

# Planet Pulp

17. årgang | Nr. 183 | januar '21

(<http://www.planetpulp.dk/>)

Søg...



13. juni 2016

Mogens Høegsberg (<http://www.planetpulp.dk/author/mogens/>)

Ingen kommentarer

Synes godt 0

## Uncharted 4: A Thief's End



*Jeg har stort set intet at udsætte på **Uncharted 4: A Thief's End**, der måske er det sidste spil i **Uncharted**-serien. Hvis det er, er det en perfekt slutning for **Nathan Drake** i dette ubetingede mesterværk.*



([http://www.planetpulp.dk/billeder/computerspil/uncharted\\_4/uncharted\\_4\\_boxcover\\_stor.jpg](http://www.planetpulp.dk/billeder/computerspil/uncharted_4/uncharted_4_boxcover_stor.jpg)) For lige over en måned siden udkom det fjerde – og angiveligt sidste – spil i **Uncharted**-serien, **Uncharted 4: A Thief's End**.

Den korte udgave af denne i øvrigt ganske lange anmeldelse kan opsummeres således: Hvis du har en PlayStation 4, så gå ud og køb **Uncharted 4** i dag. Hvis du ikke har en PlayStation 4, så gå ud og køb én OG **Uncharted 4** i dag.

Hænger du stadig på? Fint, så kommer her en lidt mere uddybende anmeldelse.

### ***Mere modent***

**Uncharted**-serien startede tilbage i 2007. Det første spil, **Uncharted: Drake's Fortune** (<http://www.planetpulp.dk/?p=22678>), introducerede de elementer, der skulle komme til at vende tilbage i alle de efterfølgende spil. Det er gameplayet, hovedpersonerne og spillenes cinematiske udtryk.

De to efterfølgende spil, **Uncharted 2: Among Thieves** (<http://www.planetpulp.dk/?p=22681>) (2009) og **Uncharted 3: Drake's Deception** (<http://www.planetpulp.dk/?p=42062>) (2011) byggede videre på fundamentet fra det første spil, men derudover foretog udviklerne hos Naughty Dog

ingen større ændringer. Forandringerne i 2'eren og 3'eren er nærmere at klassificere som raffineringer og fintuning, hvor særligt **Uncharted 2** er helt formidabelt.

Med **Uncharted 4: A Thief's End** er der imidlertid sket noget. Der er kommet nye elementer i gameplayet, og selvom der ikke er ændret fundamentalt ved spillets hovedpersoner, er der her sket en nuancering, der får spillet til – i hvert fald stedvist – at føles mere modent. Det, der ikke har ændret sig en tøddel, er spillets filmiske udtryk, der ikke bare er intakt, men måske nærmere når nye højder.

### ***Nye kreative bagmænd***

En af grundene til, at **Uncharted 4** adskiller sig lidt fra de foregående spil skal ses i lyset af det, der er sket hos Naughty Dog i mellemtiden. Hvor de tre første spil udkom med to års mellemrum er der denne gang gået fem år siden **Uncharted 3**, og i mellemtiden har Naughty Dog produceret det fremragende zombiedrama **The Last of Us** (<http://www.planetpulp.dk/?p=35284>) (2013).

Derudover skete der udskiftninger på nogle væsentlige poster i udviklingsteamet, mens **Uncharted 4** var under udvikling. Den oprindelige plan var, at Amy Hennig og Justin Richmond skulle være de to drivende kræfter bag projektet. Hennig var hovedforfatter på de tre første **Uncharted**-spil, instruerede det første og var medinstruktør på toeren og treeren, mens Richmond instruerede **Uncharted 3**.

Midt i udviklingsprocessen forlod både Hennig og Richmond imidlertid Naughty Dog, og deres pladser blev overtaget af Neil Druckmann og Bruce Straley, der var de kreative hovedmænd bag **The Last of Us**.

De otte måneders arbejde, der allerede var lavet – inklusive historien og mange af motion capture-optagelserne – blev droppet, og hvis man har spillet **The Last of Us**, er man ikke i tvivl om, at **Uncharted 4** er Druckmann og Straleys spil.

