hingegen einen Ork-Krieger, der in einer Höhle den Weg durch eine Zeremonie ebnet. Dennoch verschenkt Ascaron Motivationspotenzial, denn besonders zu Beginn des Spiels kassieren Sie als Belohnung für absolvierte Aufgaben meist nur Gold und Erfahrungspunkte. Erst später lassen die Auftraggeber Waffen und Rüstungsteile springen, mit denen wir aber nur in den seltensten Fällen überhaupt etwas anfangen konnten. Hier sollten die Entwickler dringend noch feilen.

Erkämpft

Egal mit welchem Auftrag Sie sich gerade beschäftigen, an Gegnern mangelt es in **Sacred 2** nie. Gut, dass jeder der Helden auf ein umfangreiches Kampf- und Talentensystem zurückgreift, das im Genre derzeit seinesgleichen sucht. So dürfen Sie wie schon im Vorgänger mehrere Fertigkeiten zu Kombos aneinanderreihen und beispielsweise mit der Hochelfe Feinde erst durch einen Frostschlag einfrieren, sie dann mit dem Feuersturm wegbrutzeln und die Überlebenden schließlich per Energieblitz ins Jenseits schicken. Durch sinnvolle Tastenkürzel und

simple Mausklicks geht das vorbildlich unkompliziert von der Hand und macht sehr viel Spaß. Neuerdings lassen sich sämtliche Talente mit Levelaufstiegen sogar spezialisieren. Soll der eben heraufbeschworene Feuertalant zusätzliche Schaden austeilten oder lieber mehr Lebenspunkte besitzen? Da Sie zudem viele Waffen mit Relikten und die Gotteskräfte mit Reliquien verbessern können, lässt sich ein und dieselbe Charakterklasse auf unterschiedlichste Weise spielen. Doch keine Angst vor komplexem Mikromanagement: Die Talentbäume sind übersichtlich und laden selbst Einsteiger zum Experimentieren ein. Ob die jedoch Gefahr laufen, ihren Helden zu »verskillen«, also mit auf Dauer nutzlosen Talenten zu versehen, muss der Langzeitest zeigen.

Entwickelt

Wo wir gerade bei der Bedienung sind: **Sacred 2** macht hierbei vieles richtig. Praktisch ist zum Beispiel die Sortierfunktion, mit der Sie das erfreulich große Inventar ratzfatz aufräumen. Außerdem lassen sich Tränke stapeln und Questziele, Händler oder Schmiede auf der Übersichtskarte ein- oder ausblenden. Auch die aus dem Vorgänger bekannte, dort recht überladene Benutzeroberfläche wurde entschlackt und platzsparender gestaltet. Das Quest-Buch sollte Ascaron aber noch mal überarbeiten. Weder dürfen Sie bereits erfüllte Aufträge entfernen noch unerwünschte Missionen abbrechen. Resultat: Schon nach wenigen Spielstunden quillt die Liste über. Auch die Karte hätte detaillierter ausfallen können. Besonders in verwinkelten Städten wie Greifenburg sind wir häufig falsch abgebogen. Ebenfalls störend: Zwar dürfen Sie die Kamera jederzeit drehen und ans Geschehen heranzoomen, in den engen und teils verwinkelten Dungeons wird das jedoch zur Qual, da Sie im Sekundentakt den Blickwinkel nachjustieren müssen, um Ihren Helden überhaupt sehen zu können.

Erzählt

Diablo 2, Titan Quest, Hellgate: London, Sacred – in Sachen Handlung konnte bislang kein Action-Rollenspiel vollends überzeugen. **Sacred 2** macht da keine Ausnahme. Die Story-Missionen werden in unserer Vorabversion durch Monologe der Questgeber eingeleitet, Zwischensequenzen suchten wir ebenso vergebens wie eine vernünftige Überleitung zwischen den elf Akten der Kam-

Gute Quests, schlechte Quests

Viele Aufgaben in Sacred 2 nerven durch Ideenarmut – aber es gibt Ausnahmen.



Skurrit: Sie forschen nach dem Ursprung mysteriöser **Kornkreise**.



Witzig: Im Schlossgarten von Thylysium jagen Sie **flinke Hasen** durchs Gras.



Öde: Töte fünf hiervon, haue sieben davon um – so laufen viele Quests ab.



