

Technisch ist Sacred 3 keine Bombe, bietet aber durchweg hübsche Landschaften und einige **sehr schöne Panoramen**.

# Sacred 3

Deep Silver macht aus Sacred 3 einen Actiontitel mit Rollenspieleinschlag. Das beweist herzlich wenig Respekt vor der Rollenspielreihe, aber das Ergebnis ist dennoch ein sympathisches, sauber umgesetztes Koop-Geprügel. Von Andre Peschke

## Angespielt

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Keen Games (G-Force, GS 12/09: 67 Punkte)**  
Termin: **22.8.2014** Status: **zu 80 % fertig**

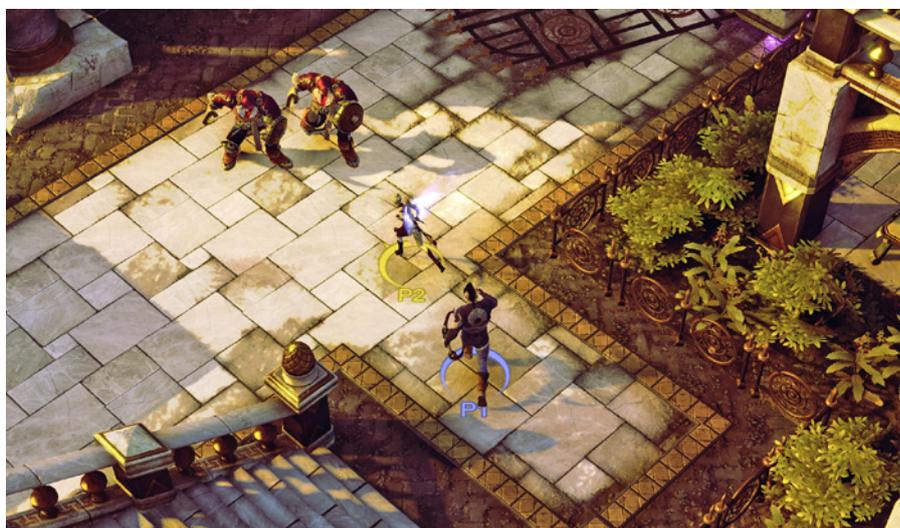
## + Stärken

- + sehr spaßiger Koop-Modus
- + vielfältige Fähigkeitenkombinationen
- + spaßig und farbenfroh

## - Schwächen

- keine echte Fortsetzung der Serie
- dürftige Story
- kein Lootsystem

**S**ebastian Reichert hebt resigniert die Hände. Zu der Frage kann er eigentlich nichts sagen. Der Frage, ob das nicht eine reine Marketing-Masche sei, sein Spiel **Sacred 3** zu nennen – obwohl es mit der Spielreihe so gut wie nichts zu tun hat. Mit dem Marketing, sagt Reichert, habe er wiederum nichts zu tun. Sein Job sei es, gemeinsam mit dem Entwicklerteam von Keen Games aus Frankfurt das beste Spiel zu machen, das sie machen können. Wenn es danach geht, hat er voraussichtlich einen guten Job gemacht. Etwas mehr als eine Stunde lang toben wir gemeinsam mit Reichert durch eine weit fortgeschrittene Version des Spiels. Es ist ein Actiontitel mit Rollenspiel-Elementen geworden, ein entfernter Verwandter von Spielen wie **Herr der Ringe: Krieg im Norden** oder **Hunted**:



Die Level scheinen wie hier aus recht eng eingegrenzten Wegen zu bestehen.

**The Demon Forge.** Als ersten Charakter haben wir uns den Khukuri-Bogenschützen ausgesucht, mit dem wir aus sicherer Entfernung draufhalten, während Reichert als Saffiri-Krieger die gegnerischen Reihen aus Untoten und Kobolden aufmischt. Wir spielen die PC-Version mit Xbox-Gamepads und zu Anfang ist es nicht ganz einfach, den Gegner zu treffen, den wir treffen wollen. Es gibt kein Autoaiming oder eine Gegneraufschaltung. Mit der Maus, so unser Gefühl, funktioniert das vermutlich besser. Aber nach einiger Zeit klappt es auch via Analogstick sehr ordentlich. Ein klein bisschen greift einem das Spiel vermutlich bei den Treffern unter die Arme, aber man hat stets das Gefühl, dass ordentliches Zielen gefragt ist. Das Grafikdesign wirkt stimmiger als in früheren **Sacred**-Teilen. Insbesondere die an Superhelden-Designs erinnernde Charaktergestaltung ist plumpen **Sacred**-Charakteren wie Vampir-Lady & Co. deutlich voraus. Doch während das neue Grafikdesign eigentlich eine Verbesserung darstellt, kostet es **Sacred 3** ironischerweise noch mehr von seinem ohnehin eher begrenzten Wiedererkennungswert. Dass man sich in Ancaria befindet, würde man selbst dann nicht bemerken, wenn alle zwei Meter ein Ortsschild stünde.

