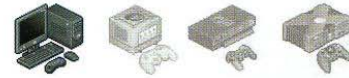


**Name of the game :** SACRED  
**Type coverage :** TEST  
**Date :** AVRIL 2004  
**Magazine :** GAMING



EDITEUR : SG Diffusion  
 DÉVELOPPEUR : Ascaron Entertainment (Allemagne)  
 PC - 50 € environ



Sur Internet : <http://sacred-game.com/> (en anglais ou en allemand)

Si vous aimez : *Le Seigneur des Anneaux*

Référence(s) : Digne successeur de *Diablo 2*

ATTENDU COMME LE MESSIE  
 PAR LES AMATEURS DE  
 HACK'N SLASH, SACRED  
 NE DEVAIT SURTOUT PAS  
 DÉCEVOIR ET SI POSSIBLE  
 DÉTRÔNER UN CERTAIN  
 DIABLO 2...

Pour mon dernier test dans *Gaming*, j'ai droit à un sacré feu d'artifice car le voici enfin, ce fameux *Sacred* ! Première constatation, les graphismes sont d'une beauté phénoménale. En clair, l'aspect visuel de *Sacred* réconcilie la vieille et la nouvelle école grâce à des personnages modélisés en 3D qui s'intègrent parfaitement dans de sublimes décors en 2D. En outre, les 16 régions qui composent le monde d'Ancaria arborent une incroyable variété, des prairies verdoyantes aux sombres forêts en passant par les montagnes enneigées. Inutile de dire qu'au milieu d'un tel univers, la soif d'aventure vous emporte instantanément et ça tombe bien puisque l'un des éléments essentiels de *Sacred* est sa grande liberté, plus des deux tiers du monde étant accessibles dès le début.



Outre sa non linéarité, le déroulement du jeu diffère en fonction de votre classe (Elfe des Forêts, Elfe Noir, Mage, Gladiateur, Séraphim, ou Vampire).

### Explorer un univers merveilleux en toute liberté...

En plus de la trentaine de quêtes principales, *Sacred* dispose de deux cent quêtes optionnelles que vous pouvez par conséquent décider d'accepter ou de

refuser. Vous voilà donc plongés dans ce monde gigantesque sur lequel un certain Shaddar fait planer une terrible menace matérialisée par la construction d'une tour immense nommée Shaddar-Nur... De ce sombre climat ressort une atmosphère ensorcelante, idéalement soutenue par la qualité de l'environnement sonore. Du souffle du vent aux chants des oiseaux, seuls d'excellents bruitages d'ambiance vous accompagnent la plupart du temps. Les musiques ne sont cependant pas en reste puisqu'en plus d'être magnifiques, elles savent se faire rares, si bien que l'émotion n'en est que plus profonde lorsqu'une douce mélodie retentit. Néanmoins, tout cela ne serait rien sans un gameplay à la hauteur. Ici encore, la passion a parlé, *Sacred* étant doté d'une richesse étonnante. Du fascinant Vampire au splendide Séraphim, six classes sont ainsi proposées, chacune permettant de développer ses propres aptitudes à la fois magiques et guerrières par le biais de combos. Enfin, la jouabilité s'avère d'une grande efficacité et apporte aux combats un caractère épique réjouissant. Bref, *Sacred* s'impose comme la nouvelle référence du genre et constitue une superbe incarnation de l'Heroic Fantasy.

Yann

# SACRED

- ▶ Hack'n Slash
- ▶ 1 à 16 joueurs en réseau
- ▶ Dolby Digital
- ▶ Conf. Mini : CPU P III | GHz, 128 Mo de RAM, Carte 3D 16 Mo
- ▶ Conf. Idéale : CPU P IV |,7 GHz, 512 RAM, Carte 3D 128 Mo
- ▶ Jouable online à : 16 joueurs (non disponible au moment du test)

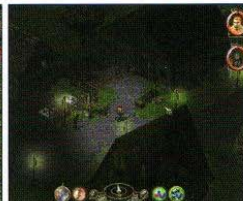
*Sacred* constitue un chef-d'œuvre du Hack'n Slash destiné autant aux profanes qu'aux vétérans du genre



Des portes enchantées permettent de se téléporter aux quatre coins du monde.



En coopération ou les uns contre les autres, le jeu en réseau offre une durée de vie quasi infinie !



L'alternance jour/nuit a une incidence importante sur le jeu, particulièrement pour les vampires...

TECHNIQUE	8/10	MANIABILITÉ	9/10
DESIGN	9/10	DURÉE DE VIE	9/10
SON	9/10	RÉSEAU	9/10

INTÉRÊT : 8/10  
 NOTRE AVIS : INDISPENSABLE

**Newbie** : Désigne un débutant, en français. C'est un terme parfois un peu péjoratif (mais pas forcément). On dit aussi noob.  
**Online/Offline** : "En ligne" ou "hors ligne" (connecté ou non à Internet). Jeu online signifie jeu en réseau, via Internet.