Anspruchslos: Häufig suchen Sie verlorengegangene **Gegenstände**.



So gehört sich das: eine **Sortierfunktion** fürs große Inventar und übersichtliche **Talentbäume**.

Achtung: Aktivierung!

Um **Sacred 2** spielen zu können, müssen Sie das Programm nach der Installation über das Internet freischalten. Eine Internet-Verbindung ist also zumindest zur Aktivierung Pflicht, danach nicht mehr. Mit dem beigelegten Schlüssel lässt sich das Spiel auf maximal zwei Rechnern gleichzeitig betreiben. Wenn Sie **Sacred 2** auf einem weiteren System spielen möchten, müssen Sie es vorher auf einem ihrer anderen Rechner deinstallieren. Der Code wird dann über das Internet wieder freigeschaltet. Sofern Sie **Sacred 2** ordnungsgemäß vom Computer löschen, bleibt der Code folglich unendlich lange gültig. Beim Spielen muss sich keine DVD im Laufwerk befinden. Zudem reicht eine Version aus, um **Sacred 2** gemeinsam mit einem Freund im lokalen Netzwerk zu spielen. Für Online-Gefechte benötigt jeder Spieler eine eigene Verkaufsversion.

pagne. Schade, denn die 2.000 Jahre vor dem ersten **Sacred** angelegte Geschichte um die mysteriöse T-Energie und dem daraufhin entstandenen Krieg hat durchaus Potenzial – Potenzial, das im Spielverlauf nur sehr selten durchblitzt, dafür aber dann mit spektakulären Momenten begeistert. Beispielsweise stolpern Sie im rauen Nordwesten Ancarias in einen Kampf zweier verfeindeter Ork-Rassen oder treten auf der Insel der Seraphim in die Dienste eines gewaltigen Drachen.

Entzückt

Grafisch macht **Sacred 2** fast alles richtig. Die Texturen sind scharf, die Charaktere und Monster hübsch gestaltet, die Zauber knallen in aufwändigen Effekten, und die Beleuchtung macht vor allem in der Abenddämmerung viel her. Auch das handgebaute Ancaria beeindruckt durch Ab-

wechslung und die Liebe zum Detail. In den Städten preisen Händler ihre Waren zwischen Tischen, Fässern und vollgestopften Regalen an, im Sumpfgebiet waten Sie inmitten toter Bäume und vermorderter Holzstege durch den Morast, und jedes Areal wartet mit einer eigenen Architektur sowie Flora und Fauna auf. Nur die Dungeons fallen optisch zurück – was jedoch wenig stört, da Sie sich nur selten unter Tage aufhalten. Der Sound steht der Grafik in nichts nach: Die Musik untermalt das Geschehen angenehm subtil, die Sprecher vertonen ihre Figuren meist professionell, und die Effekte wie Pfeilzischen oder Schwerterklirren könnten aus den **Herr der Ringe**-Filmen stammen.

Enträtselt

Also alles gut im Lande Ancaria? Zumindest weitgehend, denn vieles müssen wir im Langzeitest noch überprüfen. Wie sieht es mit der Dauermotivation aus? Feilt Ascaron noch an der Spielbalance? Baut das Team die dringend benötigten Komfortfunktionen ein? Wie gut funktioniert der Multiplayer-Teil? Werden alle Bugs behoben? Und wie hoch fallen die Hardware-Anforderungen aus? Letzteres klären wir in einem umfangreichen Technik-Check, den wir zeitnah zum Erscheinen des Spiels auf GameStar.de veröffentlichen. Allen anderen noch offenen Fragen werden wir in der nächsten Ausgabe nachgehen. Ein vorläufiges Fazit ziehen wir dennoch: Schon in der Vorabversion macht **Sacred 2** viel Spaß. Wir können es deshalb kaum erwarten, bis Ascaron die Arbeiten an dem Spiel abschließt. Und das ist doch ein gutes Zeichen. **DM**



Hoch zu Ross richten Nahkampfangriffe mehr Schaden an. (1280x1024, mittlere Details, keine Schatten)



Mangelnde Gegnervielfalt: Im gesamten Spiel treffen Sie immer wieder auf ... Ratten.

