



Im **Verfluchten Wald** bekommt es unser Level-49-Schattenmagier mit neuen Gegnern wie den geflügelten Boten des Todes zu tun.

Sacred 2 Ice & Blood

Der Entwickler Ascaron ist tot, Sacred 2 lebt weiter. Die Erweiterung Ice & Blood führt das Action-Rollenspiel konsequent fort, mit allen Stärken und Schwächen.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6269

Das Magier keine Prügel einstecken können, haben uns unzählige Rollenspiele gelehrt. Entsprechend überrascht es uns wenig, als eine waffenstarrende Skelettkrieger-Patrouille unseren Drachenmagier in Sekunden schnelle niederknüpelt. Doch bevor unser Recke das Zeitliche segnet, klicken wir auf eines der neuen Talente, woraufhin sich der

Magier in eine massive Steinstatue verpuppt. Die bricht kurz darauf auseinander und gibt einen Drachen preis, der die Untoten zu qualmenden Aschehaufen verarbeitet. Sie merken schon: Nach **Sacred 2** weiß sich auch dessen Addon **Ice**

& Blood stimmig und spektakulär zu präsentieren. Überhaupt dürfen sich Kenner des Action-Rollenspiels sofort pudelwohl fühlen, denn **Ice & Blood** setzt auf Bewährtes: eine glaubwürdige Spielwelt, effektreiche Kämpfe, die Jagd nach immer besseren Waffen. Dazu kommen allerdings auch wieder eine schwach präsentierte Handlung sowie unnötige Balance-Probleme und Bugs.

Wege und Ziele

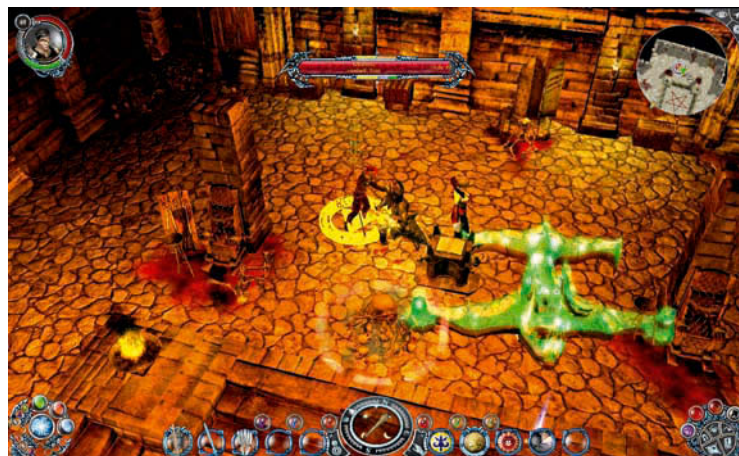
Wir staunen nicht schlecht, als wir die (wahlweise helle oder dunkle) Kampagne des Drachenmagiers, der neuen Heldenklasse in **Ice & Blood**, starten. Keine zehn Schritte von unserem Ausgangspunkt entfernt wartet der erste Questgeber, ein bildschirm-

füllender Drache namens Orphas. Der faselt von unserem Schicksal, zum größten Magier Ancarias aufzusteigen, wenn wir es schaffen, das Mal der Drachen zu erhalten. Doch selbst Orphas' gewaltige Flügelschläge, mit denen er sich nach unserer Zusage erhebt, täuschen nicht darüber hinweg, dass **Ice & Blood** seine Geschichte nur über öde Texteinblendungen erzählt. Zwischensequenzen gibt es ebenso wenig wie bemerkenswerte Nebenfiguren, und kaum einer der teils langen Monologe wurde vertont. Erneut verschenkt Ascaron hier viel Potenzial.

