

Sacred 3

Kein riesiges Rollenspiel mehr, dafür schnelle Koop-Schlachten: Sacred 3 ist eigentlich kein Sacred, aber auch kein schlechtes Spiel. Von Maurice Weber



Immer wieder kriegen wir es mit imposanten Bossen wie diesem Eisriesen zu tun, fast alle davon gehören zur Marke »groß, aber langsam«.



Zwischen den Storymissionen können wir uns für Gold und Erfahrung in kurze Arenaschlachten stürzen.

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Keen Games (Sacred 3 ist das PC-Erstlingswerk)**
Termin: **1.8.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Polnisch, Russisch, Japanisch** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Sacred 3 ist mehr Action- als Rollenspiel und heißt wohl nur aus Versehen so, wie es heißt. Mit einer von vier Klassen wirbeln wir durch Heerscharen von Zombies und Dunkelelfen, die wir mit knalligen Spezialschlägen über den Bildschirm kegeln. Um unsere begrenzten Heiltränke nicht zu erschöpfen, hechten wir übers Feld, durch kreisende Klingenfallen hindurch und aus der Bahn heranstürmender Feinde. Außerdem wählen wir zum Beginn der Mission immer zwei feste Spezialfähigkeiten. Aber Moment, nur zwei Talente? Ja, die Kämpfe sind simpel gestrickt, mehr Kampfmanöver oder komplexere Kombos hätten keinesfalls geschadet. Dafür spielen sich die Schlachten herrlich flüssig, und hinter jeder Attacke steckt ordentlich Schmackes. Die Tastatursteuerung erfordert Eingewöhnung, anders als von Sacred gewohnt bewegen wir unseren Helden nämlich per WASD und benutzen die Maus nur zum Zielen. Nach etwas Eingewöhnung turnen wir zwar auch so problemlos durch die Feindeshorden, dennoch ist Sacred 3 spürbar aufs Gamepad ausgelegt.

Ein Gamepad brauchen wir auch, wenn wir mit einem Freund am gleichen PC loslegen wollen. Sacred 3 lässt sich komplett im Koop spielen, und dank der eingängigen Spielmechanik können wir auch

Gar nichts mehr heilig

mit einem unerfahrenen Mitspieler ganz unkompliziert ab der ersten Minute Spaß haben. Praktisch: Der Charakter des Mitspielers wird immer der Stufe unseres eigenen Helden angepasst, wir müssen also nicht von vorne anfangen. Blöd aber, dass ein solcher Gastcharakter auch nicht gespeichert wird, wir erstellen für jede Runde einen neuen Kurzzeit-Helden, statt gemeinsam ein dauerhaftes

Duo zu entwickeln. Den vollen Funktionsumfang im Koop kriegen wir nur online, hier können bis zu vier Helden losziehen, und jeder darf seinen eigenen Charakter mitbringen. Warum das nicht auch an einem Gerät geht, bleibt uns schleierhaft, denn gerade gemeinsam macht Sacred 3 am meisten Laune. Das Spiel ist eindeutig auf Koop ausgelegt, im Team bekommt jeder Held noch eine zusätzliche Fähigkeit, das sogenannte Kampf-



Das ist kein Sacred!

Heiko Klinge
Chefredaktion
heiko@gamestar.de

Mag ja sein, dass Sacred 3 für sich gesehen ein gutes Spiel ist. Allerdings habe ich als Serienfan eben nicht nur ein gutes Spiel, sondern verdammt noch mal ein gutes Sacred erwartet. Und dieser Erwartungshaltung tritt Sacred 3 mit jedem Schlauchlevel, jedem Flachwitz und jeder lediglich Gold ausspuckenden Truhe mit Anlauf in die Fresse. Wenn ich »Sacred« auf die Packung schreibe, dann muss ich gefälligst auch ein umfangreiches Action-Rollenspiel mit offener Spielwelt, komplexer Charakterentwicklung und tonnenweise zufallsgenerierter Beute liefern. Und kein Koop-Prügelspiel! Ja, das ist der – vielleicht ungerechte – Frust eines enttäuschten Fans. Aber ich werde garantiert nicht der Einzige sein, der so denkt.





Spaß ohne Ehrgeiz

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wer Sacred 3 als das akzeptiert, was es ist, der kann einigen Spaß damit haben. Es steht zwar der Name einer großen Rollenspielerserie drauf, in erster Linie geht's hier aber um kurzweiliges Koop-Prügeln für zwischendurch. Und das ist passabel umgesetzt, der Spielfluss stimmt, mein Held fühlt sich mächtig an und steuert sich flüssig. Darüber liegt aber eben der Schatten verpasster Möglichkeiten, denn Sacred 3 ist auch ein enorm oberflächliches Spiel – ohne komplexe Kombos oder vielfältige Beute bietet es wenig, in das ich mich wirklich langfristig versenken kann. Es bleibt also beim schnellen Metzelspaß für zwischendurch, weshalb sich Sacred 3 auch mehr wie ein Downloadspiel als wie ein Vollpreistitel anfühlt.

gebet. Als Bogenschütze ziehen wir einen Kreis zwischen uns und einem Verbündeten und frieren alle Feinde darin ein. Sacred 3 ist also nicht nur kein Sacred, auch das grundsätzlich spaßige Koop-Konzept hat Keen Games nicht zu Ende gedacht.

