

# SACRED

Ascaron Entertainment - Octobre 2004

édition **GOLD** d'Aout 2005

Version GOG -> 0.89 euros

## \*\*\*\* NOMENCLATURE \*\*\*\*

Textes / éléments du décor manipulable / Objets / commentaires

## \*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*

manuel FR -> <http://f.manualretriever.com/lect.php?ID=113131>

<Impr Ecr> et <Windows> -> Ok

logiciel de capture d'écran et de vidéo (comme Fraps) -> Ok

molette souris -> (dé)zoomer

## \*\*\*\* LE JEU - LES CONSEILS \*\*\*\*

8 classes -> Gladiateur [M], Séraphin [F], Démon [F], Nain [M], Elfe Sylvestre [F], Vampire [F], Elfe Noir [M]  
et Mage de Bataille [M]

un lieu de début d'aventure spécifique pour chacune d'elles

le (ou l') héro(ïne) ne meurt pas, il (ou elle) ressuscite -> la partie reprend depuis un point antérieur sécurisé

il est préférable de lever toutes les quêtes d'une même région avant de l'explorer - cas particulier de l'accompagnement de *tiers* -> soit vous refusez à l'instant T et dégagez le terrain avant de finalement lever la quête (\*) soit vous l'acceptez de suite

(\*) dans la grande majorité des secteurs, les monstres réapparaissent sans cesse -> il est toujours possible d'éviter un combat en fuyant ou en restant à bonne distance

les caches secrètes (signalées par une étincelle) et la plupart des objets apparaissent aléatoirement



les **coffres bleus** correspondent à notre **coffre personnel** - le **matériel** stocké reste ainsi accessible partout  
certains **éléments manipulables du décor**, comme les **puits**, des **autels**, des **statues**, des **pierres levées** etc.,  
ne sont pas mentionnés sous <Alt>

les **runes** se cumulent pour renforcer les techniques (**cf. description -> niveau**) - c'est en récompense de la  
réalisation des **quêtes secondaires** que l'on en obtient le plus

faites améliorer vos **équipements** auprès des **forgerons** dès que possible - en sus de leurs propres capacités,  
vous pouvez leurs faire utiliser des **objets** comme les **casques de squelettes**, des **amulettes**, des **anneaux** ou  
des **objets uniques**

pour les **combos**, soyez intuitif et faites des **essais** -> n'oubliez pas de les faire évoluer lorsqu'une des  
techniques concernée a augmentée de niveau



un des set d'armure **Démon**

pour chaque classe, il existe 3 **sets d'armure** qui donnent des **bonus supplémentaires** -> ces derniers sont  
différent selon les **équipements (d'une même armure)** portés en même temps

équipez d'une meilleure arme les "accompagnateurs" -> possibilité de les guérir avec des **potions de soins**  
n'hésitez pas à utiliser les **potions de mentor** et **d'anti morts vivants** lors d'affrontements groupés -> **libère de la place dans le sac à dos**

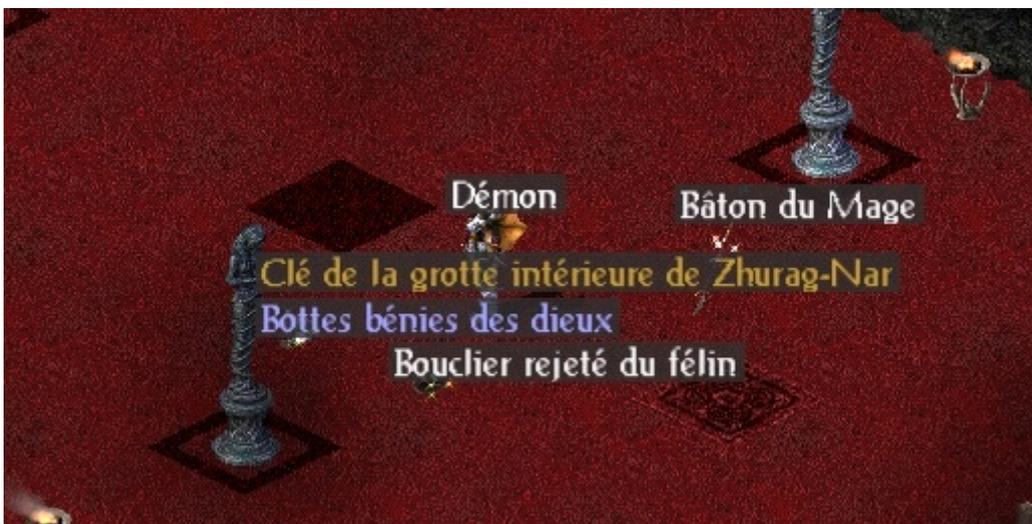
contre les Dragons, combattez à distance !

il n'y a pas de soucis d'ordre financier (**la compétence Marchandage est totalement inutile**) -> disposez cependant toujours, au début, d'un minimum de **pièces d'or** pour les **potions de soins** <- **surtout si votre classe ne vous permet pas de vous soigner par la magie ...**

monter à cheval n'est pas accessible à toutes les classes

**\*\*\*\*\* IMPORTANT \*\*\*\*\***

dans Zhurag-Nar (**Nord de Verag Nar -> sous terre**) -> seul le cheminement pour **l'élément de l'eau** est indiqué sur la carte -> allez le prendre -> sortez puis revenez à l'entrée initiale -> empruntez escalier au Nord Ouest de ce 1er niveau -> une fois au second niveau -> ...



il vous faudra trouver puis éliminer *la matriarche Elfe Noir*

la **clé de la grotte intérieure de Zhurag-Nar** en votre possession, la localisation de **l'élément de la Terre** est affichée !

