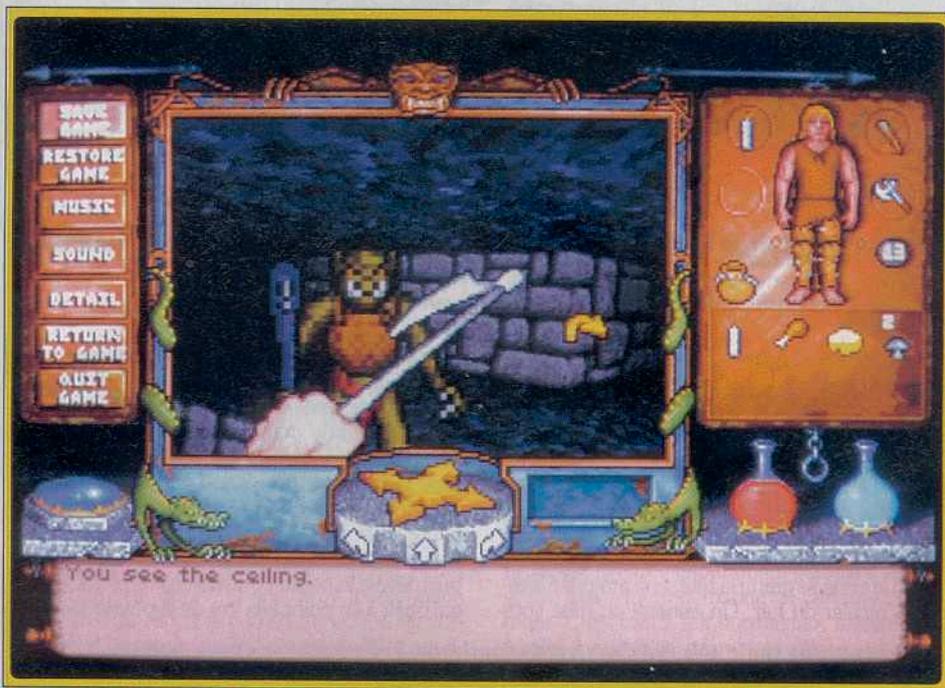


# Ultima Underworld



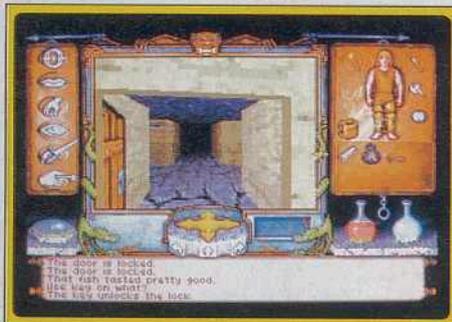
Editeur : Origin.  
Développeur : Blue Sky Productions.

Je ne le dirai jamais assez : *Underworld* est un jeu révolutionnaire qui, de par ses innovations techniques, fait tomber de nouvelles barrières. Surprenant, passionnant, même déroutant, ce logiciel sera désormais la référence en matière de jeu de rôle. Un méga-must sur PC !



La vision subjective est constante, même pendant les séquences de combats.

L'histoire que vous allez vivre dans *Ultima Underworld* fait partie de la grande saga des *Ultima*, puisque le héros n'est autre que l'Avatar. Comme d'habitude, un appel vous parvient de Britannia qui semble être, une fois de plus, en grand danger. C'est surtout pour vous que les choses se gâtent car votre arrivée à Britannia par la porte temporelle vous projette, sans crier gare, au cœur de l'action. Votre matérialisation a lieu dans une chambre à coucher, celle d'Arial, fille du Baron Almiric, qui tente d'échapper aux assauts d'un intrus. Ce dernier réussit à maîtriser la jeune fille et, avant que vous puissiez tenter la moindre action, disparaît... avec Arial ! Surpris sur les lieux du forfait, les gardes vous arrêtent malgré vos protestations. Les explications que vous soumettez par la suite au baron ne semblent pas le convaincre. Néanmoins, il tranche la question en vous obligeant à accepter une mission : ramener Arial. Or les gardes sont formels : le ou les ravisseurs d'Arial se sont réfugiés dans l'Abysses, le donjon le plus redouté de Britannia. Vous êtes donc mené sous escorte au donjon afin d'y être enfermé ! Les gardes ont pour ordre d'attendre votre retour et



Les effets visuels sont bien rendus grâce à la technique de programmation de *Wing Commander*.