Drachen und Magie

Der Drachenmagier fügt sich gut in die bisherige Heldenriege von **Sacred 2** ein und macht durch

ebenso kreative wie vielseitige Talente viel Spaß (siehe Kasten). Allerdings hat Ascarons Studio 2 zu wenig Mühe in die Balance gesteckt. Wer seinen Helden konsequent auf den Talentpfad Drachenmagie trimmt, walzt bereits mit Level 6 mehrere Dutzend Monster mühelos nieder. Zusätzliche Fertigkeiten wie etwa der unterstützende Steingolem sind da oft nicht mehr nötig. Dennoch macht es Laune, sich mit dem Drachenmagier durch die Gegnerhorden zu metzeln. Zum einen motiviert das Spiel schon früh durch Belohnungen der Marke »superhübsche Protzrüstung«, zum anderen ist es mal was anderes, als mächtiger Drache Feuersbrünste zu entfachen. Wie seine Heldenkollegen nervt aber auch der Drachenmagi-

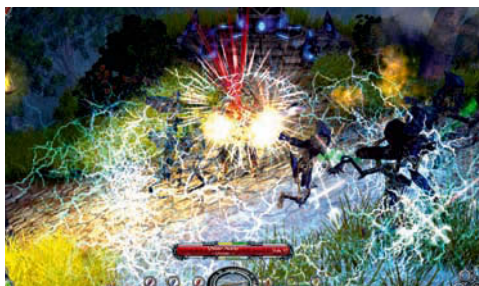


Die **Bosskämpfe** erfordern auch im Erweiterungspaket viel Geduld und jede Menge Heiltränke.



Öde: In den **Kristallebenen** lösen wir hauptsächlich stupide Sammel- und Töte-Quests.

Der Drachenmagier



Der Drachenmagier, die einzige neue Klasse in Ice & Blood, setzt vor allem auf flächendeckende **Elementar- und Blitzzauber**. Da er keine schweren Rüstungen tragen kann, fühlt er sich im Nahkampf nur wohl,



wenn er sich in einen **Berserker** oder **Drachen** verwandelt. Dann ist er allerdings kaum noch aufzuhalten; bereits in niedrigen Level-Bereichen räumt er selbst in großen Gegnerhorden mühelos auf.

er durch dauernde, langweilige unkomische Kommentare.

Eis und Blut

In **Ice & Blood** warten zwei neue Gebiete auf Helden fortgeschrittenen Alters: die Kristallebenen im Nordwesten und der verfluchte Blutwald im Südosten, die beide durch stilicheres Design punk-

ten. In den frostig-blauen Kristallebenen kämpfen Sie zwischen gewaltigen, alles spiegelnden Diamanten gegen Yetis und Eismonster, und der Blutwald erinnert durch verkümmelte Bäume, wabernden Nebel und tiefrote Seen an den Tim-Burton-Grusler **Sleepy Hollow**. Allerdings macht nur der Blutwald durch kreative Quests und seine schrulligen Auftraggeber Spaß. In den Kristallebenen, die als Jagdrevier der Seraphim dienen, absolvieren Sie hingegen meist stupide Sammel- und Töte-Quests. Die Landschaft nach 40 Edelsteinen abzugrasen oder 35 Yeti-Felle zu finden, motiviert nur bedingt. Ärgerlich: Auch hier macht die Balance dem Spielspaß einen Strich durch die Rechnung. Obwohl wir es im Test mit Gegnermassen zu tun bekamen, die vier bis sechs Levels über dem unseres Schattenkriegers lagen, mussten wir nie zu einem Heiltrank greifen. Die sollten Sie sich ohnehin für die drei neuen Bosskämpfe aufsparen. Denn wie schon in **Sacred 2** verlangen die minutenlangen Scharmützel nicht nur Geduld, sondern auch einen regen Einsatz der roten Fläschchen.

liche Schieberegler dessen Hautfarbe oder Frisur ändern. Dass **Ice & Blood** trotzdem nur für Fans des Hauptprogramms geeignet ist, liegt vor allem an der zaghaften Innovationslust von Studio 2. Auf Kritik seitens der Spieler (Gegnervielfalt, Questdesign, Handlung, Bugs) wurde nicht eingegan-

gen, stattdessen die ohnehin schon gigantische Welt abermals vergrößert. Wer sich daran nicht stößt und Spaß mit **Sacred 2** hatte, sollte jedoch zugreifen, denn das Herzstück des Spiels – die Jagd nach Erfahrungspunkten und Waffen – macht auch in **Ice & Blood** wieder viel Spaß. **DM**

Bugs

- ▶ In seltenen Fällen reagieren Gegner und KI-Begleiter nicht auf Angriffe.
- ▶ Questfortschritte werden auf der Karte häufig nicht aktualisiert und müssen händisch im Questbuch nachgetragen werden.
- ▶ Ihr Held bleibt gelegentlich an Objekten wie Tischen oder Steinen hängen.
- ▶ In manchen Gebieten bricht die Grafikleistung grundlos ein, etwa östlich von Thylisim oder beim Betreten von Gebäuden.
- ▶ Im Test ließen sich zwei Monster nicht anklicken. Wir mussten sie ignorieren.