**\*\*\*\*\* QUÊTES INSOLUBLES (BUG) \*\*\*\*\***

Nord de Florentina -> ...

Allez chercher les fruits du buisson d'or, dans ces terres maudites, pour Sisaya Rei.

Quête -> Murmures dans le Vent

Porto Draco -> ...

Introduisez-vous dans la demeure de Baz, le voleur d'œuvres d'art, et rapportez le tableau.

Quête -> le Tableau

\*\*\*\* ERREUR TEXTE \*\*\*\*

les Landes Obscures

## L'antidote

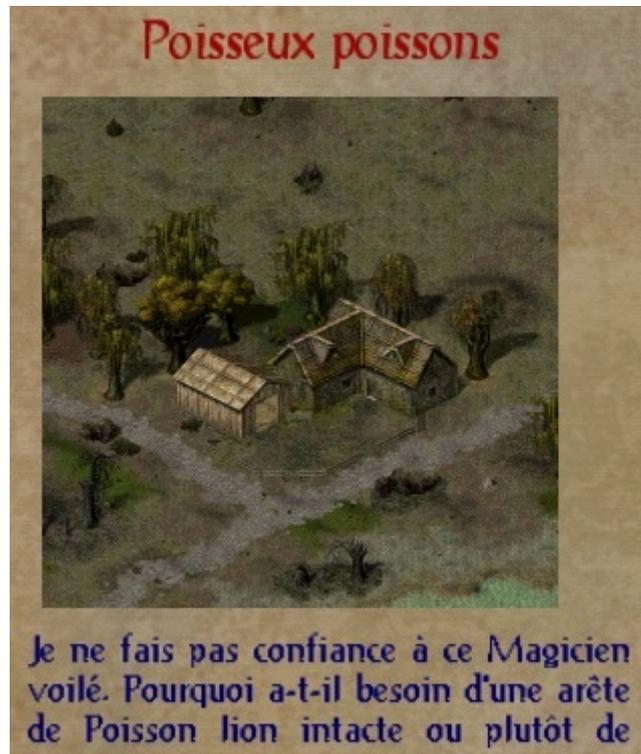


Ces répugnantes petites araignées nommées Tarantula Gravis empoisonnent tout ce qui passe à leur



ce ne sont pas les Tarantula Gravis mais les Tarantula Medialis pour la quête "l'antidote"

-----  
Drakenden



les Poissons Lions sont les Poissons Cavernicoles

\*\*\*\* CAPTURES D'ÉCRAN \*\*\*\*



notre "ami" Dragon ... et sa rage de dents !



l'arme ultime contre ...



Llith'Bah, le démon de Sakkara

**\*\*\*\* DÉBUT DE CAMPAGNES D'ANCARIA \*\*\*\***

difficulté Argent

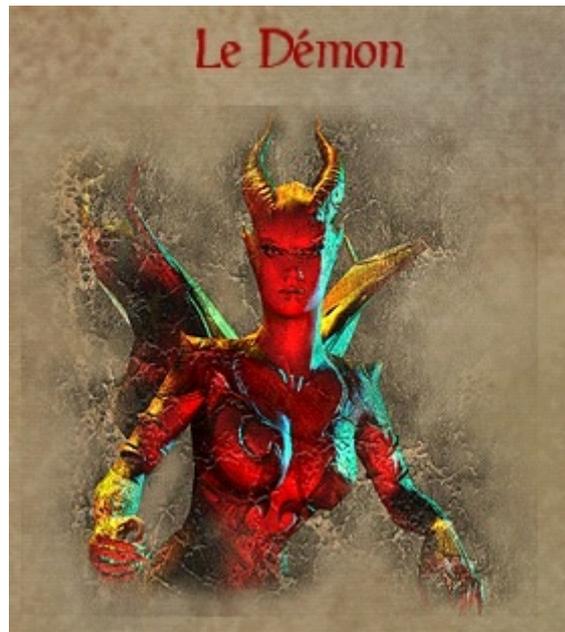
Toutes classes -> niveau 2 à 3 -> ...

Mage de Bataille -> niveau 6 -> 2 h 15

Nain -> niveau 12 -> 5 h 30

**\*\*\*\* CAMPAGNE D'ANCARIA + LES PROFONDEURS \*\*\*\***

difficulté Argent



Ancaria -> niveau 56 -> 54 h 30 -> partie terminée -> 183 quêtes (1 échouée) -> 19.22 % d'Arcania exploré  
régions non explorées -> Urkuk & les îles (Sud Ouest Arcania)

Profondeurs -> niveau 59 -> 4 h 45 -> non terminée à ce jour ...

concerne l'Ouest, le Nord et le grand Est de Frogard (soit quasiment tout le Nord d'Arcania)

#### \*\*\*\*\* CONCLUSION \*\*\*\*\*

les ennemis étant mis automatiquement au niveau ou légèrement au dessus de celui du personnage tout au long de l'aventure (levelscalling), les affrontements n'opposent pas de difficultés insurmontables en 1ère partie

l'inventaire (sac à dos) est surdimensionné

le point noir du jeu, ce sont les ennemis qui réapparaissent sans cesse -> totalement idiot et pénible (j'ai évité pleins de combats avec ma Démone)

pour le reste (classes de personnage, quêtes, journal, cartes, localisation des objectifs, grande et petites histoires), il n'y a pas grand chose à redire, c'est du tout bon

les graphismes sont acceptables - le jeu est parfaitement stable (aucun plantage) et les temps de chargements sont rapides

concernant les "accompagnateurs", cela aurait put être amélioré (pouvoir parler avec eux et leurs donner

des ordres)

je considère que **Sacred** édition **Gold** est un bon jeu