

Name of the game : SACRED
Type coverage : TEST
Date : AVRIL 2004
Magazine : PC TEAM



Papa, y a une araignée dans ma chambre !

SACRED

Si l'univers console regorge de "Hack & Slash", nos PC ont accueilli un certain nombre de ce qu'on pourrait appeler "Clic & Kill" depuis le premier Diablo. Sacred est de ceux-là, et son gameplay se révèle très prenant.

« Sacred est un clone de Diablo, et un bon ! Voilà, tout est dit ou presque... A ceux qui désireraient en savoir un peu plus, nous pouvons commencer par annoncer une bonne nouvelle : six personnages très différents vous sont proposés. Du côté des garçons nous pouvons admirer un gladiateur représentant la force brute, un mage aux sorts dévastateurs, et un elfe noir adepte des armes blanches. En jetant un œil dans le vestiaire des filles, on observe avec délice une elfe des bois maniant l'arc et la magie des éléments, une vampire amatrice de sang frais et de métamorphose, ainsi qu'une Seraphim aussi douée pour le combat que pour la magie.

Chaque perso se différencie des autres par la nature de son inventaire (untel aura plus d'éléments d'armure, tel autre pourra porter plus d'amulettes...) ainsi que par ses techniques de combats. Ce terme regroupe aussi bien les attaques physiques que magiques. Pour maîtriser celles-ci, il faut trouver des runes adaptés à sa classe. Mais n'ayez crainte,

Une interface bien pratique.

si un elfe trouve une rune destinée au gladiateur, il pourra toujours la revendre ou en servir une épée.

De bonnes idées

Une fois un certain nombre de techniques de combat assimilées, il est possible de créer des



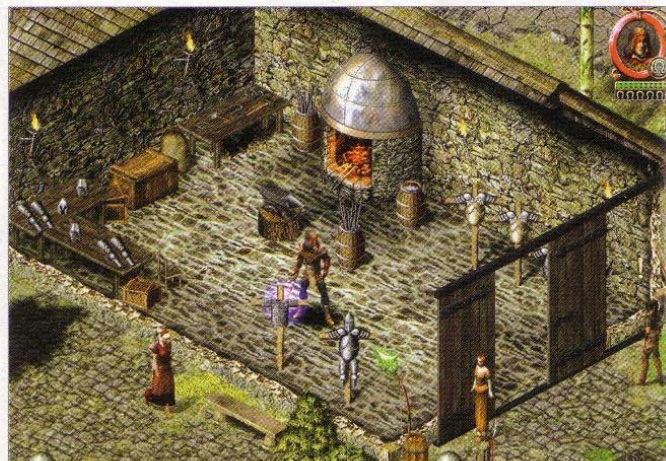
SC Diffusion
 Environ 50 euros

REZO 86% SOLO 85%

Sacred

Genre : RPG
 Langue : Anglais, prévu en français
 Configuration recommandée : P 1.4 GHz, 256 Mo Ram, Carte 3D 64 Mo
 Top : Monde très grand, plein de bonnes idées, aussi jouissif que Diablo
 Flop : Scénario vu et revu, "bug" de déplacement des compagnons
 Dans le même esprit : Diablo

PC Team n°100 avril 2004



Vue intérieure.



combos. S'ils sont bien pensés, ces enchaînements de coups peuvent se révéler dévastateurs. Par ailleurs, le jeu nous propose de monter des chevaux.

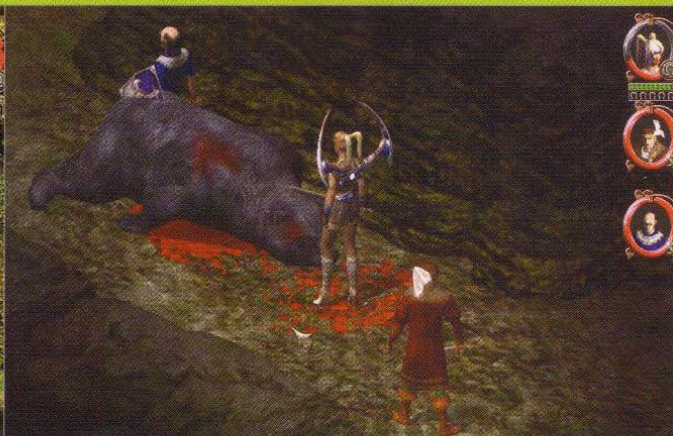
Cela procure des avantages certains (en vitesse comme en défense) mais interdit par ailleurs certains mouvements d'attaques. Autrement dit, c'est à la fois pratique et réaliste. Le perso peut à loisir descendre de sa monture, et s'il s'en éloigne trop, la siffler pour qu'elle rappique tel un Jolly Jumper des temps anciens. Les développeurs ont poussé le souci du détail jusqu'à permettre l'amélioration des canassons, via l'ajout de selles de différentes qualités. Il va sans dire que les personnages possèdent quant à eux leur lot d'armes magiques, de caractéristiques diverses, de points et niveaux d'expériences...

