

Sacred 2 Ice & Blood

Ascaron erweitert sein Action-Rollenspiel um zwei Gebiete – und Drachenmagier.



Mit dem **Magischen Wall** hält sich der Drachenmagier die Monster vom Leib. Zugleich beharkt er sie mit dem **Energiebrand-Zauber**.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6269

Fast alle kommenden Rollenspiele lassen Drachen steigen: **Dragon Age** wird sich um Lindwürmer drehen, **Drakensang: Am Fluss der Zeit** vermutlich auch, und **Divinity 2** macht Sie sogar selbst zum Feuerspucker. Ob's auch in **Risen** und **Arcania** geflügelte Schuppenträger gibt, steht noch nicht fest. Aber wir würden nicht dagegen wetten, denn Drachen sind in. Das weiß auch der deutsche Entwickler Ascaron, der

gerade an **Ice & Blood** arbeitet. Das Addon fügt dem – ebenfalls nicht gerade drachenarmen – Action-Rollenspiel **Sacred 2** eine neue Heldenklasse hinzu. Und die heißt natürlich wie? Drachenmagier! Zudem bringt die Erweiterung zwei frische Gebiete sowie diverse weitere Neuerungen.

Drachenmacht

Wie bei jedem **Sacred 2**-Charakter unterteilen sich die Kampfkünste des Drachenmagiers in drei Disziplinen. Die »Drachenmagie« bietet vorrangig Offensivzauber, der »Drachenschlag« etwa ruft einen Lindwurm herbei, der eine Feuerbombe abwirft. Und in der »Berserkerform« verwandelt sich der nahkampfscheue Hexer in einen kräftigen Echtenmann. Je mehr Gegner er erledigt, desto länger hält die Verwandlung. Anhänger der »Elementar-Magie« rufen unter anderem hilfreiche Erd- oder Luft-Monster herbei. Und mit dem Zauber »Magischer Wall« beschwören sie eine Mauer, um sich Gegner vom Leib zu halten. »Mentalisten«, die dritte Drachenmagier-Gattung, verlangsamen Gegner oder zerblitzen sie mit dem Talent »Energiebrand«.

Zu Spielbeginn dürfen Sie auch wieder wählen, ob Sie mit dem Drachenmagier die gute

oder die böse Kampagne von **Sacred 2** bestreiten möchten. An deren Verlauf wird sich in **Ice & Blood** nichts ändern – abgesehen vom Anfang, an dem der Zauberer wie jede andere Klasse ein eigenes Mini-Abenteuer erlebt.

Blut und Kristall

In den neuen Gebieten, dem Blutwald und den Kristall-Ebenen, setzt Ascaron nicht die Handlung fort, stattdessen folgen Sie einer Nebengeschichte: Auf dem Jagdgrund der Seraphim treibt ein Kristall-Phönix sein Unwesen, Sie sollen ihn erledigen. Um in die Addon-Region zu reisen, müssen Sie nur die fünfte Charakterstufe erreichen und einen Auftraggeber in der Elfen-Hauptstadt ansprechen. Entsprechend schwach sind

die Gegner in den frischen Arealen, hochstufige Helden sollten sie gleich in einem höheren Schwierigkeitsgrad erkunden.

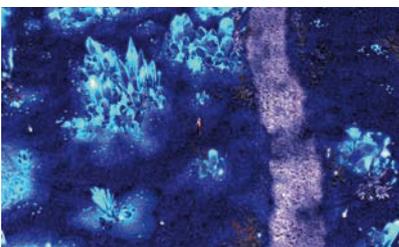
Die Landschaften sowie die meisten Monster hat Ascaron neu entworfen. Im Blutwald etwa schlurften Zombies um Häuserruinen; über knochenübersäte Schlachtfelder klappern Konstrukte: leere, von dunkler Magie zum Leben erweckte Rüstungen. Im Schatten der verdrehten Bäume lauern Todesboten, geflügelte Hexenkrieger. Die Kristall-Ebenen werden ihrem Namen gerecht, dort hausen unter anderem Kristall-Elementarwesen und Kristall-Skelette, zudem sprießen überall Glitzersteine aus dem Boden.

In welcher Reihenfolge Sie die Gebiete besuchen, bestimmen Sie selbst. Zudem sollen die Areale kompakter ausfallen als im Hauptprogramm und jeweils rund 20 Nebenaufträge bieten. Darin bekommen Sie's teils mit Bossgegnern zu tun, im Blutwald etwa mit dem Dämon Ashibai.

Anders kämpfen

Darüber hinaus plant Ascaron zusätzliche Neuerungen. Wer etwa die Fertigkeit »Zauberstabkunde« beherrscht, wirft mit Zauberstäben wie in **Titan Quest** magische Geschosse. Zu Spielbeginn können Sie die Frisur und die Haarfarbe Ihres Charakters anpassen, außerdem dürfen Sie ein alternatives Kampfsystem wählen. Wenn Sie einen Zauber einsetzen, laden normalerweise alle Kampfkünste derselben Disziplin

Die Landschaften



Auf den **Kristall-Ebenen** sprießen Glitzersteine ...