Samtidig betyder de fem år, der er gået siden **Uncharted 3**, også, at **Uncharted 4** er udviklet til PlayStation 4, hvor de første tre spil blev udviklet til PlayStation 3. Det har naturligvis betydet en væsentlig kvalitetsforøgelse i spillets grafik.

Men lad os lige tage et kig på spillets historie...

### ***The Adventure Begins... og en retcon***

**Uncharted 4** starter in medias res. I prologen kastes man direkte ind i en scene, hvor Nathan "Nate" Drake og hans bror Sam i en speedbåd forsøger at udmanøvrere en række fjender og nå frem til en mystisk ø. Lige så dramatisk scenen starter, lige så dramatisk slutter den, og så klippes der til det første reelle kapitel, "The Lure of Adventure".

Det er her, det begynder at gå op for én, at der på plotsiden er sket nogle ændringer med Nates baggrundshistorie. Nates baggrund har altid været ret tåget. De tidligere spil har etableret, at Nate voksede op på en børnehjem, drevet af katolske nonner, og i **Uncharted 3** handlede ét af kapitlerne om Nates møde med sin ven og mentor Victor "Sully" Sullivan.

Men i "The Lure of Adventure" introduceres Nates storebror Sam. Kapitlet foregår på børnehjemmet, hvor Nate skal snige sig ud om aftenen og møde Sam, der nu er gammel nok til at han har forladt hjemmet.

Introduktionen af Sam må siges at være en forholdsvis hårdhændet retcon af Nates baggrund – Sam er aldrig før blevet omtalt – men omvendt modsiger det ikke noget, der er etableret i de tidligere spil.

### ***Back in Business***

Herefter springer handlingen frem i tid: Nate og Sam er sammen med partneren Rafe på en undercovermission i et panamansk fængsel, hvor de er ude efter en genstand, der kan føre dem på sporet af piraten Henry Averys skat. Men tingene går galt og Sam bliver skudt. Nate og Rafe tror, Sam er død, og tager flugten...

Igen springer handlingen, og nu er vi helt oppe ved nutiden, femten år senere. Nate har lagt eventyrerlivet på hylden. Han og Elena (den kvindelige hovedperson fra de foregående spil) er blevet gift og Nate arbejder som bjærgningsdykker i New Orleans.

Men pludselig banker det på døren, og Nate står ansigt til ansigt med Sam. Efter en glad genforening lægger Sam kortene på bordet og fortæller, at han er i problemer. Alvorlige problemer.

Den eneste måde at redde Sams liv på er hvis han og Nate genoptager jagten på Averys skat og kan betale Sams gæld til narkobaronen Alcazar.

### ***Karakterudvikling***

Inden spillet for alvor begynder og vi er tilbage i klassisk **Uncharted**-modus, er der dog lige yderligere et kapitel, der foregår i New Orleans, og hvor vi får lov at opleve Nathan Drakes normale liv. Kapitlet hedder da også "A Normal Life", og det er bl.a. ved et sådant greb, at Druckmann og Straley formår at indgyde spillet med en vis portion modenhed.

For Nate er oprigtigt splittet. På den ene side ønsker han ikke at risikere sit forhold til Elena ved at genoptage sit liv som eventyrer. På den anden side er det tydeligt, at livet som dykker og papirusser keder ham dybt. Og endelig dukker Sam så op og fungerer som den sidste kile.

Nate stikker Elena en plade og foregiver, at han skal hjælpe sin chef med et kompliceret dyk i Malaysia, og så tager han og Sam ellers afsted for at genoptage jagten på Averys skat.

Men det er tydeligt, at Nate – trods sin kedsomhed – kun genoptager sit liv som eventyrer for at hjælpe Sam, og at det ikke er let for ham at lyve overfor Elena. Gennem spillets løbende (in-game) dialoger og de cinematiske mellemsekvenser kommer det også til at stå klart, at Nate godt ved, at han måske opfører sig som lidt af en røv.