Peinliche Witze

Um eine packende Handlung bemüht sich Sacred 3 ebenfalls nicht, es wütet mal wieder ein finsternes Imperium, wir schreiten zur Gegenwehr. Mühe haben die Schreiber nur in eine Sache gesteckt, und zwar uns ohne Unterlass mit einer peinlichen Witzlei nach der anderen zu bombardieren. Da schwadronieren etwa die Generäle des Imperiums über ihren Speiseplan (Fischstäb-

chen und Nachos, haha) und führen uns mehr als einmal in Versuchung, einfach den Ton auszuschalten. Fantasy-Stimmung kommt so jedenfalls keine auf, und Lacher gibt's auch keine. Im Laufe der Story arbeiten wir uns auf einer Weltkarte voran, einzelne Einsätze dauern selten länger als 20 Minuten. Am Ende warten Bossgegner wie ein Eisriese oder ein feindliches Flaggschiff, das mit Wurfbomben versenkt werden will. Abgesehen davon folgen aber alle Missionen dem gleichen Schema: Wir kämpfen uns geradewegs von A nach B und murksen alles ab, was uns dabei über den Weg läuft. Gelegentlich mal einen Schlüssel zu erbeuten oder durch eine fallengespickte Passage zu wandern, ist schon das höchste der Gefühle.

Gold ist die Währung für alles in Sacred 3, nach jedem Levelaufstieg kaufen wir uns damit Fähigkeitenupgrades. Talentbäume gibt's aber keine, wir hangeln uns an einer Kette von Verbesserungen entlang, etwa »mehr Schaden« oder »mehr Reichweite«. Weil wir außerdem fast immer genügend Gold haben, treffen wir kaum bedeutsame Entscheidungen. An Waffen hat jeder Held gerade mal drei zur Auswahl, ein Bogen durchschlägt etwa Feinde, der andere lässt zwei Geschosse auf einmal von der Sehne. Waffen rüsten wir auf die gleiche Weise auf wie unsere Fähigkeiten, also eher linear und langweilig. Würze bringen immerhin die Waffengeister: Immer eines der Phantome darf unsere Waffe beseelen und uns so individuelle Vor- und Nachteile bescheren.

Grafisch gewinnt Sacred 3 keine Preise für die detailreichsten Charaktere, dafür inszeniert es seine Schlachten mit ordentlichem Spektakel. Unsere Reise führt uns durch belagerte Städte und Festungen, alte Zwergebollwerke, trutzige Eisfestungen und

verfluchte Friedhöfe – nichts, was Fantasy-Veteranen nicht schon mal gesehen haben, aber schick und abwechslungsreich gestaltet. Es ist eher die Spielmechanik, die auf Dauer eintönig wird – Sacred 3 ist ein Spiel für spaßige Abende, aber nicht für durchgezockte Wochenenden. Maurice Weber

TERMIN 1.8.2014 PREIS 50 Euro USK ab 12 Jahren

Sacred 3 Action-Rollenspiel

Publisher Deep Silver
Entwickler Keen Games
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, vier weitere
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (4)
SPIELTYPEN Internet, Lokal DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Gut
»Im Koop gut. Aber nur im Netz, am selben PC nervt das Gast-Speicherverbot.«

GRAFIK

- knallige Schlachten flüssige Animationen
- gelungene Umgebungen
- manche Figuren und Effekte detailarm

7/10

SOUND

- passende Schlachtgeräusche guter Fantasy-Soundtrack
- eigentlich erstklassige Sprecher ...
- ... die aber nur Unsinn verzapfen

8/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade großzügige Checkpoints
- Schlachten teils hektisch und fordernd ...
- ... teils aber auch zu einfach und anspruchslos

8/10

ATMOSPHERE

- stimmig umgesetzte, typische Fantasy-Örtlichkeiten
- aufdringlicher und miserabler Humor
- lineare, größtenteils leblose Spielwelt

5/10

BEDIENUNG

- mit Gamepad perfekt auch mit Maus und Tastatur flüssig spielbar ...
- ... allerdings erst nach etwas Eingewöhnung
- widersinnige Ausweichrollensteuerung

7/10

UMFANG

- zehnstündige Kampagne komplett im Koop spielbar
- oberflächliche Spielmechanik dämpft Langzeitmotivation
- geringer Widerspielwert

7/10

QUESTS / HANDLUNG

- Bossgegner am Ende jeder Mission Arenakämpfe lockern Storymissionen auf
- keinerlei abwechslungsreiche Missionsziele
- banale Handlung
- platte Charaktere

6/10

CHARAKTERSYSTEM

- individuelle Klassen aufrüstbare Fähigkeiten
- nur zwei Spezialfähigkeiten gleichzeitig nutzbar
- sehr geringe Auswahl an Fähigkeiten und Upgrades

7/10

KAMPFSYSTEM

- kurzweilige Massenschlachten Gegner mit gefährlichen Spezialattacken
- Umgebungen mit Fallen und Bombenhageln
- Gegnertypen wiederholen sich nach einer Weile

9/10

ITEMS

- Waffengeister mit eigenen Vor- und Nachteilen
- aufrüstbare Waffen
- nur drei Waffen und eine Rüstung pro Klasse
- keinerlei motivierende Beutejagd

7/10



Gemeinsam mit dem Koop-Kameraden kämpfen wir uns durch ein Verließ.

