

-  DVD
- Video-Special
-  DVD-XL
- HD-Video
-  gamestar.de
- Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5417
-  Win Vista 64 Bit
- läuft



Sacred 2 Fallen Angel



Ascarons zweite Monsterhatz lockt Sie zurück ins schöne Riesenreich Ancaria, erbt jedoch neben den Tugenden auch die Schwächen des Vorgängers – und die Bugs.

! Die Online-Aktivierung

Wer Sacred 2 mehr als 24 Stunden lang spielen will, muss es im Internet freischalten. Hierzu registrieren Sie den Code Ihrer Version oder kaufen für 46 Euro im Netz einen neuen. Mit jedem Code lässt sich Sacred 2 auf zwei Rechnern aktivieren. Um auf einem dritten spielen zu können, müssen Sie die Monsterhatz löschen oder deaktivieren – mit dem »Revocation Tool« (Download unter ▶ gamestar.de-Quicklink: 5624).

Ein Glück, dass Hochelfen lieber Zauber- als Brennstäbe schwenken. Dass Orks lieber Ritterköpfe als Urankerne spalten. Dass Hexer lieber Dämonen als Neutronen beschwören. Sonst erfände am Ende noch jemand Nuklearwaffen, und alle Helden wären mit einem Atomschlag arbeitslos. Im Grunde löschen die Recken in Action-Rollenspielen nämlich nur Monsterhorde um Monsterhorde aus – eine Fleiß-

aufgabe, die sich mit einer entsprechend wuchtigen Bombe viel schneller und leichter lösen ließe. Aber in Fantasy-Reichen gibt's eben keine strahlenden Waffen, also müssen doch strahlende Helden ran. Warum das ein Glücksfall ist? Weil alle guten Action-Rollenspiele unterhaltsame Zeitfresser sind: Mit ihrem Sammelsog nach Ausrüstung und Talenten fesseln sie die Spieler stunden-, tage-, wochenlang vor den Bildschirm.

So auch **Sacred 2**, das Sie zurück ins monsterverseuchte Reich Ancaria führt. Dabei verknüpft das Neuwerk des deutschen Entwicklers Ascaron klassische Elfen-Orks-Fantasy mit Science-Fiction-Anleihen wie der »Großen Maschine«, die ... Moment, das verraten wir lieber nicht. Mehr müssen Sie sowieso nicht wissen, denn wie im Vorgänger entpuppt sich die Handlung als konfuse Beiwerk, zumal sie nur in den gut ver-



Schmiede schärfen Waffen oder setzen Amulette, Ringe oder Juwelen in gesockelte Gegenstände ein.



Jedes Gebiet bietet passende Gegner, im **Dschungel** legt sich die Hochelfe mit Raubkatzen und Krieger an.



1 Der Sakkara-Dämon
 Dank seiner Schutzgöttin Ker darf der Inquisitor einmal in 30 Minuten eine Höllenbestie herbeirufen. Der Gigant kämpft aber nur einige Sekunden lang auf seiner Seite – und wendet sich dann gegen ihn.



2 Der Doppelgänger
 Mit diesem Zauber erschafft der Finsterling eine geisterhafte Kopie von sich, die sogar selbstständig Magie einsetzt. Wenn der Inquisitor während der Lebenszeit des Klonns stirbt, schlüpft er in dessen Körper und kämpft weiter.



Um der Dämonenhorde Herr zu werden, beschwört der Inquisitor eine **Sakkara-Höllenbestie** 1 und einen **Doppelgänger** 2 – nur zwei Beispiele für die vielfältigen Talente.

tonten, aber drögen Monologen der Questgeber erzählt wird. Schnetzeln Sie einfach Monster, sammeln Sie Ausrüstung, lernen Sie Talente, erkunden Sie das schöne Ancaria und freuen Sie sich, dass hier trotz der Science-Fiction-Elemente noch keiner die Atombombe erfunden hat. Oder bauern Sie es! Denn manchmal wird Sie **Sacred 2** so nerven, dass Sie Ancaria am liebsten mit Nukleargewalt in eine erdnahe Umlaufbahn sprengen möchten. Denn neben diversen Schwächen leidet die Monsterhatz unter lästigen Bugs, die auch die Wertung drücken – mehr dazu im Kasten »Geheiligte Fehler« auf Seite 114.