På den måde har Nate faktisk udviklet sig, og det er et nybrud, for i de tre første spil har Nate været besat af sine eventyr og her er det faktisk Sully, der stedvist har været fornuftens stemme og foreslået at stoppe mens legen var god.

### ***Ikke bare skattejagt***

Heller ikke Sam er en helt ukompliceret figur. Selvom han både i udseende og i den måde, han opfører sig på, umiddelbart virker noget mindre sympatisk end Nate, viser det sig, at Sam heller ikke bare er “in it for the money”.

Her kommer Nate og Sams baggrundshistorie igen i spil, for det viser sig, at drømmen om Averys skat er noget, de to brødre har arvet efter deres afdøde mor. På den måde viser det sig, at jagten på skatten heller ikke for Sam er ren skattejagt, men en slags følelsesmæssig katharsis – en ring, der skal sluttes.

Nu kunne det lyde som om, **Uncharted 4** pludselig går hen og bliver en meget tung affære, men det er slet ikke tilfældet. Druckmann og Straley får formidlet historien på fin, fin vis uden at det kommer til at gå ud over spilbarheden eller det umiddelbart eventyrlige.

Og så involveres også Elena, trods Nates intentioner, selvfølgelig alligevel til sidst, og i de sidste kapitler er hele banden samlet til ét sidste eventyr...

### ***Velkendt gameplay...***

Og hvilket eventyr det er! At lade Nathan Drakes sidste eventyr foregå som en jagt på en legendarisk sørøverskat er ikke bare en god idé, det er en perfekt idé. Og selvfølgelig giver Druckmann og Straley også her historien et twist – nogen helt almindelig sørøverskat er det i hvert fald ikke!

Da først **Uncharted 4** for alvor går i gang, er der dømt klassisk **Uncharted**-action for alle pengene. Gameplay-mæssigt foregår **Uncharted** stadig som en blanding af 3D-plattform-action, shootouts og gådeløsning, så kender man de foregående spil i serien ved man, hvad man har i vente.

Men Druckmann, Straley og resten af udviklerholdet har også i forhold til gameplayet udviklet på spillet, så der nu er flere muligheder end der har været i de tidligere spil.

### ***... og nye elementer***

Den væsentligste udvikling er nok, at man ikke død og pine er tvunget til at gå i åben ildkamp med de mange fjender, man støder på undervejs. Nu kan man snige sig rundt og tage mange af fjenderne ud uden overhovedet at løsne et skud.

Denne stealth-modus er gjort ekstra spilbar ved, at man kan "tagge" fjender. Rent spilteknisk betyder det, at der dukker en lille hvid trekant op over fjenderne, så man kan følge deres bevægelser, også selvom de befinder sig udenfor Nates synsfelt.

Elementer som højt græs kan bruges til at skjule sig for fjenderne, og der er betydeligt mere vand i **Uncharted 4** end der har været i de tidligere spil. Det giver også mulighed for at dykke ned og på den måde skjule sig for og undslippe modstanderne.

### ***Indiana Jones-inspirationen lever***

Derudover har udviklerne introduceret et reb, man kan bruge til at svinge sig i. Tidligere har man også skulle klatre op ad reb og bruge dem til at svinge sig i, men det har altid været reb, der har hængt et bestemt sted. Nu bærer Nate rundt på et reb, han kan bruge bestemte steder.

Taget i betragtning, hvor stor en inspiration **Uncharted**-serien har hentet fra Indiana Jones, er det utroligt, at dette element ikke for længst er blevet introduceret, og det fungerer fantastisk. Vel at mærke fordi, man kun sjældent er tvunget til at bruge rebet. Mange steder kan man tage alternative ruter for at nå sit mål, så introduktionen af rebet er ikke bare en "ny" måde at tvinge spilleren til at tage bestemte ruter.

Helt generelt har udviklerne bestræbt sig på, at gøre de enkelte baner mere åbne end tidligere. Der er stadig ikke tale om en open world/sandbox, og man bliver stadig gelejdet fra punkt A til punkt B; der er bare flere mulige ruter.

