

Name of the game : SACRED
Type coverage : TEST + COUV + DEMO JOUABLE
Date : AVRIL 2004
Magazine : TOTAL JEUX PC



SACRED

Le sacre du pourfendage bourrin

Si *Diablo 2* et plus récemment *Dungeon Siege : Legends of Aranna* n'ont su assouvir votre soif de *hack'n'slash*, fourbissez vos épées, haches, arcs et sorts : *Sacred* arrive avec son univers médiéval-fantastique sans grande originalité et son système de jeu bien pompé sur *Diablo*. Sont-ce là des critiques ? Que nenni, car la recette fonctionne, notamment grâce à quelques petits ingrédients originaux fort sympathiques.

Paradoxalement, on peut à la fois être captivé par des jeux dits d'action-jeu de rôle comme *Diablo* et consorts et avoir du mal à comprendre la fascination que peuvent exercer ces titres. Car, après tout, on peut simplement les résumer par leur dénomination anglo-saxonne, *hack'n'slash*, soit *grosso modo* "frapper et trancher". Le terme est bien choisi : le but de ces jeux est d'explorer des cartes infestées d'ennemis, de les pourfendre sans pitié, de ramasser les trésors qui traînent et de gonfler les aptitudes de son personnage au fur et à mesure qu'il gagne en expérience. Vu d'un autre angle, ces jeux ne sont qu'une succession de clics pour se déplacer ou frapper. C'est peut-être un point de vue réducteur pour certains, mais là réside la quintessence de ces jeux. N'y voyez pas la moindre accusation : le concept du *hack'n'slash* est simple à comprendre et tout aussi aisé à prendre en main. Le reste n'est que l'exploitation de la propension humaine à vouloir toujours engranger plus – en l'occurrence, devenir le plus riche, le plus fort et le mieux armé. Bref, c'est primaire et c'est peut-être pour ça que c'est bon !

	<p>GENRE : Action-jeu de rôle JAVUEUR(S) : 1 à 16 PUBLIC VISÉ : 12 ans et + DÉVELOPPEUR : Ascaron ÉDITEUR : SG Diffusion SITE INTERNET : www.ascaron.com/fgb/fgb_sacred DATE DE SORTIE : Disponible PRIX : Env. 50 € CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte 3D de 32 Mo</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Se promener à dada, c'est plus rapide et on a fière allure. Plus qu'à pied !

Plaines, montagnes, villes et, bien sûr, grottes et donjons foisonnent.



Si l'on prend les choses un tant soit peu à cœur, on ne peut s'empêcher d'accepter toutes les quêtes.

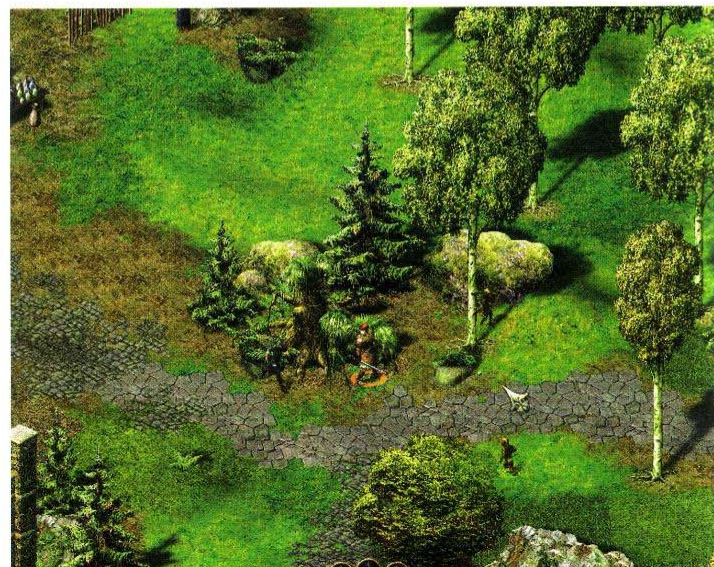


Ça glisse à tout va, lors des combats.

