

**Name of the game :** SACRED  
**Type coverage :** TEST + COUV  
**Date :** AVRIL 2004  
**Magazine :** CANARD PC

CANARD PC

test

Genre : JDR / Hack & Slash  
 Développeur : Ascaron (Allemagne)  
 Distributeur : SG Diffusion  
 Config. recommandée : PIII 1Ghz  
 Prix : Environ 45 €  
 URL : www.ascaron.com/gb/  
 gb\_sacred/index.html

Parfois les batailles sont un peu confuses...  
 pas de panique : avec la molette vous pouvez zoomer sur l'action.



## Sacred

# Je hacke, tu slashes, nous Diablotons

Vraiment agréable ce jeu. Bien fait et tout. En plus il commence à faire beau. Quand on n'a vraiment rien à foutre de ses journées, c'est idéal. La télé en fond sonore, l'idéal ça'aurait été le Tour de France ou Roland Garros (c'est très relaxant de voir des sportifs s'éreinter), un gentil courant d'air, une boisson fraîche à portée de main... Et c'est parti pour une douce séance de liquéfaction cérébrale : *Sacred*, une des nombreuses tentatives de renouveler le miracle *Diablo*... Mais une tentative cette fois réussie.

**Quel costume vais-je mettre ce soir ?...** Six classes sont proposées. Côté guerriers voici l'Elfe des bois, efféminé, décochant ses mille et une petites flèches gay et le gros Gladiateur balèze bardé d'acier qui, lui, se la joue beaucoup plus pédé-cuir. Viennent ensuite les lanceurs de sorts plus ou moins bisexuels, qui vont du Battlemage à l'Elfe noir en passant par deux classes plus originales : le Seraphim (un genre de Paladin, donc forcément beaucoup plus homo qu'hétéro) et le Vampire (lui totalement pédé, cela va de soi). Toutes les classes

sont intéressantes et disposent de nombreuses attaques spéciales ; personne n'est lésé. C'est à vous de décider si vous préférez vous la jouer plutôt fourbe à distance ou gros lourd au corps à corps, avec quatre nuances au milieu. Aucune création de personnage n'est proposée en dehors du choix de sa classe... et c'est très bien comme ça : trop souvent ce genre d'option a empêché un jeu d'être équilibré.

**Promenons-nous dans les bois.** La suite du jeu n'est qu'un vaste casse-monstres très bien fait mais sans finesse : on se balade, on est accosté par des gens qui se sont fait voler tel objet, dont la fille s'est fait kidnapper, qui vous demandent d'aller buter tel chef de guerre orc, etc. Mille historiettes gravitent autour de la quête principale. Les miniquêtes s'accumulent, mais on n'est jamais perdu : sur la carte, de petits drapeaux indiquent les lieux des quêtes avec un titre. Il suffit de cliquer dessus et voilà la direction indiquée par une flèche sur votre radar. Tout est pensé de cette manière : quand on meurt, on réapparaît tout bêtement à l'entrée



du dernier village visité. On peut monter à cheval mais si l'on égare sa monture, il suffit de cliquer sur une icône pour qu'elle réapparaisse à côté de vous, par magie. Non, c'est sûr, ça n'est pas avec *Sacred* qu'on va se fouler un neurone... Et alors ? On est là pour se détendre non ? Alors c'est parti... clic... clic... clic... clic... des centaines, des milliers de monstres butés, un nombre incroyable de quêtes très bien mises en scène... clic... clic... mince ils sont vingt à me courser... clic... clic... des scènes de bataille, des NPC qui vous secondent, des missions d'escorte... clic... clic... Pof ! Ah ?! Pause !... Balle de match à la télé !... Mince, il est super sexy ce Roger Federer.

*monsieur pomme de terre*



## Notre avis :

*Sacred* est tout bêtement un *Diablo* très bien fait, très vaste. On clique dans tous les sens. On est très libre. On bute des monstres à la pelle. Lentement, on acquiert de nouveaux pouvoirs. Unique regret, les objets magiques manquent terriblement de fantaisie. Quoi qu'il en soit, *Sacred* est une très agréable manière de se laisser doucement couler le cerveau par les oreilles.

7/10





# Colin McRae Rally 04

## À nouveau incontournable



Ce nouvel opus de LA référence du jeu de rallye est attendu comme le Messie par les amoureux du genre. Malgré un troisième épisode aussi décevant qu'un jour sans frein, Codemasters ne s'est pas endormi, loin de là. Sous la pression d'une bande de fans hystériques qui menaçaient de saccager leurs locaux, ils ont mis le pied au plancher pour rectifier le tir fissa. Ce quatrième volet renoue avec la qualité, en alliant le meilleur du gameplay au meilleur de la technologie : des modèles de voitures hyperréalistes, une quantité impressionnante de kilomètres à parcourir, différents types de jeu dont plusieurs championnats, le retour du mode Réseau... le tout saupoudré de quelques bonnes idées. Codemasters a entendu la plainte des joueurs mécontents et permet aujourd'hui à l'un de ses titres phare de répondre à l'appel, oui, à l'appel de phares. **À lire p.12**



**Les MMORPG à venir**  
Everquest II, p.22



**Diablo-like**  
Le test de Sacred, p.20



**Stratégie**  
Le test de Battle Mages, p.19