de n'ouvrir que sur ordre d'Arial. Vous voilà donc livré à vous-même dans un monde où le soleil ne pénètre jamais. Dès lors, la survie devient votre première préoccupation. En outre, vous vous rendez compte que votre mission est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord. Qui vous a fait venir à Britannia ? Pourquoi ? Pour quelle raison Arial a-t-elle été kidnappée ? Pour



Un coup d'œil prudent pour voir les éventuels dangers, c'est possible dans *Underworld* !

quoi est-elle prisonnière dans l'Abysses ? Était-ce un moyen de vous y attirer ? Autant de questions que vous aurez à résoudre en dehors de votre lutte pour la survie. Rien qu'en lisant le scénario, on sent déjà qu'*Underworld* nous réserve une aventure passionnante. L'installation du jeu prend un temps relativement court bien qu'il occupe tout de même 19 Mo (grand maximum) de votre disque dur. La configuration utilisant toutes les options disponibles vous donne droit aux sons digitalisés



La récupération d'objets est vitale pour la survie dans le plus grand donjon de Britannia.

(voix), à la musique, aux bruitages et à des animations supplémentaires. Je vous préviens tout de suite que votre PC doit être cadencé, au minimum, à 20 MHz et posséder 1 Mo de RAM pour que le jeu tourne au meilleur de ses possibilités. L'instant fatidique du lancement du programme arrive... c'est parti ! À l'instar de *Wing Commander 2*, l'introduction est une illustration animée du scénario qui comporte des voix digitalisées (pour ceux qui possèdent une Soundblaster ou une Thunderboard). On accède ensuite à la phase traditionnelle de création du personnage (oui, il n'y en a qu'un). Curiosités : on détermine si le personnage est droitier ou gaucher, l'arme dans laquelle il excelle et s'il est meilleur en attaque qu'en défense. Quant à la profession, on retombe sur le guerrier, le mage, le voleur, etc. Rien de vraiment surprenant jusque-là. *Underworld* commence vraiment à casser la baraque quand on pénètre dans le donjon. Quelle révolution par rapport aux jeux de rôle précédents ! Rappelez-vous, dans *Dungeon Master*, *Captive* et *Eye of the*



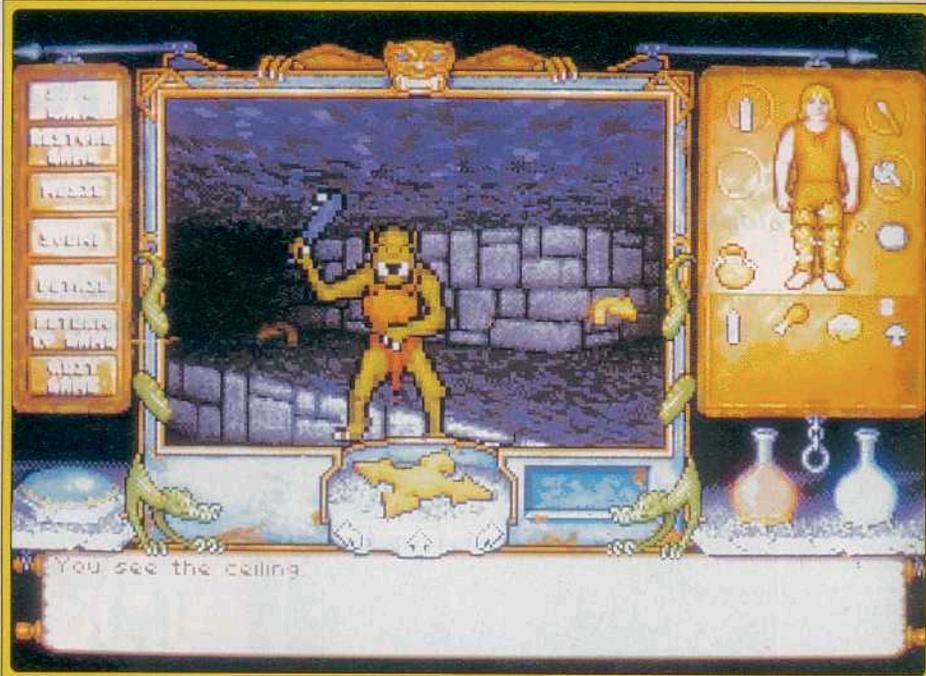
Des lettres runiques pour les sorts.



La fonction auto-map vous permet de pointer les endroits intéressants du donjon.

