

4 d'or
FNAC / GEN4
Les résultats

GÉNÉRATION 4

TESTS

Team Yankee 2 • Myth
Shanghai 2 • Black Crypt
D-Generation • Eternam
Parasol Star • Ultima 7
Space Crusade • Legend

PREVIEWS

Special System 3
Addams Family
The Humans
Midwinter 3
Delivrance
Inca

Génial! ULTIMA UNDERWORLD

Le premier jeu d'aventure
en monde virtuel...

Disquette GEN4 N° 1
3 DEMOS JOUABLES

Les premiers niveaux de:

Gods (PC), Jim Power (Amiga),
Shadowlands (ST)



DEMO DISK GÉNÉRATION 4

Pas de disquette ?
Adressez-vous
à votre marchand
de journaux !

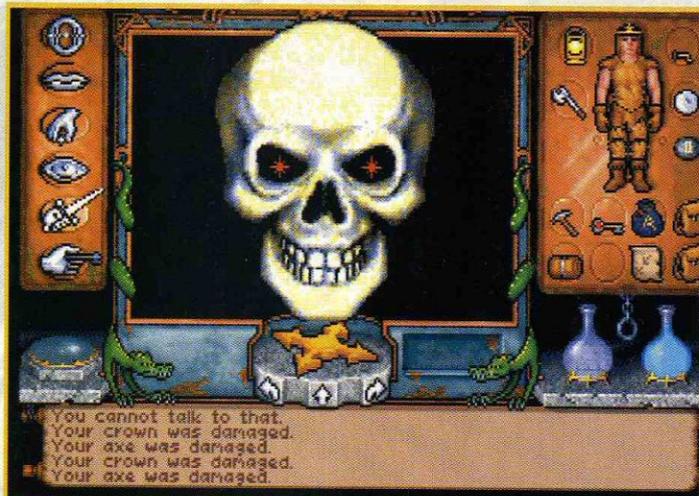
GENERATION 4 - N° 43
AVRIL 92 - 30 Frs
Suisse : 9 FS - Belgique : 219 FB
Canada : 7.50 \$C

M4681 - 43 - 30,00 F



ULTIMA UNDERWORLD

Didier avait été le tout premier à nous parler de ce formidable jeu de chez Origin. Souvenez-vous, c'était une preview exclusive dans le numéro de juin 1991 de Génération 4. Sa petite taille lui a permis de se faufiler sans trop de mal dans les sombres dédales de l'Abysses Stygienne, célèbre donjon du monde d'Ultima.

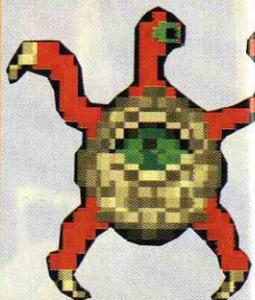


Vous verrez bien souvent l'ombre de la mort planer sur votre personnage.

(eh, oui, un seul !). Paladin, Ranger, Magicien... Une dizaine de classes sont accessibles. Ensuite, à vous de personnaliser un peu votre personnage, en choisissant divers talents (connaissance des légendes, réparation, fouiller, crocheter...), son nom... Vous arrivez malheureusement dans la chambre de la fille du baron, qui est enlevée sous vos



Les rivières souterraines sont infestées de ces espèces de crocodiles. Mortel.



U ne fois de plus, les équipes de développeurs de la compagnie américaine Origin sont à la base d'une véritable révolution, cette fois-ci dans les jeux de rôles sur micro. Ils nous avaient déjà complètement émerveillé avec Wing Commander 1 et 2. Désormais, les softs du genre Dungeon Master, Captive et Eye Of The Beholder ont trouvé leur maître incontesté, avec Ultima Underworld. Pour justifier cette note exceptionnelle, laissez-moi vous présenter le jeu.

L'Avatar revient !

Tout commence par la vision durant votre sommeil d'un visage désespéré. Vous n'hésitez pas une seconde à suivre le conseil de votre mystérieux visiteur nocturne et vous voilà à nouveau transporté au royaume de Britannia. A cet instant, à vous de créer votre héros



yeux par un troll. Les gardes vous surprennent sur les lieux et vous voilà illico presto enfermé dans le pire endroit au monde - l'Abysses Stygienne - accusé du kidnapping. L'Abysses est un endroit où sont enfermés tous les criminels et tous les monstres du pays. Votre exploration des différents niveaux du donjon vous révélera en fait



un scénario beaucoup plus profond. Vous y rencontrerez des personnages et de nombreuses tribus (humaines, naines, orcs, hommes-lézards...) impliqués dans tout un tas d'histoires, qui vous amèneront à effectuer de nombreuses missions. Les dialogues sont donc essentiels. Ils se déroulent suivant un système de sélection de plusieurs réponses possibles. Attention à ce que vous dites, car les personnages se souviennent de votre attitude au cours des dialogues.

L'Avatar explore !

Vous allez me dire: encore un jeu avec des couloirs rectilignes, et une succession de salles, de monstres et de trésors ! Perdu ! Ici, vous voyez les lieux directement à travers les yeux de votre personnage.



Il faut souvent progresser l'arme à la main, les mauvaises rencontres étant nombreuses et variées.



