

TJUVTITTEN



Det händer inte särskilt ofta nuförtiden att man ser något som verkligen får en att tappa andan.

Men Ultima Underworld — The Stygian Abyss är verkligen totalt olik allt som gjorts tidigare och kallats för datorunderhållning.

Och grottforskning som sådan kommer nog aldrig att bli riktigt detsamma igen efter detta hisnande rollspelsäventyr.

Huvudperson i Ultima Underworld är den inte helt okände Avatar, hjälten från alla de tidigare Ultima-äventyren.

Än en gång återvänder han till Britannia, men nu tas han knappast emot som en hjälte — han anklagas för att ha kidnappat baron Almricks dotter Ariel, och som straff kastas han ner i den Stora Avgrunden (The Stygian Abyss) för att ruttna bort.

För att rentvå sig själv och överhuvudtaget komma ut igen, måste han leta upp den skyldige till kidnappningen. Men allteftersom Avatars sökande framskrider märker han att hela historien stinker. Bakom kidnappningen finns mörka krafter, som planerar att ta över hela Britannia.

OK, det ÄR ännu ett spel i den gamla Ultimaserien, men det är faktiskt den enda likheten det har med de tidigare titlarna. Ultima Underworld har faktiskt mer gemensamt med de s k Virtual Realityspelen som börjat göra sitt intåg i arkadhallarna än med något idag existerande rollspel.

För här är det inte tal om någon traditionell 3D-grottvärld. Nej, i Ultima Underworld har man total frihet att röra sig i alla dimensioner som helt och hållet är uppbyggd av bitmap-pap grafik.

Stenarna i grottväggarna, människor man stöter på, föremål; allt skalas om för varje liten rörelse man gör, och det ger en närmast kuslig närvarokänsla.

ULTIMA UNDERWORLD



Det här är ett riktigt hisnande rollspelsäventyr där man fritt kan röra sig i alla dimensioner. Stenar, människor, saker skalas om för minsta rörelse man gör och ger en närmast kuslig närvarokänsla.

Och för första gången i ett datorspel kan man faktiskt uppträda på ett sätt som härmar verkligheten. Om man t ex misstänker att fiender lurar, kan man trycka sig intill grottväggen när man smyger mot ett hörn för att kika. Ser man något föremål på golvet kan man böja sig ner för att se bättre, och tittar man upp i grottaket kan det komma en fladdermus flaxandes.

Dessutom finns det höjdskillnader i själva golvet man går på, vissa platser har flera olika avsatser, och på andra ställen kan man trilla ner i avgrunder. Ibland kommer man till underjordiska sjöar, som man både kan simma och vada i, beroende på hur djupt det är.

Naturligtvis lurar monster eller andra antagonister bakom varje krök. Dessa kan man antingen hugga ner med något vapen, skjuta ihjäl med bäge eller kasta sten på. Och har man samlat på sig tillräckligt med magiska runor (finns kringströdda i grotterna), kan man göra feta besvärjelser.

Striderna utspelas i realtid, men till skillnad mot i rollspelsvärlden måste man sikta rätt med sitt vapen. När man träffar sin motståndare skvätter blodet ordentligt (yuck). Och skulle slembölden i fråga vara för stark för stackars Avatar, kan man naturligtvis låta hjälten lägga benen på ryggen.

Musik och ljudeffekter gör enormt mycket för stämningen i spelet. Om man t ex är på väg att bli indragen i en strid, så stegas tempot i musiken och blir mera "hotfull", ungefär som på film. Dessutom finns långa sekvenser med digitaliserat tal.

Nu är det ju förstås så, att Ultima Underworld aldrig nånsin kommer att kunna spelas på en Amiga 500 — det är otroligt processorkrävande. PC-versionen har som LÅGSTA krav en 386SX med 2 Mb RAM, men helst ska man ha en 486:a för att det ska bli njutbart att spela.

Men vem vet, det kanske kommer till Amiga 3000 och/eller CDTV. Det finns ju redan

spelltillverkare som börjat släppa titlar som kräver hårddisk och 16 Mhz klocka. Och det är faktiskt inte helt omöjligt att folk skulle uppgradera sina maskiner för att kunna spela ett spel som det här. Har man rätt utrustning är Ultima Underworld lysande, och står helt i en klass för sig själv.

Göran Fröjdh

Ultima Underworld/The Stygian Abyss. Origin.

Version i test: IBM PC
Systemkrav: 386SX M 2Mb RAM, EMS (expanderat minne hårddisk och 256-färgers VGA (MCGA stöds inte).

Rekommenderas:
Roland, ADlib och Soundblaster (Soundblaster eller kompatibelt kort krävs för digitaliserat ljud).

Betyg: ★ ★ ★ ★ ★

VAD ÄR "TJUVTITTEN"? På den här sidan tittar vi närmare på spel som kommer till Amigan inom en snar framtid och som redan har släppts till andra format. Betygsskalan är här lite annorlunda. ☆ = Säkert helkasst på alla format, ☆☆ = Programmerarna kanske skärper sig till Amigaversionen, ☆☆☆ = Bra, värt att kika närmare på, ☆☆☆☆ = Mycket bra, beställ redan nu!, ☆☆☆☆☆ = Världsklass. köp en ny dator istället för att vänta!