Finstere Übermacht

Dass Sie in **Sacred 2** aus sechs interessanten Klassen samt Schutzgott wählen und dass Sie die Hauptkampagne als guter oder böser Held bestreiten können, all das haben wir bereits im Vorabtest in der letzten Ausgabe gelobt. Daher verzichten wir an dieser Stelle auf wiederholte Details und sprechen gleich ein Urteil: Der Inquisitor entpuppt sich als schlichtweg übermächtig. Denn der kaltherzige Kuttenträger strudelt per »Machtsog«-Zauber problemlos ganze Gegnerheere ins Jenseits und häuft dadurch leicht und schnell Ausrüstungsbeute sowie Erfahrungspunkte an.

Das heißt aber nicht, dass die anderen Charaktere keinen Spaß machen. Es hat auch seinen Reiz, als Dryade Pfeile zu verschießen und Voodoo-Flüche auszustoßen. Oder als Hochelfe Flammen- und Eisstürme zu entfesseln. Oder als Schattenkrieger Geisterskelette zu beschwören und mit einem Kampfschrei ins Getümmel zu stürzen. Oder als Seraphim Heilspprüche zu zaubern und Blitze zu werfen. Oder als in ein Energieschild gehüllter Tempelwächter Elektroschocks zu verteilen. Die Klassenvielfalt reizt zum Ausprobieren, was den Wiederspielwert von **Sacred 2** deutlich erhöht.

Kombinierte Ketten

Standard-Ungeheuer können Sie aber auch einfach im Nahkampf vertrimmen. Denn mit Schwert, Axt & Co. teilt jeder Held ordentlich aus, was den Unterschied zwischen den Klassen wieder etwas verwässert. Stärkeren Einzel Feinden und Gruppen rücken Sie wie im Vorgänger mit Kombos zu Leibe: Je nach Ausbaustufe Ihres Talents »Konzentration« dürfen Sie zwei bis vier Kampfkünste zu Angriffsketten verknüpfen. Das hebt **Sacred 2** nicht nur vom Genre-Einerlei ab, sondern ist auch nützlich und spaßig. Es macht einfach

Kein Pardon!

Daniel Matschijewsky: Mal wieder kommt ein Spiel unfertig auf den Markt, mal wieder richte ich meinen erzürnten Blick auf einen deutschen Entwickler. Dabei erzeugt Sacred 2, wenn es mal nicht abstürzt, ein Suchtpotenzial, wie ich es schon lange nicht mehr erlebt habe. Vor allem dem liebevoll gebauten Ancaria sowie den spaßigen Koop-Partien verdankt das Spiel, dass ich durchaus bereit bin, über den einen oder anderen Fehler hinwegzusehen. Als Entschuldigung lasse ich das trotzdem nicht gelten. Deshalb meine Forderung an Ascaron: mehr Stabilität, mehr Benutzerfreundlichkeit, weniger Bugs! Und zwar zügig – Sacred 2 hat das verdient.



danielm@gamestar.de



Trockene **Quest-Monologe** erzählen die Handlung, hier in einem Sumpfdorf der Echsenmenschen.

Laune, mit dem Schattenkrieger in ein Koboldrudel zu springen, wild um sich zu schlagen und die erledigten Feinde schließlich in hilfreiche Zombies zu verwandeln – alles mit nur einem Mausklick, versteht sich!