Für die Programmfehler ziehen wir je einen Wertungspunkt in den Kategorien Grafik, Atmosphäre und Bedienung ab.

Achtung: Anders als Sacred 2 läuft das Addon Ice & Blood nicht unter Windows 7.

Eine Hassliebe

Daniel Matschijewsky:

Selten war ich bei einem Test so hin- und hergerissen. Einerseits punktet Ice & Blood durch seine stimmungsvolle Welt und vor allem den coolen Drachenmagier. Andererseits will ich die Maus aufgrund der Balance-Probleme und Bugs regelmäßig in die Ecke pfeffern. Dass Action-Rollenspiele offenkundig keine vernünftigen Geschichten erzählen können, daran hab ich mich mittlerweile gewöhnt. Warum jedoch die Quests und Dialoge so öde ausfallen müssen, mag mir nicht in den Sinn. Aber ach, einen Level noch. Und den nächsten auch ...



danielm@gamstar.de

Neues und Altes

Ice & Blood baut eine Reihe nützlicher Komfortfunktionen ein, auf die auch bereits in **Sacred 2** erstellte Helden zurückgreifen können. Die wichtigste ist der Träger-Imp, ein kleiner Dämon, den Sie auf Knopfdruck rufen können und der den Platz Ihres Rucksacks kurzerhand verdreifacht. Vor allem im späteren Spielverlauf, wenn Feinde und Questgeber nur so mit Gegenständen um sich werfen, werden Sie auf den niedlichen Burschen nicht mehr verzichten wollen. Ebenfalls nett: Wenn Sie einen neuen Helden erstellen, dürfen Sie durch zusätz-

SACRED 2

ACTION-ROLLENSPIEL-ADDON

ENTWICKLER Ascaron Studio 2 (Sacred 2, GS 12/08: 80 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 25 Seiten Handb., Karte

TERMIN (D) 28.8.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 13,5 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,5 GB RAM 13,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ AMD 2,0 GB RAM 13,5 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 2,0 GB RAM Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Surround-Sound, Mehrkern-Prozessoren			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPISCHUTZ Aktivierung		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (5), Freies Spiel (16), Spieler gegen Spieler (16)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE über Ascaron (erfordert Anm.)
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT Rasante Monsterhatz, die aber unter Komfortmängeln leidet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Helden und Monster + aufwändige Effekte + meist hübsche Landschaften + dröge Menüs + teils derbe Rückler	8 / 10
SOUND	+ gelungene 7.1-Kampfkulisse + professionelle Sprecher + melodiose Hintergrundmusik + nerviges Gitarrengeschrammel	8 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger + Talente des Drachenmagiers schlecht ausbalanciert + Kristallebenen zu leicht + Quest-Niveau schwankt	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schöne, glaubwürdige Spielwelt + effektvolle Schlachten + Handlung wird nur in Monologen erzählt + nervige Bugs	8 / 10
BEDIENUNG	+ Komfortfunktionen + übersichtliche Menüs + Quicksafe + kein Optionsmenü im Spiel + Kameraprobleme + Bugs	7 / 10
UMFANG	+ Drachenmagier mit vielen Talenten + die Addon-Gebiete sind arg klein + kaum Neues für die alten Charakterklassen	5 / 10
QUESTS	+ zweigleisige Kampagne + viele kreative Nebenaufgaben ... + ... aber auch nervige Sammel-Quests + lange Laufwege	7 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ vielseitiges Talentsystem + Ausbau und Spezialisierung möglich + einige der Fertigkeiten nutzlos + Drachenmagier übermächtig	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ coole Kombos + Bosskämpfe ... + ... die aber in Heiltrank-Gelage ausarten + geringe Gegnervielfalt + selten wirklich taktisch	8 / 10
ITEMS	+ motivierender Ausrüstungs-Sammelsog + enorm schicke neue Rüstungen und Waffen + aufrüstbare Gegenstände	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Gutes, aber wenig überraschendes Addon für Fans.

74

SPIELSPASS