Sacred ne déroge pas à la règle, ni par sa structure de jeu ni par sa prise en main, presque entièrement gérable à la souris. Mais alors que peut donc apporter ce jeu, si son *gameplay* et son univers ne sont que de simples repompes de ce que *Diablo* a sacralisé ? La réponse est simple : un monde gigantesque, deux-trois petites nouveautés agréables et un Multijoueur pas désagréable.

Une liberté pleine de souffle

Tout d'abord, l'univers de jeu est non seulement très étendu, mais aussi ouvert en grande partie dès le début. Bien sûr, mieux vaudra faire ses premières armes dans les régions du début de jeu, histoire de ne pas se retrouver trop vite face à des ennemis imbattables. Reste qu'en général, les ennemis les plus costauds (notamment ceux qui s'insèrent dans les quêtes principales) ne sont pas accessibles si votre personnage n'est pas assez fort pour les affronter. Les ennemis errants sont légion, générés aléatoirement, ce qui vous permet d'avoir toujours quelque chose à vous mettre sous la hache. Les types d'ennemis varient bien sûr selon les régions, mais aussi selon l'heure, certains monstres préférant s'ébattre en plein jour, d'autres étant plutôt nocturnes. Vous l'aurez compris : jour et nuit alternent, tout comme diverses conditions météorologiques. Plaines, montagnes, villes et, bien sûr, grottes et donjons foisonnent et vous donnent un grand sentiment de liberté, que les nombreuses quêtes du jeu (30 missions pour l'histoire centrale, près de 200 sous-quêtes plus



Quatre niveaux de zoom sont disponibles pour avoir une vue d'ensemble ou admirer un combat de près.

MARCHÉ AUX AVENTURIERS

Six personnages différents vous sont proposés en début de partie. Si l'on trouve les très classiques Gladiateurs (le guerrier de base, quoi), Mages de bataille et Archers Elfes, on peut aussi se laisser tenter par des personnages moins conventionnels comme l'Elfe Noir, assassin adepte des arts martiaux, le Séraphim, spécialiste de la magie blanche ou la Vampire qui, la nuit, devient une bête féroce dotée d'aptitudes améliorées. Chaque classe de personnages a ses atouts et ses faiblesses, offrant aux joueurs plusieurs façons d'apprécier le jeu.





Si elle sait se téléporter magiquement, toute seule comme une grande, pourquoi a-t-elle dû attendre que je vienne la libérer ?



Les points de vie de chaque combattant sont représentés par le cercle au sol.

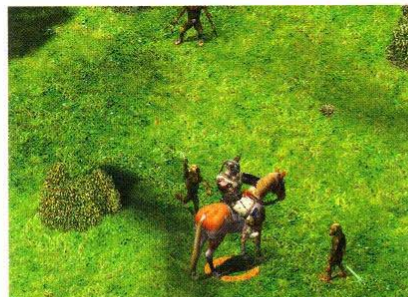


Mieux que le métro : les portails magiques. Ils ne sont jamais en grève !

Le joueur peut faire autre chose que taper bêtement d'une seule manière.



Vous pouvez zoomer sur la carte globale pour apprécier les détails des lieux précédemment explorés.



Combattre à cheval est moins efficace, mais contre de si frères gobelins, qu'importe ! En plus on a la classe !

nombre de quêtes générées aléatoirement) viennent conforter. Pour ne pas se perdre dans ce monde gigantesque, une mini-carte semi-transparente présentant les environs immédiats est disponible, ainsi qu'une carte globale, sur laquelle sont notés les lieux importants. Il est aussi possible de zoomer et de se promener sur cette carte pour voir plus en détail les régions déjà explorées. À cela s'ajoutent des portails pour vous téléporter d'un lieu à un autre (si vous êtes déjà passé par là) et la possibilité d'acquiescer un cheval et de monter dessus, histoire de galoper à travers le royaume d'Ancaria. Vous pourrez bien sûr combattre sur votre cheval, mais aux dépens de votre efficacité.