Es ist eine merkwürdige Entscheidung, dieses Spiel **Sacred 3** zu nennen. Selbst ein **Arcania: Gothic 4** war seinerzeit nicht dreist genug, sich derart absolut als Fortsetzung einer Spielreihe anzupreisen, mit der es sogar mehr gemein hatte als **Sacred 3** mit **Sacred**. Die offensichtliche Abwägung, die

## Anti-These zu Sacred

in einem solchen Fall zu treffen ist, lautet folgendermaßen: Ist die zusätzliche Aufmerksamkeit, die man durch die Ankündigung eines **Sacred 3** gewinnt so groß, dass sie die Enttäuschung der Fans aufwiegt? Irgendwer muss diese Frage mit einem deutlichen »Ja!« beantwortet haben, denn der Raum für Enttäuschung ist groß. Es gibt keine offene Spielwelt mehr, stattdessen können wir auf einer Weltkarte frei zwischen über 30 Leveln wählen. Die Abschnitte bestehen in der Regel aus recht eng begrenzten, linearen Passagen. Klingt ein wenig öde, wenn man immer noch ein Spiel wie **Diablo** im Kopf hat. Aber in der Realität hechtet man mit seinem Bogenschützen in Deckung, um von einer Außenposition das Feuer zu eröffnen, greift dem Kollegen mit magischen Flächenangriffen unter die Arme und verschafft sich mit einer Art Rückstoß-Effekt ein klein wenig Raum zum Atmen. Darüber hinaus ist die Spielwelt gespickt mit Fallen, wie einem langsam im Kreis wandernden Flammenwerfer, der uns zwingt, während alldem auch noch entweder das Zentrum anzugreifen oder während des Kampfes ständig umherzuwandern. Auch die Gegner sorgen für Abwechslung: Von riesigen Zombiehorden, die nach wenigen Treffern um-

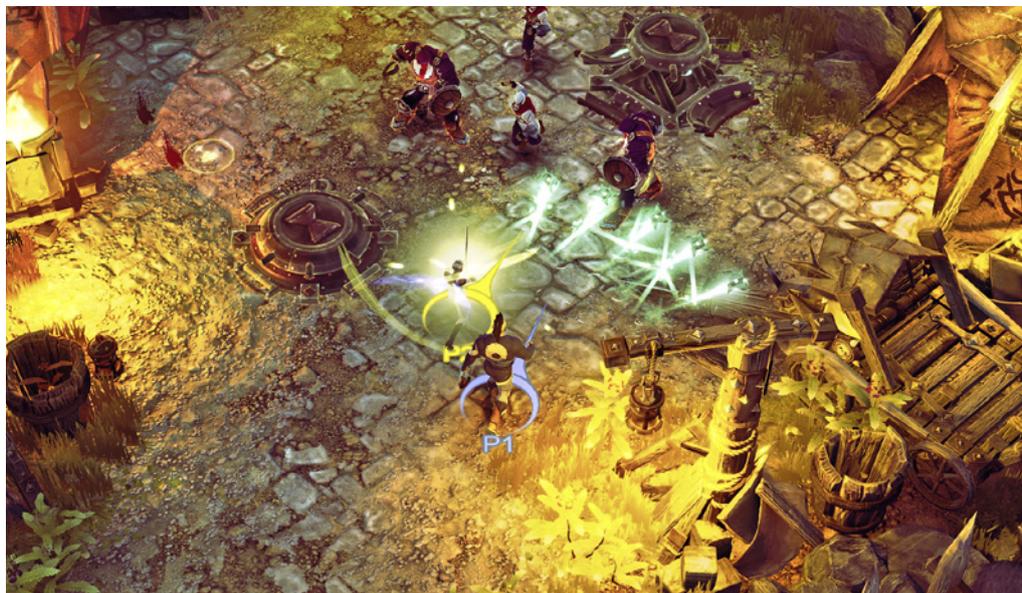


Die farbenfrohe Grafik des Spiels erinnert in positiver Weise an **Superheldencomics**.