Kopflöse Kämpfe

Ihr Vorgehen müssen Sie jedoch nie an den Gegnertyp anpassen, eine einmal erstellte Kombo ist gegen fast jede Monstersorte gleichermaßen nützlich. Erst im

TECHNIK-CHECK

SACRED 2



STANDARD-PC
ATHLON 64X3500+ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details
Selbst in mittleren Details sieht Sacred 2 noch sehr ordentlich aus, auch wenn viele Lichteffekte 1 fehlen und teils unscharfe Texturen 2 den anspruchsvollen Spielern stören können – 1,0 GByte RAM sind dennoch Pflicht.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GT

► 1920x1200 ► sehr hohe Details ► 2xAA
Bereits mit einem Mittelklasse-PC spielen Sie in maximalen Details in 24-Zoll-Auflösung, inklusive schicker Leuchteffekte 1. Nur die geringere Kantenglättung und die Standard-Texturen 2 fehlen gegenüber dem High-End-PC.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 - 4,0 GBYTE RAM - RADEON HD 4870

► 1920x1200 ► sehr hohe Details ► 4x AA
Mit einem High-End-PC schieben Sie alle Regler auf Anschlag, aktivieren die Leuchteffekte 1 und schalten Kantenglättung hinzu. Besitzer der Collector's Edition nutzen noch die Elite-Texturen 2 der Zusatz-DVD.

TEXTUREN IM VERGLEICH



Im linken Bild sorgen die Elite-Texturen für noch schickere Oberflächen – allerdings nur für Besitzer der Collector's Edition. Im normalen Spiel sind die Standard-Texturen das Höchste der Gefühle. Die Unterschiede zwischen den Texturen fallen aber gering aus. Beide Bilder können Sie sich auf GameStar.de unter ► Quicklink: 5631 in Original-Auflösung anschauen, inklusive weiterer Tipps zu Sacred 2.

NOTEBOOK VS. PC



Ascaron bewirbt die Notebook-Kompatibilität von Sacred 2 stark, im Test konnten wir davon aber nichts spüren. So stürzte das Spiel auf drei Modellen mit integrierter Grafikkarte ab und ruckelte auf einem Dell XPS M1330 mit Geforce 8400M Go unspielbar. Grafische Unterschiede gibt es vom PC (links) zum Notebook (rechts) nur im Detail, am deutlichsten stechen die Texturen ins Auge.

TECHNIK-TIPPS

- Pro verringerter Auflösungsstufe erhöhen sich die FPS um bis zu 50 Prozent.
- Setzen Sie die Texturen auf die minimale Einstellung, läuft Sacred 2 etwa 10 Prozent schneller, sieht aber auch deutlich schlechter aus.
- Ohne Schatten gewinnen Sie etwa 15 Prozent Leistung.
- Die niedrigsten Bodendetails verunstalten Sacred 2 extrem, da trösten selbst die 15 Prozent mehr Leistung nicht drüber hinweg.
- Mit niedrigen Effektdetails leidet vor allem die Optik der hübsch animierten Zaubersprüche, dafür steigt die Leistung in Kämpfen spürbar an.
- Niedrige Grasdetaill bringen etwa 20 Prozent mehr Leistung, sämtliche Gräser, die weiter als fünf Meter von Ihrem Charakter entfernt sind, werden aber durch platte Texturen ersetzt.
- Mit den Renderdetails regeln Sie die Beleuchtung im Spiel. Auf der niedrigsten Stufe läuft Sacred 2 zwar 20 Prozent schneller, dafür fehlen schicke Leuchteffekte.
- Bei einem unserer Testsysteme stürzte Sacred 2 nach der Installation des Patches 1.01 inklusive Hot-Fix regelmäßig beim Spielstart ab.
- Besitzer der Collector's Edition können ein hochauflösendes Texturpaket (knapp 6,0 GByte) installieren. Unterschiede sehen Sie lediglich bei genauem Hinsehen, die Leistung drücken die High-Res-Texturen kaum spürbar.
- Für die Installation des Spiels benötigen Sie eine Internet-Verbindung, da sich Sacred 2 vor dem Spielstart online registriert

- dafür benötigen Sie beim Spielen dann keine DVD mehr im Laufwerk.
- Ab einer Geforce 8800 GT oder Radeon HD3870 können Sie gefahrlos niedrige Kantenglättung aktivieren.