Des combats rafraîchissants

Du côté des combats, si l'on retrouve un système éprouvé (clic gauche pour se déplacer et frapper, clic droit pour sorts et aptitudes spéciales), on apprécie la présence de talents spéciaux de combat, spécifiques à chaque classe de personnages et toujours perfectibles avec l'expérience. Ces coups spéciaux se rechargent doucement et peuvent modifier l'issue d'un combat. Plus encore, vous pourrez créer des combinaisons de coups spéciaux ravageurs, mais plus lents à se régénérer. La monotonie des combats est ainsi un peu rompue, le joueur pouvant faire autre chose que taper bêtement d'une seule manière. Ce n'est pas révolutionnaire, mais assez rafraîchissant. Du côté de l'évolution des personnages, le joueur peut à chaque changement de niveau augmenter certaines aptitudes ou en acquiescer de nouvelles, ce qui demande plus de réflexion que la simple augmentation des compétences de base (vie, force, etc.), automatiquement améliorées. Bref, *Sacred* est bien rodé et a su récupérer les ingrédients du succès d'un *Diablo 2* ou d'un *Dungeon Siege* tout en ajoutant sa griffe personnelle. On prend plaisir à pourfendre à tout va, en Solo ou en Multijoueur. Ce dernier mode n'est pas non plus sans intérêt, offrant deux types de jeu (Coopératif ou Combat) jusqu'à 16 participants. Au final, ce n'est pas si énorme pour le genre quand on considère l'étendue du monde de jeu où plusieurs groupes peuvent s'ébattre (et se battre) indépendamment. ➔ **Chipster**

15

NOTRE AVIS

Si, vu de loin, *Sacred* n'apporte pas grand-chose de nouveau au genre, il faut avouer que le résultat est convaincant à souhait : facile d'accès, saupoudré de bonnes petites idées originales (combos, chevaux, Multijoueur à seize...), le jeu offre, en outre, une grande liberté d'action et une variété de situations bienvenues, notamment grâce aux six classes de personnages et à l'étendue du monde de jeu, qui donne vraiment au joueur l'impression d'évoluer (et de se perdre, d'ailleurs) en toute liberté. Bref, un *hack'n'slash* comme on les aime : pas forcément original, mais efficace !

- Six aventuriers différents.
- Grand univers de jeu avec quêtes à foison.
- Montures et système de combos.
- *Pathfinding* pas toujours glorieux.
- Cartes parfois confuses.
- Animations très moyennes.

SACRED - RPG

La démo de ce jeu de rôle est classique mais bien réalisée. Surtout, elle ne demande pas une configuration de folie, ce qui permettra à tous de s'y essayer en incarnant deux des personnages (gladiateur ou séraphin). Le test est dans le magazine.

DVD ROM 8Go

+ 30 démos jouables

+ 10 vidéos

dont Colin McRae Rally 04, Afrika Corps vs Desert Rats, Far Cry, Gangland, Jeanne D'Arc, Painkiller, Prince of Persia : les sables du temps, Sacred, SpellForce, Syberia II, Unreal Tournament 2004...

Splinter Cell : Pandora Tomorrow, World of Warcraft, Vampire the Masquerade : Bloodlines, Battle for Middle Earth...

une tonne d'outils et de patches !

Total Jeux PC

LE MENSUEL INCONTOURNABLE DES JEUX PC

NUMÉRO 8 AVRIL 04

Reportage exclusif

ROME : TOTAL WAR

Engagez-vous
dans la légion !



T.A.L.K.E.R. :

FPS radioactif

Hardware Indispensable : Le guide pour bien monter son PC
Son 7.1 : La nouvelle dimension audio
Ventilateurs : Le comparatif qui rafraichit



Test

FAR CRY

Battlefield : Vietnam

Splinter Cell :

Pandora Tomorrow

Colin McRae Rally 04

Sacred

L 19564 - 8 - F : 7,50 €



Dixi
media