kippen, bis zu gepanzerten Endgegnern ist alles vertreten und macht einen schicken Eindruck. Einmal durchgespielt, locken drei höhere Schwierigkeitsgrade mit neuen Herausforderungen. An dieser Stelle erscheint **Sacred 3** beinahe als Anti-These zu seinen Vorgängern. Als Gegenentwurf zum ausufernden, überquellenden **Sacred**, in das seine Entwickler bis kurz vor der Fahrt ins Presswerk immer neue Features und Missionen reingestopft haben. In das kaum eine Idee nicht eingebaut wurde, wenn noch Zeit da war. Das aber gerade dadurch auch bei Erscheinen uneinheitlich und unfertig wirkte. **Sacred 3** setzt diesem chaotischen Überfluss einen klaren Fokus und saubere, ausgefeilte Umsetzung entgegen. Wo die ersten **Sacred**-Titel epische Rollenspiele sein wollten, ist **Sacred 3** als schneller, unkomplizierter Feierabendspaß konzipiert. Wo vorige Teile der Reihe ganze Welten erschaffen wollten, soll man **Sacred 3** mal eben raussholen können, wenn Freunde zu Besuch kom-

men. Starten, Charakter auswählen und flott drei bis vier Missionen durchzocken.

Diese Missionen sind diesem Vorsatz entsprechend mundgerecht portioniert. Selbst die Hauptmissionen scheinen in der Regel nur 20 bis 30 Minuten in Anspruch zu nehmen. 15 Stück davon gibt es, plus 20 Nebenmissionen, die in der Regel aus kleinen Arena-Kämpfen bestehen, die nach fünf bis zehn Minuten vorbei sind. Wenig spektakuläre Zwischensequenzen, bestehend aus minimal animierten Zeichnungen, erzählen die Hintergrundgeschichte, in der wir die Fantasiewelt Ancaria vor dem irren Despoten Zane Ashen retten müssen. Einige skurrile Charaktere lassen den berühmten-berühmten Humor der **Sacred**-Spiele anklingen, ohne dabei aber so deplatziert zu wirken, wie das bei **Sacred** manchmal der Fall war. Das flexible Skillssystem wird vielleicht am ehesten dem Markennamen gerecht. Fertigkeiten, Kampfkünste und Waffen lassen sich



**Action ohne Pause:** Die Level sind gespickt mit Fallen und Horden von Gegnern.

jeweils auf sieben verschiedene Arten spezialisieren und bieten so für jeden Charakter Hunderte unterschiedliche Kombinationsmöglichkeiten. Die Charaktere selbst wiederum sind auf verschiedene Spielstile ausgelegt: vom rabiaten Haudrauf bis zum Fernkämpfer. Dieser Mix ist Keen Games unserem ersten Eindruck nach gut geglückt, denn tatsächlich spielt sich **Sacred 3** jedes Mal ein bisschen anders, wenn man den Charakter wechselt oder vor Antritt des Levels eine andere Ausstattung wählt.

Einmal unterwegs, ist dann aber Schluss mit Ausrüsten. Das erklärte Ziel der Designer ist es, dass man bei den flotten Runden eben nicht mehr Zeit im Inventar verbringt, als im Spiel. Es gibt daher keinen Loot, nur Belohnungen am Level-Ende und vor allem Gold. Mit Gold lässt sich so ziemlich alles erledigen: Fertigkeiten aufrüsten, neue Kampfkünste freischalten, Waffen upgraden. **Sacred 3** opfert eine der Säulen des klassischen Rollenspiel- und Hack&Slay-Designs zugunsten eines höheren, ununterbrochenen Spieltempo. Eine riskante Entscheidung, denn so geht eine wichtige psychologische Motivation flöten. Ohne die ständige Loot-Ka-

## Nicht mal Gothic 4 war so dreist

rotte vor der Nase müssen Kampfsystem und Gegner-KI den Ansporn schaffen, das Spiel mehrfach in Angriff zu nehmen und immer ein bisschen besser zu werden. Das ist auch den Entwicklern klar gewesen, die Erfolg im Spiel erheblich stärker an geschickte Taktik und schnelle Reaktionen koppeln. Besonders die Hechtrolle zum Ausweichen oder – alternativ – das gute Timing beim Blocken von Angriffen sind wichtige Voraussetzungen. Wer seinen Helden so richtig im Griff hat, sagen die Entwickler, kann sogar in Levels bestehen, die eigentlich erst für Helden höherer Erfahrungsstufen gedacht sind. Ob man zu dieser Sorte Kön-