Checkliste

- 19,3 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Pentium 4 oder
- Athlon XP 1.800+
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT SACRED 2 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT	
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT 7900 GT 7900 GTX 7950 GX2
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL X1900 XT X1950 XTXX
Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO 9600 GT 8800/GTX 9800 GTX 9800 GTX 256
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT 3850 4670 4870 4850 4870
PROZESSOR	2			
	2000+	2600+	3200+	
Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz D 950 965 XE
Athlon 64				4000+ FX-57
Athlon 64 X2				3800+ 4100+ 5000+ 6000+
Phenom				8450 8750 9500 9650 9950
Core 2				E4300 E6300 E6600 E6600 Q9550
3	Speicher in MB			
	512	768	1.024	1.536
				2.048 2.560 3.072 3.584 4.096

LEGENDE	4			
	technisch unmöglich ruckelt stark	läuft so flüssig: 1024x768 niedrige Detail	läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details
				läuft so flüssig: 1920x1200 sehr hohe Details, 2x AA

Geheiligte Fehler

Bereits zum Verkaufsstart veröffentlichte Ascaron den Patch 2.10.0, auf den die Hotfixes 2.10.1 und 2.10.2 folgten. Die Updates bringen diverse Anpassungen am Bedienkomfort (unter anderem lassen sich nun Items am Boden anzeigen), feilen an der Balance und beheben die folgenden Probleme:

- In der Verkaufsversion ratterten KI-Begleiter oft sekundenlang denselben Spruch herunter; nach dem Patch kam dies seltener vor.

- Vor dem Update fanden wir mehrere Gegenstände ohne Inventarbild oder Eigenschaften hinterher nicht mehr.

Doch auch nach dem Update stören viele Probleme; wir listen die schlimmsten davon auf:

- **Grafikfehler:** Manchmal werden Waffen und Rüstungsteile nicht angezeigt, manchmal kleben sie starr am Helden. Auf der Übersichtskarte sehen wir vereinzelt kein Gelände, sondern nur Teleport-Markierungen.

- **Abstürze:** Sacred 2 schmiert hin und wieder ab, vor allem bei vollen Details und in hohen Auflösungen. **Daher werben wir die Atmosphäre um einen Punkt auf 8 ab.**

- **Quest-Probleme:** Einige Missionen sind fehlerhaft, zum Beispiel werden wir in eine Arena teleportiert, aber nicht zurück. Teils erscheinen Gegenstände oder Auftraggeber erst, wenn wir neu laden. **Daher werben wir die Quests um einen Punkt auf 7 ab.**

- **Bedienungsmacken:** Der Held bleibt gelegentlich an Hindernissen hängen. Nach dem Laden eines Spielstands verschwinden manchmal unsere Reittiere. Wenn wir per Götterkraft einen Sakkara-Dämon beschwören und sterben, erhebt die Bestie mit uns am Seelenstein auf – und begleitet uns fortan dauerhaft als Helfer. Manchmal erscheint der Dämon auch überhaupt nicht.

Am nervigsten: Aufgrund eines Bugs vergisst Sacred 2 beim Beenden alle Änderungen an der Tastaturbelegung. Im offiziellen Forum verraten die Entwickler eine Lösung: Sie müssen die gewünschten Optionen einstellen, das Spiel beenden und die Datei »options.txt« suchen. Dort kopieren Sie den Absatz nach dem Eintrag »key_binding = **«. Dann erstellen Sie im selben Verzeichnis die Textdatei »optionscustom.txt«, in die Sie den Absatz einfügen – ein denkbar umständliches Manöver. **Angesichts dieser Probleme werben wir die Bedienung um drei Punkte auf 5 ab.**

Im offiziellen Forum beschwerten sich zudem viele Spieler über Grafik, Sound- und Bedienungsprobleme, die in unseren Testpartien nicht auftraten. Eines steht also fest: Ascaron wird wohl noch mehrere Patches stricken müssen, bis Sacred 2 fehlerfrei funktioniert.