### ***Godt banedesign***

Et af de bedste eksempler på dette er i kapitel 10, "The Twelve Towers", hvor man i en jeep kører rundt på Madagascar. Her styrer Nate jeepen – endnu et nyt træk – og selvom der kun er ét endepunkt for banen, så er der så mange måder at nå frem på, at man næsten tror på, at man kører rundt i en åben verden a la Far Cry.

Selvom der på den måde stadig er tale om, at man bliver ført igennem banerne, giver det dog en vis følelse af bevægelses- og valgfrihed, som de tidligere spil ikke har haft. Samtidig er de mere åbne baner designet sådan, at følelsen af at blive "ført" er meget svag – det er lavet meget subtilt og kan kun betegnes som virkelig godt banedesign.

Et yderligere nybrud i selve gameplayet er de forskellige skråninger, Nate og Sam nogle gange bliver nødt til at kaste sig ud på og glide ned ad.

Ikke sjældent er der en gabende afgrund for enden af disse skråninger, hvor man enten må kaste sig over mod en modstående klippevæg eller kaste sit reb op mod en gren i håb om at kunne svinge sig i sikkerhed. Det er en stærkt tilfredsstillende fornemmelse for ens indre eventyrer at se Nate flyve ud over en afgrund og gribe fat i en afsats på den anden side.

Gameplay-mæssigt er der yderligere enkelte nye elementer – f.eks. de valgfrie dialoger man kan vælge at indgå i – men ovenstående er de væsentligste og især muligheden for at snige sig forbi fjenderne, i øvrigt endnu en tydelig arv fra **The Last of Us**.

### ***God balance i gameplayets elementer***

De øvrige gameplay-elementer – platform-delen, ildkampene og gåderne – er, som vi kender dem fra de tidligere **Uncharted**-spil. I **Uncharted 4** er der igen opnået en god balance mellem de tre elementer – noget der manglede lidt ved **Uncharted 3** – og særligt ildkampene er gjort mere overkommelige.

Dermed ikke være sagt, at de nødvendigvis er lette, men de er overkommelige, og man får ikke samme fornemmelse af, at der bare kommer bølge efter bølge efter bølge af fjender som i flere af de foregående spil.

Og nu vi er ved fjenderne: Denne gang består de af lejesoldater fra et privat firma ved navn Shoreline, hvis kvindelige leder Nadine, brødrene Drakes gamle kammesjuk Rafe har slået pjalterne sammen med. Lejesoldaterne er bare kanonføde for Nate og Sam, men Nadine spiller en mere væsentlig rolle i historien, ligesom Rafe selvfølgelig er den primære bad guy.

### ***Ufattelig flot***

Og så skal jeg lige huske at sige lidt om spillets tekniske kvaliteter, for damn... god damn... hvor ser **Uncharted 4** godt ud. Det har alle **Uncharted**-spillene gjort, og der har været mageløse scenerier i dem alle. Men her tager Naughty Dog lige tingene op til næste niveau, godt hjulpet af PS4'erenes noget højere ydeevne.

Det gælder dog ikke kun de mageløse udsigter, man får at se i både Italien, Skotland og på Madagascar; det gælder også figurene, som særligt i de cinematiske mellemsekvenser ser virkelig godt ud. Der er stadig lidt med øjnene, der ikke helt fungerer og som stedvist er faretruende tæt på at kaste spilllets figurer ud i den såkaldte “uncanny valley”, og figurernes hår er heller ikke helt overbevisende.

Til gengæld har jeg aldrig set hud-teksturer så flot lavet som i **Uncharted 4** – der er en mellemsekvens, hvor jeg sværger, at jeg kunne se en bums på Nates kind.

Helt generelt er grafikken til at falde i svime over, og man tager sig flere gange i bare at lade Nate stå stille, mens man bevæger kameraet rundt og kigger.

### ***Fremragende skuespil***

Skuespillet er heldigvis også af lige så høj kvalitet som tidligere. Det er ét af de områder, hvor **Uncharted**-spillene har været blandt de bedste nogensinde.