*Beholder*, les personnages avancent case par case et pivotent à 90°. Les corridors sont rectilignes, la surface du sol est constamment plane. Dans *Underworld*, le joueur se trouve dans un donjon dont le sol comporte des dénivelés et des pentes, les murs du donjon sont irréguliers, parfois mal façonnés et pleins d'anfractuosités. Le déplacement de votre personnage se traduit par une animation continue, fluide et on constate visuellement le balancement habituel d'une personne qui marche ! On peut s'approcher d'un mur jusqu'à y plaquer son visage, ce qui se traduit à l'écran par un zoom spectaculaire, très fluide. On peut même raser les murs ou marcher au beau milieu du corridor. Autre exemple, vous pouvez effectuer un tour complet sur vous-même. Bref, *Underworld* reproduit tous les effets visuels que l'on aurait si l'on était réellement dans un vrai donjon ! Quand on rencontre un monstre dans *Dungeon Master*, il vous bloque le passage et vous devez obligatoirement le tuer si vous voulez avancer. De plus, si vous restez devant lui sans attaquer, ses attitudes sont relativement statiques. Il

On peut dialoguer avec certains personnages pour l'obtention d'indices ou simplement commercer.

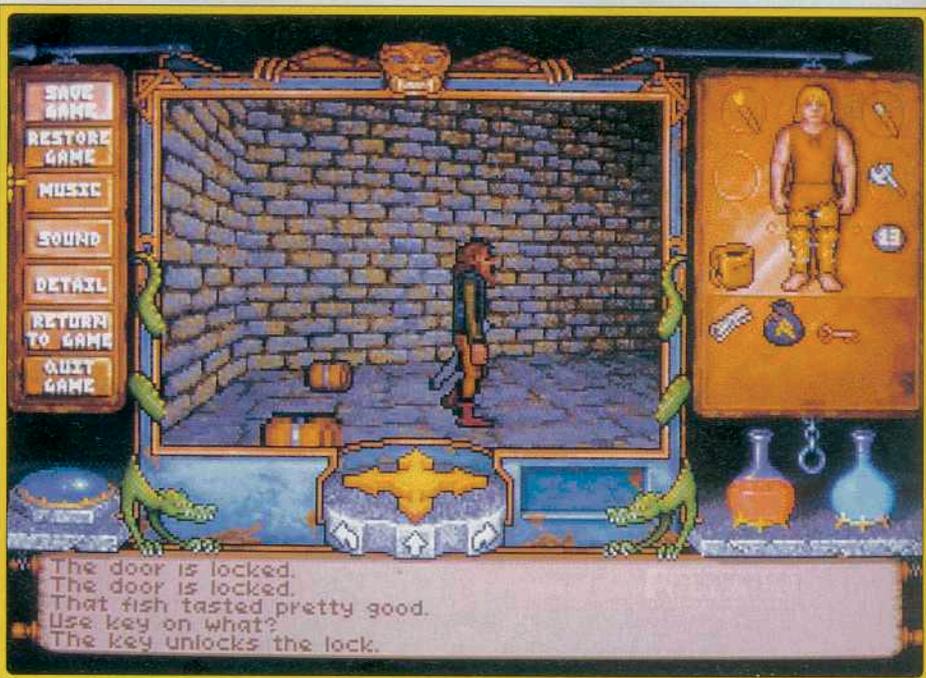


Les goblins verts ne sont pas tous agressifs. Les goblins renégats sont reconnaissables à leur culotte rouge.

en est tout autrement dans *Underworld*. Vous pouvez croiser un personnage ou un monstre dans un corridor. Lui, de son côté, peut très bien passer son chemin sans s'occuper de vous, vous attaquer ou simplement vous observer avant de partir. Si le cœur vous en dit, vous pouvez engager une conversation avec lui. Là encore, les déplacements des autres personnages sont étonnamment réalistes. Par exemple, un goblin surpris ou étonné se gratte la tête, une araignée blessée va reculer ou fuir. Un ennemi en fuite vous

tourne le dos et court ou marche à reculons en restant en garde. Plus étonnant encore, j'ai vu une araignée me sauter dessus et un goblin faire tourner sa fronde pour me lancer une pierre (qui m'a atteint). Tout cela est visuellement constatable à l'écran. C'est du délire ! Plus fort encore, votre personnage situé en bas d'un passage en pente lance une pierre. Cette dernière décrit un vol en courbe et atterrit au sommet de la pente, puis dévale la pente et revient à vos pieds. Un jeu qui obéit à ce point aux lois de la physique terres-

Les objets posés sur le sol sont des sacs de couchage, indispensables pour dormir.



## INTERET : 20

**Le plus grand jeu de rôle de l'histoire de la micro ? Je serais tenté de le dire !**

**TYPE** \_\_\_\_\_ Jeu de rôle animé en 3D

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ 13

On a vu mieux, c'est certain, mais je préfère un répondant du point de vue ludique plutôt que m'extasier devant de beaux graphismes.