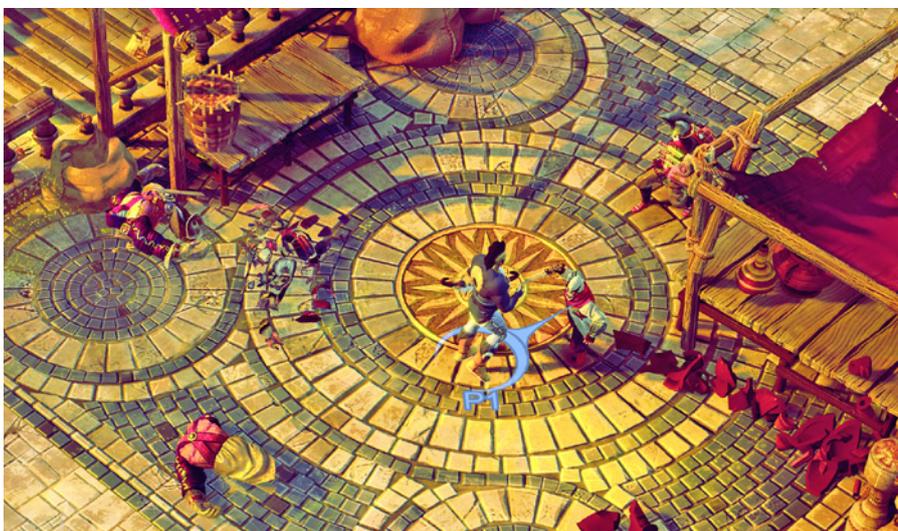


An der **Küste Ancarias** kommt ein wenig Sacred-Feeling auf. Ansonsten erschien uns der Wiedererkennungswert beim Anspielen allerdings doch ziemlich gering.

ner gehört, lässt sich einfach ausprobieren, denn fast alle Haupt- und Nebenmissionen sind von Anfang an auf der Weltkarte auswählbar. Drei Schwierigkeitsgrade und ein New-Game-Plus-Modus sollen darüber hinaus zum mehrfachen Durchspielen motivieren – zu zweit vor dem PC oder online sogar mit bis zu vier Haudegen. Damit es eingespielten Teams nicht langweilig wird, stehen übrigens auch alle Helden untereinander in Konkurrenz. Am Ende jedes Levels verrät dann die Endabrechnung, wer im letzten Durchgang die beste Leistung erbracht hat. Dieser Wettbewerb zwischen den Charakteren ist durchaus unterhaltsam und wird auch vom Design der Figuren unterstützt. Egal welchen Charakter wir ausprobierten, sie alle können auf ihre Art gut austeilen. Die typische Rollenverteilung Marke Tank und Damage-Dealer scheint zwar auch bei **Sacred 3** durch, steht aber nicht so stark im Vordergrund, da das Geschick des Spielers eine größere Rolle spielt. Es gibt Team-Moves, bei denen ein Spieler den Gegner beispielsweise über begrenzte Zeit festhalten kann, während die anderen draufhauen. Außerdem können wir ver-

wundete Mitstreiter vor dem drohenden Exitus retten, indem wir zu ihnen herüber eilen und die Wiederbelebungstaste drücken. Grundsätzlich jedoch erschien uns der Koop-Modus von **Sacred 3** mehr auf ein gemeinsames Spielerlebnis ausgelegt als auf perfektes Teamwork. In höheren Schwierigkeitsgraden kann das dann aber durchaus noch ganz anders aussehen.

Sebastian Reichert und das Team von Keen Games, das sei nochmal gesagt, haben einen guten Job abgeliefert – aber kein gutes **Sacred**. Ihr Spiel macht Spaß, es sieht hübsch aus, es wirkt wie einer dieser Titel, die zu zweit auf der Couch für gute Laune sorgen. Es wäre ihm und dem Team gegenüber am fairsten, wenn ein anderer Name auf der Schachtel stünde. Aber irgendwer, irgendwo beim Publisher hat abgewogen und entschieden, dass man am Ende mehr Geld mit dem Spiel verdienen wird, wenn **Sacred 3** auf der Verpackung steht, egal ob das falsche Erwartungen weckt. **AP**



Auch die Gegnerklassen sind gut gemischt und erfordern **taktische Abwägung**: Während uns der Kerl vorne angreift, wirft sein Kollege mit Messern. Wen machen wir zuerst platt?



### Kein Sacred

Andre Peschke  
Redakteur  
andre@gamestar.de

Werbung sollte verführen, nicht verarschen. Wer Sacred 3 auf die Packung schreiben will, sollte sich bemühen, dass zumindest etwas Ähnliches drin ist. Zumal das Spiel von Keen Games etwas Besseres verdient hat, als unter einer Namenskontroverse zu ersticken. Es wird vermutlich kein Titel, von dem man auch in fünf Jahren noch spricht. Aber es macht einen im positivsten Sinne soliden Eindruck: hübsch, sauber umgesetzt – dazu noch griffig auf das Wesentliche kondensiert und in kleine Häppchen unterteilt. Wer mehrfache Durchgänge ausschließt, für den könnte der geplante Umfang etwas mager sein. Davon abgesehen aber wirkt Sacred 3 durchaus sympathisch. Ideal für das flotte Actiongekloppe mit Freunden nach einem hektischen Arbeitstag.

**Potenzial: Gut**