SACRED 2

ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Ascaron (Tortuga, GS 04/07: 68 Punkte)	PUBLISHER Deep Silver	TERMIN (D) 2.10.2008
SPRACHE Deutsch	CA. PREIS 45 Euro	USK ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 63 Seiten Handbuch		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: noch nicht endgültig bewertbar

Durch ständige Belohnungen und die lebendige Welt bislang durchgehend motivierend.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL:	GENRE: ROLLENSPIEL
	SPIELSTIL: Kampf <input type="checkbox"/> Dial. & Rätsel <input type="checkbox"/>
	CHARAKTERE: simpel <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>
	FREIHEIT: linear <input type="checkbox"/> offen <input type="checkbox"/>
	KÄMPFE: Action <input type="checkbox"/> Taktik <input type="checkbox"/>
	HANDLUNG: einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>

ANSPRUCH

EINSTEIGER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	FORTGESCHRITTENER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	PROFI: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
----------------------------------	---	-----------------------------

EINSTIEG: leicht schwierig

SPIELMECHANIK: einfach komplex

SPIELTEMPO: langsam schnell

HILFEN: Tutorial, hilfreiche Monologe des Helden

SPEICHERSYSTEM: Speicherpunkte (freies Speichern angekündigt)

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PC: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	FÜR STANDARD-PC: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	FÜR HIGHEXD-PC: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
-------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------

MINIMUM Anforderungen stehen noch nicht fest. Version wird noch optimiert.	STANDARD Anforderungen stehen noch nicht fest. Version wird noch optimiert.	OPTIMUM Anforderungen stehen noch nicht fest. Version wird noch optimiert.
--	---	--

PROFIERT VON: Mehrkern-Prozessoren

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Aktivierung

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN:
 Geforce 6600 GT
 Geforce 7600 GT
 Geforce 7800 / 7900
 Geforce 8600 GT / GTS
 Geforce 8800 GT / GTS
 Radeon X800 / X850
 Radeon X1800 / X1900
 Radeon HD 2600 XT
 Radeon HD 2900 XT
 Radeon HD 3850 / 3870

MULTIPLAYER nicht endgültig bewertbar

SPIELMODI (SPIELER): Kampagne (5), freies Spiel (16), PvP (16)

SPIELTYPEN: Internet, Netzwerk

SERVERSUCHE: intern

DEDICATED SERVER: nein

MULTIPLAYER-PASS: nicht endgültig bewertbar

FAZIT: nicht endgültig bewertbar

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + hübsche Charaktere und Monster + tolle Effekte + detaillierte Umgebungen - teils hässliche Dungeons	8 /10
SOUND	+ klasse Kampfgeräusche + gelungene, unaufdringliche Musik + professionelle Sprecher die manchmal unpassend reden	9 /10
BALANCE	? Fordernd trotz automatisch angepasster Gegner-Levels? ? Klassen unterschiedlich anspruchsvoll? ? Talentbäume sinnvoll aufgebaut?	- /10
ATMOSPHÄRE	+ enorm stimmungsvolle Welt + subtiler Humor - dünne, schwach präsentierte Handlung ? Werden alle Bugs behoben?	- /10
BEDIENUNG	+ Inventar sortierbar + übersichtliche Talentbäume - Kamera arg fummelig - Übersichtskarte ? Baut Ascaron Komfortfunktionen ein?	- /10
UMFANG	+ sechs Heldenklassen + helle und dunkle Kampagne + viele Talente, Quests, Gebiete ? Wie hoch ist der Wiederspielwert?	- /10
QUESTS	+ teils witzige, ideenreiche Missionen + in nette Geschichte verpackt + klassenspezifische Aufgaben - häufige Sammel- und Töte-Quests	8 /10
CHARAKTERSYSTEM	+ vielseitiges Talentsystem + reizvolle Charakterklassen - teils nervige Begleiter - farblose, optisch nicht gestaltbare Helden	8 /10
KAMPFSYSTEM	+ nützliche Combos + leicht zugänglich, aber nicht zu simpel - taktische Bosskämpfe - teils stumpfe Massenschlachten	9 /10
ITEMS	+ hübsche Waffen und Rüstungen + Relikte, Reliquien, aufrüstbare Gegenstände - nur wenige Waffengattungen - mangelnde Vielfalt	9 /10

PREIS/LEISTUNG noch nicht endgültig bewertbar

FAZIT Motivierende Monsterhatz in wunderschöner Welt. Langzeitest in GameStar 12/08

SPIELPASS