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ 18

Grandioses, ces actions sans ruptures et d'une remarquable fluidité, et ce tout au long de la partie !

**BANDE-SON** \_\_\_\_\_ 18

Des bruitages irréprochables (bruits de pas, cris des monstres, etc.), un fond sonore qui ponctue les différentes actions : du beau travail.

**PRIX** \_\_\_\_\_ F



**Des pieuvres avec des mâchoires serties de dents ! Impossible de parer leurs attaques car aucune arme n'est utilisable dans l'eau. On voit bien que c'est du fantastique.**

tre, c'est du jamais vu ! Je m'arrête là pour la description de cet inimaginable monde qu'est *Underworld* : il y tellement à décrire que la rubrique SOS Aventure y passerait. Disons que c'est le jeu le plus réaliste à ce jour. La gestion des objets est identique à *Dungeon Master*, ainsi que les actions telles que lancer un objet, le ramasser, actionner un levier, etc. Le joueur voit à travers les yeux de son personnage. Je vous laisse imaginer l'effet visuel que cela donne quand votre personnage saute, en vous rappelant que toute action est visible à l'écran avec une animation fluide. Votre quête vous mène à travers les huit niveaux du jeu qui comportent des corridors, des temples, des rivières de lave ou d'eau, des salles... Bref, là encore, les découvertes sont innombrables. *Underworld* vit dans les ténèbres et vous aurez à trouver des torches, des bougies ou des lampes. En outre, votre personnage dort, rêve, boit et mange. Pour se défendre, il dispose des armes habituelles (épée, hache, fronde, arc, etc.) et de sorts magiques. Pendant les combats, on voit la main active du personnage, armée ou non. Les coups sont

**Ce rat ne vous attaquera pas, sauf si vous l'importunez. Ses morsures sont dangereuses.**



portés de diverses manières selon que vous placez votre souris sur l'écran principal. Par exemple, si vous cliquez dans la partie supérieure de l'écran, le coup se fera de haut en bas. Au cours de vos explorations, vous rencontrerez des créatures humaines ou non, hostiles ou pacifiques. A vous de tirer le meilleur parti de ces rencontres en sachant que les humains sont des alliés précieux. Le jeu est presque entièrement gérable à la souris et son maniement demande un certain entraînement. C'est tout à fait normal car, malgré le fait que le jeu soit dans le fond très classique, l'univers



**Le premier jeu en réalité virtuelle.**

dans lequel on évolue est tellement novateur qu'il faut un certain temps pour maîtriser les déplacements et surtout les phases de combats. Etant données la complexité du donjon et la richesse du scénario, il vous faudra un certain temps pour finir le jeu. Vous allez faire connaissance avec les différentes tribus vivant dans l'Abysses, leurs antagonismes ou les liens qui les unissent. L'Abysses a une histoire qu'il vous appartient de découvrir. Pour conclure, j'affirme qu'*Underworld* vient briser de nouvelles barrières dans le domaine des jeux en 3D. Il représente le premier pas vers la

« réalité virtuelle », c'est-à-dire le jeu de demain. L'innovation technique d'*Underworld*, inspirée des travaux de Chris Roberts et de l'influence « mystique » de Richard Garriot, a contribué à faire de ce jeu un produit révolutionnaire. Désormais, on parlera de l'avant-*Underworld* et de l'après-*Underworld*. Pour moi, *Underworld* devient, du coup, le plus grand et le plus beau jeu de l'année.

Man-X

### Exagérée, ma note ?

Je vois déjà quelques-uns de nos lecteurs faire des bonds en lisant la note maximale accordée à *Underworld*. Les notes sont décernées pour l'intérêt que suscite un jeu et non pour sa perfection technique. L'innovation technique apportée par *Underworld* change radicalement notre approche du jeu de rôle et du jeu d'aventure tout court. Il nous rapproche d'un réalisme dont nous rêvons tous. Il est donc indéniable que l'intérêt de jeu s'en trouve très fortement accru. *Underworld* a ses défauts, certes, mais tant qu'ils ne nuisent pas à l'intérêt de jeu, je les considère comme relativement négligeables. Et puis, *Underworld* est un coup d'essai qui donne un avant-goût de ce que nous réserve l'avenir. Je suis résolument pour ce genre d'initiative dans le domaine de la créativité. Alors, quand un logiciel se place hors des sentiers battus et qu'il est d'une grande qualité, je dis chapeau à Origin. Et ce 20 est ma façon de faire ma révérence à des programmeurs de talent.

Man-X