Cela signifie entre autre que vous pouvez regarder dans toutes les directions, pas seulement au Nord, au Sud... Cette liberté d'action se retrouve aussi dans les mouvements. Vous marchez pas à pas ou de côté. Vous sautez et prenez votre élan pour sauter par exemple. Très utile pour traverser des précipices ! La vue saute alors, rendant à merveille cette perspective de saut. Idem lorsque vous montez un escalier, vous voyez le terrain qui "monte et qui descend", comme dans la réalité. Vous pouvez aussi coller votre visage à une fenêtre, auquel cas vous distinguez ce qui se trouve derrière. Dernier exemple, lorsque vous tombez à l'eau, vous avez vraiment l'impression d'y être, la vue bougeant légèrement, ce qui peut éventuellement donner le mal de mer. C'est tout simplement génial.

Suivant la profession de votre personnage, vous avez accès à divers talents.

Female	Shepherd
	Str: 18
	Dex: 12
	Int: 26
	Vit: 33
Attack	7
Defense	5
Missile	6
Casting	3
Acrobat	8

L'Avatar combat et s'enrichit !

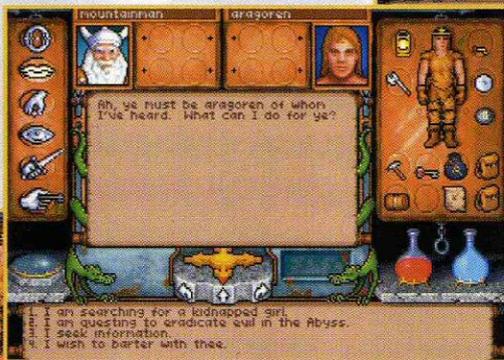
Lorsque vous rencontrerez une créature, vous serez encore plus surpris. Il faut voir un orc faire tourner sa fronde et comprendre que cette pierre qui vous vient droit dessus provient de son

arme. S'il vous rate, pas de panique, vous voyez alors la pierre rebondir sur les parois ou, mieux, atteindre un autre adversaire qui vous attaquait au corps à corps.

Pour vous débarrasser d'un monstre, plusieurs solutions. Utiliser un arc ou une fronde, à condition d'avoir trouvé des flèches ou des pierres. Un bon sortilège, si vous y avez droit, offre une solution plus facile. Il faut cependant trouver un certain nombre de runes et les assembler pour constituer vous-même la quarantaine de sorts disponibles. Enfin, le combat de près est sûrement le plus spectaculaire.

Vous disposez de plusieurs coups et vous voyez, par exemple, sur l'écran votre arme effectuer un arc de cercle. Si votre adversaire est grièvement atteint, il essaiera de s'enfuir puis s'écroulera, mort.

Si vous le tuez sur le coup, vous le voyez tomber à la renverse, lâchant



Les dialogues se font grâce à une succession de menus vous offrant plusieurs réponses possibles.



ses possessions ou s'évaporer en fumée pour un démon... Vous allez trouver bien sûr de nombreux objets, armes et armures. Il faut les utiliser à bon escient. Les objets enchantés sont en effet assez rares.

L'Avatar: le son et lumières.

Je tiens tout de suite à vous prévenir. Les graphismes assez pixelisés n'enlèvent rien à la beauté du jeu. Il ne faut pas oublier que tout cela bouge en temps réel. Lorsque vous tournez autour d'un objet, vous le voyez sous tous ses angles.

De même pour les personnages. Le fait que vous puissiez voir n'importe quel élément du décor dans n'importe quelle position, donne une richesse incroyable au jeu. Vous pouvez en outre faire varier le degré de définition, en fonction de la puissance de votre machine. Allant de la plus haute résolution (cf. photos) avec des textures sur tous les murs, à de simples polygones dans le "pire" des cas, vous pouvez configurer le jeu pour rendre les animations plus rapides. Sachez aussi que pour certains monstres, près de 70 animations sont programmées, ce qui explique la grande qualité des mouvements des monstres. Au niveau sonore, là encore c'est parfait. Si la présentation est graphiquement légèrement

Diverses communautés vivent dans le donjon. Ici, la plus nobles de toutes, les nains.



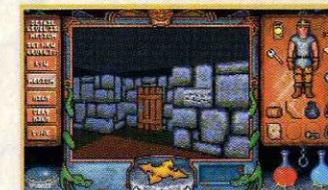
décevante, elle est par contre accompagnée de voix digitalisées fabuleuses. Durant votre aventure, de nombreux bruitages viendront accompagner votre exploration. Il faut s'y fier, car au bout d'un moment vous reconnaissez le bruit caractéristique de certains monstres. En bref, une réalisation exemplaire.

L'Avatar for ever !

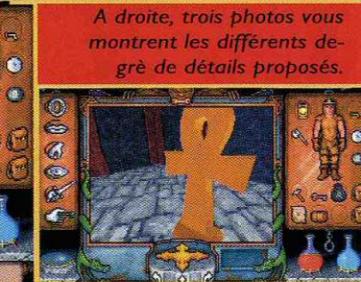
Tournant déjà bien sur un 386 à 20Mhz, le jeu devient merveilleux à partir du 386 à 33Mhz. Une carte sonore est bien sûr recommandée.

La souris est, quant à elle, indispensable, tout le système de jeu étant basé sur ses prédécesseurs (Eye Of

The Beholder...). La jouabilité est parfaite, l'aventure longue et variée, avec "seulement" huit niveaux, mais d'une taille imposante. Pour moi et sans exagérer, c'est le meilleur jeu jamais réalisé jusqu'à ce jour.



A droite, trois photos vous montrent les différents degrés de détails proposés.



Voici une situation bien précaire !



99%	GRAPHISME	85 %
	SON	92 %
	ANIMATION	97 %
	JOUABILITE	96 %

Jeu de rôle
Édité par Origin
PC : disponible