Bug: Der **Sakkara-Dämon** begleitet uns als Mitsreiter.



Dryade, Tempelwächter und **Schattenkrieger** hacken sich gemeinsam durch eine Koboldhorde. Das macht Spaß und weckt wie in der Solokampagne die Sammelsucht nach Gegenständen. Taktisches Zusammenspiel ist aber unnötig, weil sich die Gegnerstärke nur unmerklich der Spielerzahl anpasst.

letzten Spieldrittel geraten selbst die Scharmützel gegen Normalo-Rivalen so knifflig, dass Sie zumindest manchmal flüchten und Gesundheitstränke schlucken sollten – was man aber auch nicht gerade »Taktik« nennen kann.

Dafür stellen sich Ihnen im Kampagnenverlauf mehrere Bossmonster mit individuellen Talenten in den Weg. Ein Teufel etwa versengt Sie mit Feuerwellen, ein Nebelriese erweckt Zombies, ein Flugdämon verschießt Energieraketen. Doch auch hier brauchen Sie kein Köpfchen, sondern müssen lediglich dutzendweise (!) Heilelixiere bechern, während Sie unentwegt auf die meist gigantischen Obermotze einprügeln. Taktisch anspruchsvoll sind die Zwischenkämpfe folglich nicht, wohl aber spektakulär inszeniert und eine willkommene Abwechslung im Schnitzel-Einerlei.

Schöne Rattenwelt

Apropos Abwechslung: **Sacred 2** bietet zahlreiche Monstertypen, die meist bestens zum jeweiligen Gebiet passen. Hinter Wüstendünen etwa lauern Skarabäen und Sandräuber, im Dschungel Panther sowie Baumriesen, unter Nadeln Giftspinnen und Werwölfe. Die Gegnervielfalt lässt dennoch zu wünschen übrig, weil die Entwickler weite Landstriche mit denselben Bestien bevölkert haben. Zum Beispiel wimmelt es im Elfen- und Menschenreich sowie im Sumpfland von Ratten.

Dafür haben die Entwickler die schönen Landschaften allesamt

per Hand gebaut. Im idyllischen Elfenland etwa säumen Laubbäume azurblaue Ströme, auf der Heimatinsel der Seraphim gluckern Lavaströme um Schimmerkristalle. Zudem beleben liebevolle Details die Umgebungen: Auf Weinbergen harken Bauern; die Bewohner der Städte und Dörfer spazieren herum, plaudern miteinander oder reagieren sogar auf Ihren Helden (»Seid gegrüßt, Drachentöter!«). Damit avanciert Ancaria zur glaubwürdigsten Spielwelt des Genres. Hin und wieder gibt's aber auch langweilige Landstriche und Höhlen.

Von nett bis nutzlos

Im riesigen Ancaria treffen Sie fast überall auf Auftraggeber; erst im letzten Kampagnenkapitel gibt's kaum mehr Nebenquests. Ein Jammer, denn die Missionen erzählen nette Geschichten – auch wenn die eigentlichen Aufgaben meist nach Simpelmustern à la »Suche diesen Gegenstand« oder »Erledige jenes Ungeheuer« ablaufen. Überdies wirft das Zubrot meist karge Belohnungen ab, etwa eine Handvoll Erfahrungspunkte oder einen nutzlosen Gegenstand. Umso schlimmer, dass Sie unrentable Aufträge nicht abrechnen können.