Un journal fort bien fait répertorie l'ensemble des quêtes en cours (avec cartes et directions à suivre), ainsi qu'un bestiaire et une encyclopédie des sorts et techniques de combat. Comble du bonheur pour les obsessionnels compulsifs que nous sommes tous, un outil de statistiques répond à l'appel. Temps passé à jouer, surface de jeu explorée, nombre d'ennemis tués, courbes d'évolution de l'or amassé ou de la puissance du perso, rien ne manque !

Up & Down techniques

Lors de certaines quêtes, des compagnons viendront vous prêter main forte. Si cela s'avère globalement positif, c'est également l'occasion d'observer un bug nuisant au réalisme global.

Lorsque vous êtes à cheval, vous finissez naturellement par semer vos partenaires se déplaçant à pied. Mais au bout d'un certain nombre d'écrans vous séparant, ceux-ci réapparaissent comme par magie près de vous, voire devant vous. Il arrive même qu'ils se retrouvent ainsi de l'autre côté



Dups, c'est pas une espèce protégée les ours ?

d'une barrière ou d'une rivière théoriquement infranchissable à cet endroit-là. En revanche, on peut saluer le système de chargement de l'univers. Il s'opère tout en transparence, sans découpage excessif sous forme de niveaux. La majeure partie du monde est d'ailleurs accessible dès le début du jeu.

Vous n'êtes limité que par votre capacité à combattre. On vous déconseille par exemple fortement d'aller titiller un Minotaure de

niveau 10 au bout de cinq minutes de jeu. Graphiquement, nous avons affaire à des personnages en 3D évoluant dans des décors 2D. Ce n'est certes pas ce qu'on peut faire de plus moderne, mais cela s'avère globalement plutôt agréable. Sacred se révèle quant à lui diaboliquement intéressant, pour peu qu'on adhère au principe du "Clic & Kill". Encore quelques nuits blanches en perspective !

Fab



Détail du contenu de la partie Ludi du DVD

Jeux Complets et Freeware

America's Army
RTCW : Enemy Territory
Heroes Of Roswell
Neverball
Yeti Sports 1
Yeti Sports 2
30 Patience 2.1

Demos

Colin Mac Rae 4
Conan
Far Cry
Gangland
Hidden And Dangerous 2
Sacred
Sonic Adventure DX
Spellforce
Syberia 2 [fr]

Shareware

Atomic Cannon 1.26
Aquabubble 2

Demonstar

Gunner 2.2

Snowy The Bear

Seawar 2.1

Ultranium3D 3.2

Artworks, visuels et vidéo

Colin Mac Rae 4
Far Cry
SplinterCell
Gangland
UT2004
World Of Warcraft

Astuces et Soluces

Encyclopédie des Trucs et
Astuces pour jeux vidéo

Patches

Battlefield 1942 1.6
CSC Generals 1.07
CSC Generals ZH 1.02
Deus Ex 1.2
Entraîneur 4.1.4
Imperium Galactica 2 version
1.06
Mafia 1.2
Massive Assault 1.1.191
NFS Underground 4.0
Neverwinter Night 1.32 fr
Rainbow Six : Raven Shield 1.0 a
1.53 fr
Spellforce 1.1
Star Wars : KOTOR 1.03

Scenarii, mods et addons

Mod du mois : - Digital Paintball
2.0 pour HL

Half Life :

- Iced Earth
- Operation 1942

Thématique Vietcong :

- Official Map pack

- Sniper Heaven (map)

- Three Canyons (map)

- Winter War (map)

Warcraft 3 :

- Nereshule return

