

Name of the game : SACRED
Type coverage : TEST + VIDEO
Date : MARS 04
Magazine : LE MENSUEL DU JEU VIDEO

III. ZOOM PC CD-ROM

Un sorcier indélicat vient de lâcher dans la nature un monstre du mal qui échappe totalement à son contrôle. Vous avez peur ? Rassurez-vous : c'est juste un prétexte pour vous caser au moins 200 quêtes dans le royaume d'Ancaria !

Pas de doute, Sacred est un vrai jeu de rôles de chez vrai ! Tout ce dont vous rêvez y est réuni dans un univers assez touffu et vaste pour vous garantir une durée de jeu infernale. La première bonne surprise, c'est le graphisme : de la 2D à la Divine Divinity, ok, mais avec des personnages en 3D superbes qui bougent bien. De plus, tous les décors sont fins et subtils, on se croirait dans un conte de fées. Deuxième joie : l'interface, si classique et intelligente qu'on la maîtrise sans lire une goutte du manuel. Les rares écrans d'aide sont bien suffisants. Troisième (et dernier) bonheur : les combats se révèlent vite tout sauf répétitifs, avec des agencements d'armes bien distincts selon les personnages, évolutifs avec l'expérience, et même des combinaisons (combos) de mouvement/attaque ultra-efficaces. Donc, à part le brigand moyen qu'on rencontre à tous les coins de forêt et qu'on éventre en 4 coups de clic-épée, tout ennemi peut et doit poser problème. D'autant que des compagnons vous escortent souvent le temps d'une quête, les manœuvres doivent alors être coordonnées pour bénéficier de leur aide indispensable. Moralité : c'est pas pour les bourrins ! ■

- Jean-Michel Maman -

SACRED

FORMAT : PC CD-ROM - GENRE : JEU DE RÔLES

INFORMATIONS

ÉDITEUR : ASCARON - DÉVELOPPEUR : ASCARON - CONFIGURATION RECOMMANDÉE : CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM - SITE VIDEO 32 Mo - NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 16 - PRIX : ENVIRON 50 EUROS - SORTIE : 01 MARS - SITE : [HTTP://WWW.ASCARON.COM](http://www.ascaron.com)

BONUS

BIOGRAPHIE

Ascaron GmbH couvre le développement de la plupart des jeux Ascaron. Donc, c'est de la création allemande, et non anglaise. Et qui dit création allemande dit, sans caricature aucune, sérieux et rigueur. C'est-à-dire, d'un côté, un Game Design très soigné, qui fonctionne impeccablement (les créateurs allemands sont actuellement leaders des jeux de stratégie de plateau). De l'autre côté, un souci moindre du graphisme et du spectacle, et une interface parfois confuse. Mais Sacred n'a pas ces défauts des précédents produits d'Ascaron, comme Patrician ou Port Royale. Juste les qualités !

MAKING OF

Vous voulez connaître la recette de la « potion » Sacred ? Prenez une goutte de Baldur's Gate, ajoutez ensuite une pincée de Dungeon Siege, relevez avec deux cuillères de Diablo, et ajoutez enfin une bonne dose de Divine Divinity... Touillez bien, faites bouillir à la sauce « game-design-allemand-irréprochable », et vous pouvez déguster un vraiment très goût RPS !

BONUS CACHES

À la recherche de votre identité idéale dans Sacred ? Petit guide :

SERAPHIN : une combinaison remarquable de combat rapproché et de magie. Le plus puissant et le plus équilibré à notre avis.



VAMPIRE : change de forme. De jour, c'est un chevalier puissant, style Gladiateur. De nuit, devient Vampire et peut « multi-mordre » au corps à corps. Utile en mêlée...



ELF DES BOIS : combattant à distance, un planqué qui sait aussi manier la magie. Idéal avec des compagnons.



GLADIATEUR : combattant corps à corps et mi-distance, manie les armes les plus lourdes, dispose de combos avec toutes les armes.



BETISIER



Nous conseillons au Gladiateur d'arrêter tout de suite la bière, le popcorn et le saindoux !



Un magicien, ça ? Plutôt un voleur. Et comment voit-il où jeter ses sorts avec son bandana sur les yeux ?



On aime bien le Seraphin avec son string métallique à la Aguilera-Britney...



La Vampire, spécialiste du corps-à-corps, est protégée par un solide 100 D.



↑ La boutique du marchand, incontournable ! Mais on peut s'en passer longtemps...



↑ Regardez la finesse du décor et des personnages ! Sans aucun ralentissement, un délice...

EVERYTHING UNDER CONTROL, YEAH !



Interface discrète et efficace : armes et stratégies de combat en bas, avec des icônes d'infos de personnage, de mission, d'inventaire, et de carte. En haut à droite, juste ce qu'il faut pour visualiser la santé de votre perso (cercle rouge) et lui redonner un petit coup de fouet (icône de potion à côté).

AVIS

CE N'EST PAS UN TRÈS GRAND JEU HISTORIQUE : C'EST JUSTE UN EXCELLENT JEU MITONNÉ AVEC SOIN. LE GENRE QUI RESTE INSTALLÉ TOUJOURS SUR LE DISQUE DUR ET AUQUEL ON REVIENT SOUVENT. PAS UNE STAR, MAIS UN FIDÈLE COMPAGNON.

JEAN-MICHEL MAMAN



CERTAINS CRITIQUERONT LA 2D, MAIS MOI JE PRÉFÈRE, C'EST PLUS NET

POUR LES OBJETS COMME POUR LES MOUVEMENTS ET COMBATS. D'AUTRES DIRONT QUE SACRED N'APPORTE RIEN QU'ON N'AIT DÉJÀ VU. FAUX : ILS ONT GARDÉ LE MEILLEUR DE TOUTS LES GRANDS RPS ET JETÉ LE RESTE.

OLIVIER PRÉZEAU



+ Graphisme et ambiance top
Diversité des combats
Durée de vie permanente

- Quêtes assez banales
Plus adapté au solo qu'au multi
Modes de jeu restreints

NOTE SUR 20