Nur ein paar besondere Aufgaben lohnen sich wirklich. Zum Beispiel folgt jede Klasse parallel zur Haupthandlung einem eigenen, unterhaltsamen Nebenplot, an dessen Ende sie einen wertvollen Gegenstand einstreicht. Eine andere Missionskette führt Sie

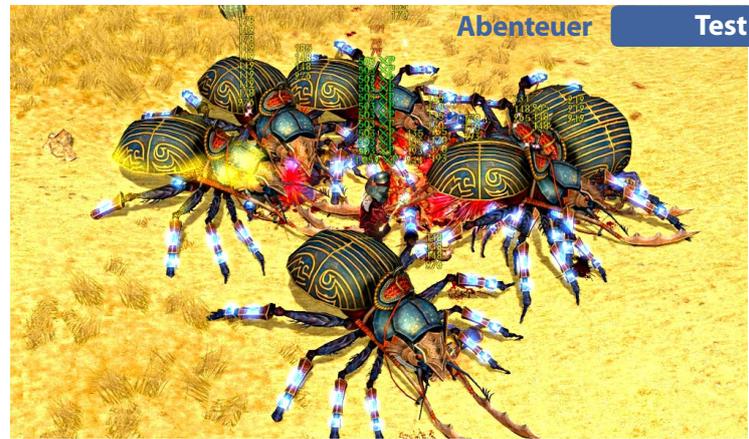
auf die versteckte »Insel der Reittiere«, wo Sie das individuelle – Überraschung! – Reittier für Ihren Charakter kaufen können. Der Inquisitor etwa sattelt eine Riesenspinne. Das ist spielerisch sinnvoll, denn nur auf dem Rücken der Supertiere dürfen die Helden ihre Kampfkünste einsetzen. Von normalen Pferden können sie zwar zuhauen, müssen zum Zaubern aber absteigen. Alle Reittiere erfüllen zudem noch einen Zweck: Viele Aufträge schicken Sie auf endlos lange Laufwege, die Sie zu Ross (oder Riesenspinne) schneller hinter sich bringen.



Nette Quest-Idee: Wer mit einer Auftragskette das im Spiel versteckte Konzert der Metal-Band **Blind Guardian** freischaltet, darf deren **Instrumente** als Waffen einsetzen.



Bosskampf: Ein futuristisch angehauchter **Flugdämon** beharkt den Helden mit Energiegeschossen.



Mit seinem übermächtigen **Machtsog-Zauber** zerlegt der Inquisitor eine Herde Riesen-Skarabäen.

Komm zum Punkt

In Sachen Bedienung bietet **Sacred 2** zwar viele Komfortfunktionen (Inventory sortieren, alle Beute im Umkreis aufsaugen), leistet sich aber auch einen Fauxpas: Sämtliche Optionen lassen sich ausschließlich im Hauptmenü ändern; selbst wenn Sie nur eine Taste neu belegen wollen, müssen Sie die Partie beenden. Wobei sich **Sacred 2** die Änderung wegen eines Bugs nicht mal merkt (siehe Kasten links). Immerhin hat Ascaron eine Quick-save-Funktion eingebaut, die Sie beim Wiedereinstieg direkt an den Ausgangspunkt zurückversetzt. Falls Sie normal speichern (also einfach das Spiel verlassen) oder sterben, ersteinen Sie am zuletzt besuchten Seelenstein auf. Das nervt insbesondere bei Bosskämpfen: Wenn Sie darin das Zeitliche segnen, müssen Sie bis zu zehn Minuten lang zum Obermott zurückstapfen – durch wiederlebte Monsterhorden. Mehr Seelensteine wären Pflicht gewesen.