... im **verwunschenen Blutwald** verdrehte Baumruinen.



Beim **Drachenschlag** wirft ein Lindwurm eine Feuerbombe an.

Den Todesboten zerstrahlt der Drachenmagier mit dem **Energiebrand**.Die **Konstrukte** (links) hält der Magier mit dem Magischen Wall auf.In der **Berserkerform** teilt der Drachenmagier kräftig aus.

nach, Sie müssen auf eine andere ausweichen. Beim Alternativmodell fällt die Regenerationszeit der Ursprungs-Disziplin deutlich kürzer aus, dafür laden nun die anderen Bereiche sehr lange nach. Ein Wechsel bringt also nichts mehr, dafür können Sie sich leichter auf eine Talentkategorie spezialisieren. In eine Kombo-Kette passen nun zudem fünf statt vier Kampfkünste.

Reisen fallen in **Ice & Blood** kürzer aus, weil Sie sich jederzeit zu einem bereits besuchten See-

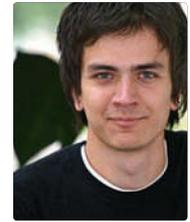
lenstein zurückteleportieren dürfen. Darüber hinaus bringt die Erweiterung besonders mächtige »legendäre« Waffen, zusätzliche Reittiere (Einhörner, Flammepferde) sowie den Trägersklaven, der Ihre Habseligkeiten schleppt – und der bereits in der Collector's Edition von **Sacred 2** enthalten war. Und schließlich dürfen mit einer neuen Menü-Option alle Drachen aus dem Spiel entfernen. Reingelegt, das war natürlich gelogen. Ein Rollenspiel ohne Drachen, wir bitten Sie!

GR

Sacred 2: Ice & Blood

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel-Addon** ► Termin **3. Quartal 2009** ► Hersteller **Ascaron** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Graf: Dass Ascaron in den schicken neuen Gebieten nur eine belanglose Nebenhandlung erzählt, stört mich nicht. Schließlich lebt Sacred 2 nicht vom literarischen Tiefgang, sondern vom Sammeltrieb. Also werde ich mich auch in Ice & Blood wieder gerne durch die Monsterhorden schnetzeln, um Ausrüstung und Talente anzuhäufen. Selbstverständlich als Drachenmagier, denn dessen Talente klingen hochinteressant.



micha@gamstar.de

Bilder mit Tiefgang – mit 120Hz in die dritte Dimension

ANZEIGE

3D-Brille aufsetzen und in andere Welten eintauchen – ein Traum für jeden Gamer. Die Charaktere und die Szenenumgebung erscheinen vollkommen plastisch vor den Augen des Spielers. Damit gewinnt jedes Game nochmals an Qualität und Unterhaltung.

Was auch in den Kinos langsam Einzug hält, ist in den Computerspielen von heute schon perfekt umgesetzt: das Erlebnis der dritten Dimension mit echtem räumlichen Sehen. Möglich wird dies dank der 3D Vision™ Technologie von NVIDIA®. Der neue Samsung SyncMaster 2233RZ in Kombination mit einer GeForce® 3D-Vision-Brille und einem 3D-kompatiblen NVIDIA GeForce Grafikprozessor im PC eingesetzt, wandelt automatisch Hunderte von PC-Spielen in stereoskopisches 3D um (mehr Details unter www.nvidia.de/3Dvision).

3D ist bei Computerspielen keine ganz neue Erfindung. Aber noch nie war die Bildqualität so gut wie heute, mit kristallklarer, flimmerfreier 3D-Stereo-Darstellung. Dabei gilt: je höher die Bildwiederholrate des Bildschirms, desto realistischer das Ergebnis. Darum ist die Auswahl eines hochwertigen Monitors Pflicht. Samsung bringt dafür den SyncMaster 2233RZ auf den Markt – einen hochqualitativen 22-Zoll Flachbildschirm, der dank 120Hz Bildwiederholrate für einen perfekten 3D-Bildeindruck sorgt.



Der Samsung SyncMaster 2233RZ sorgt dank innovativer 120 Hertz Technologie für kristallklare, flimmerfreie 3D-Bilder.

Mit nur einem Knopfdruck wird der 3D-Monitor wieder zu einem normalen 2D-Display. Und auch hier überzeugt der Samsung SyncMaster 2233RZ mit brillanten und detailreichen Bildern.

Der Samsung SyncMaster 2233RZ ist ab sofort zu einem Preis von 379,- Euro erhältlich (unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.).

Weitere Informationen zum Samsung SyncMaster 2233RZ finden Sie auch im Internet unter: www.samsung.de/3DMonitor