Jagdgemeinschaft

Im Mehrspieler-Modus über Netzwerk und Internet bestreiten bis zu fünf Monsterjäger gemeinsam

die Kampagne. Das klappt jedoch nur, wenn alle Kämpfer der gleichen Gesinnung angehören, also Licht oder Schatten. Alternativ stürzen sich bis zu 16 Abenteurer ins storylose freie Spiel oder in schlecht ausbalancierte Gefechte gegen menschliche Rivalen, in denen der übermächtige Inquisitor klar die Hakennase vorn hat. Je nach Spielerzahl bilden Sie bis zu fünfköpfige Gruppen – allerdings ebenfalls nur mit Helden der gleichen Gesinnung, was in einem handlungsfreien Spielmodus wenig Sinn ergibt. Taktisches Zusammenspiel ist zudem weitgehend unnötig, denn die Gegnerstärke soll sich zwar an die Zahl der Teilnehmer anpassen, was sich aber kaum spürbar auswirkt.

In Netzwerk-Partien können Sie auch mit Ihrem Solo-Charakter einsteigen, etwa um Neulingen Starthilfe zu geben. Denn die dürfen sich zu Ihnen teleportieren – auch in hochstufige Gebiete, wo sie massig Erfahrung sammeln. Dank der nützlichen Teleportfunktion gelangen Sie auch selbst rasch zu Ihren Gruppenmitgliedern zurück. Wenn Sie sterben oder neu einsteigen, ersteinen Sie nämlich immer auf einer abgelegenen Insel auf.

Darüber hinaus leidet die Gruppen-Monsterhatz auch noch unter Fehlern. Die Lobby zur Spielersuche etwa entpuppt sich besonders im (anmeldepflichtigen) Online-Modus als langsam und unkomfortabel. Ebenfalls ärgerlich sind die Abstürze: Auch mit dem Patch 2.10.0 samt Hotfix 2.10.2.0 schmierte **Sacred 2** im Test hin und wieder ab, weswegen ständig einzelne Spieler aus der Partie geworfen wurden. Wenn ein Held ausfällt, zerplatzt er immerhin in blutige Fleischklumpen. Das ist in diesem Moment durchaus ein Trost dafür, dass Sie **Sacred 2** mangels Atomwaffen nicht in eine erdnahe Umlaufbahn sprengen können. **GR**

Unverzeihlich

Michael Graf: Für mich ist Sacred 2 das beste Action-Rollenspiele seit Langem. Denn ich mag die knalligen Kombokämpfe, die prächtige Welt, die interessanten Klassen, und vor allem: den Sammelsog nach besserer Ausrüstung. Klar, Sacred 2 hat auch seine Schwächen: die dröge präsentierte Handlung, die endlosen Laufwege, die geringe Gegnervielfalt, die nutzlosen Belohnungen, die miese Balance – ach, die Liste ließe sich lange fortsetzen. Doch all das kann ich verzeihen, weil mich Sacred 2 prächtig unterhält. Oder zumindest würde es das, litte es nicht auch noch unter Bugs. Die sind nämlich unverzeihlich, auch wenn Ascaron schon an den nächsten Patches arbeitet.



micha@gamstar.de

SACRED 2

ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Ascaron (Sacred, GS 03/04: 87 Punkte) PUBLISHER Deep Silver SPRACHE Deutsch AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 64 Seiten Handbuch	TERMIN (D) 2.10.2008 CA. PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren	
---	--	--

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf Dial. & Rätsel

CHARAKTERE simpel komplex

FREIHEIT linear offen

KÄMPFE Action Taktik

HANDLUNG einfach komplex

SPASS Anfangs greift die Sammelwut, dann stören die Fehler immer mehr.

EINSTIEG 1 **HAUPTSPIEL** 2 **ENDSPIEL** 3

ANSPRUCH

<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>EINSTEIGER</th> <th>FORTGESCHRITTENER</th> <th>PROFI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 2 3</td> <td>4 5 6 7</td> <td>8 9 10</td> </tr> </tbody> </table> <p>EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/></p> <p>SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/></p> <p>SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/></p> <p>HILFEN Tutorial-Einblendungen, Kommentare des Helden</p> <p>SPEICHERSYSTEM Speicherpunkte, Quicksave-Funktion</p>	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<p>ERFORDERT</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung <input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit 	<p>TECHNIK</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>FÜR ÄLTERE PCs</th> <th>FÜR STANDARD-PCs</th> <th>FÜR HIGHEAD-PCs</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 2 3</td> <td>4 5 6 7</td> <td>8 9 10</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>MINIMUM</th> <th>STANDARD</th> <th>OPTIMUM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2,0 GHz Intel AMD XP 2000+ 1,0 MB RAM 19,3 GB Festplatte</td> <td>3,8 GHz Intel AMD A64 3500+ 1,5 GB RAM 19,3 GB Festplatte</td> <td>Intel Core 2 Duo E4300 AMD A64 X2 4400+ 2,0 GB RAM 19,3 GB Festplatte</td> </tr> </tbody> </table> <p>PROFITIERT VON Surround-Sound, Mehrkern-Prozessoren</p> <p>BILDFORMATE 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/> KOPIERSCHUTZ Aktivierung <input type="checkbox"/></p> <p>TON Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/></p> <p>3D-GRAPHIKKARTEN</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800 	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAD-PCs	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	2,0 GHz Intel AMD XP 2000+ 1,0 MB RAM 19,3 GB Festplatte	3,8 GHz Intel AMD A64 3500+ 1,5 GB RAM 19,3 GB Festplatte	Intel Core 2 Duo E4300 AMD A64 X2 4400+ 2,0 GB RAM 19,3 GB Festplatte
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI																		
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10																		
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAD-PCs																		
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10																		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM																		
2,0 GHz Intel AMD XP 2000+ 1,0 MB RAM 19,3 GB Festplatte	3,8 GHz Intel AMD A64 3500+ 1,5 GB RAM 19,3 GB Festplatte	Intel Core 2 Duo E4300 AMD A64 X2 4400+ 2,0 GB RAM 19,3 GB Festplatte																		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (5), Freies Spiel (16), Spieler gegen Spieler (16)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** über Ascaron (erfordert Anmeldung)

DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden

FAZIT Rasante Monsterhatz, die aber unter Bugs und Komfortmängeln leidet.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + detaillierte Helden und Monster + ansehnliche Effekte + meist schöne Umgebungen + dröge Menüs + einige öde Gebiete 	8 /10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + knallige 7.1-Kampfküsse + dynamische Musik + professionelle Sprecher + einige nervige Helden- und Monstersprüche 	9 /10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + Schwierigkeitsgrad steigt stetig + zwei Profi-Schwierigkeitsgrade + Inquisitor viel zu stark + schlecht ausbalancierte Beutestücke 	7 /10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> + schöne, glaubwürdige Spielwelt + effektvolle Dauergefechte + Handlung wird nur in Monologen erzählt + Abstürze 	8 /10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + Komfortfunktionen + übersichtliche Menüs + Quicksave + kein Optionsmenü im Spiel + fummelige Kamera + katastrophale Bugs 	5 /10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + sechs interessante Klassen + große, detaillierte, handgebaute Spielwelt + ordentlicher Wiederspielwert + Multiplayer-Modus 	10 /10
QUESTS	<ul style="list-style-type: none"> + zweigleisige Kampagne + viele nette Nebenquests + oft nutzlose Belohnungen + stets ähnlicher Ablauf + lange Laufwege + Bugs 	7 /10
CHARAKTERSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> + vielseitiges Talentsystem + viele interessante Fertigkeiten und Kampfkünste + alle Klassen halten im Nahkampf gut mit 	8 /10
KAMPFSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> + Kombosystem + Bosskämpfe ... + die aber in Heiltrank-Gelage ausarten + Taktik ist selten notwendig + geringe Gegnervielfalt 	8 /10
ITEMS	<ul style="list-style-type: none"> + Ausrüstungs-Sammelsog + schicke Waffen und Rüstungen + aufrüstbare Gegenstände + viele nutzlose Beutestücke 	10 /10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Fehlerhafte Monsterhatz in wunderschöner Welt.

80

SPIELSPASS