De tre primære skuespillere Nolan North (Nathan Drake), Emily Rose (Elena Fisher) og Richard McGonagle (Victor Sullivan) gør det bedre end nogensinde, måske fordi der denne gang er betydeligt mere kød på manuskriptet.

Også Troy Baker, der spiller Sam, yder en glimrende indsats (det var i øvrigt Baker, der spillede den mandlige hovedrolle i **The Last of Us**), og selv Warren Kole, der spiller Rafe, formår stedvist at gøre Rafe helt menneskelig, selvom han virkelig er et umanerligt dumt svin.

### ***Bittersød afsked***

Og så er vi ved at nå slutningen. Og apropos slutning og spørgsmålet om, hvorvidt et femte **Uncharted**-spil er helt utænkeligt, så skal jeg selvfølgelig nok lade være med at spoile noget.

Slutningen taget i betragtning er det meget svært at se, hvordan et femte spil kunne handle om Nathan Drake, men spilllets slutning – der tager form af en spilbar epilog – åbner andre muligheder, ligesom en eventuel prequel selvfølgelig heller ikke er umulig.

Om det i givet fald bliver Naughty Dog, der kommer til at stå for et eventuelt femte spil, er så en helt anden sag. Franchisen tilhører Sony, der – hvis de vil – kan sætte ethvert studie til at lave et nyt spil. Det vil efter min mening være uklogt, men i spilbranchen følger man mottoet ”money talks”, så mon ikke der på et eller andet tidspunkt kommer til at stå et femte **Uncharted**-spil på hylderne.



Men hvis **Uncharted 4: A Thief's End** bliver det sidste, vi har set til Nathan Drake, kunne slutningen ikke være mere perfekt. Det er en bittersød afsked, men slutningen passer perfekt til historien og leverer sin egen lille twist, som nok ikke lige er den, de fleste havde regnet med.

### ***Én dråbe malurt***

Jeg har stort set intet at udsætte på **Uncharted 4: A Thief's End**. Det skulle da lige være, at Naughty Dog valgte at forbigå komponisten Greg Edmonson, der leverede fantastisk musik til de første tre spil i serien, til fordel for Hans Zimmer-protegeén Henry Jackman.

Ikke at Jackmans musik er dårlig og hans mere modne version af Nates tema passer selvfølgelig perfekt til spillets udtryk. Men det havde Edmonson nu også kunnet præstere, og overordnet set synes jeg Edmonsons in game-musik var bedre end Jackmans.

Det er lidt synd for Edmonson, at man på den måde forbigår ham til fordel for en "stor" Hollywood-komponist, og helt ærligt synes jeg også, Jackman bruger Nates tema alt for lidt.

Nå, det var en eneste lille dråbe malurt i et bæger, der ellers til overflod er fyldt med lutter gode ting.

### ***En våd drøm – og et mesterværk***

**Uncharted 4: A Thief's End** er et action-adventure-mesterværk. Og lad mig så lige give udtryk for en nørds våde drøm: Hvis de højere magter hos LucasFilm og Disney skulle beslutte sig for at lave flere Indiana Jones-computerspil/videospil, så ved de godt, hvilket studie de skal kontakte.

For helvede hvor gad jeg godt se en Naughty Dog-fortolkning af **Raiders of the Lost Ark** (1981) – eller for den sags skyld bare et helt nyt Indiana Jones-eventyr skrevet og udviklet af folkene hos Naughty Dog.

Det sker jo desværre nok ikke, men heldigvis har vi så de fire **Uncharted**-spil i stedet for. Og imod **Uncharted 4** vil de fleste action-adventurespil komme til at kæmpe forgæves i mange år fremover.

Fik jeg sagt mesterværk? Nej, okay, det er så hermed gjort. Og fis nu ud og køb spillet! Du vil ikke fortryde det.



**Titel:** **Uncharted 4: A Thief's End**  
**Udvikler:** Naughty Dog  
**Udgiver, år:** Sony Computer Entertainment, 2016  
**Platform:** PlayStation 4  
**Genre:** Third person platformspil/shooter



**Mogens Høgsberg** ([http://www.planetpulp.dk/?page\\_id=890](http://www.planetpulp.dk/?page_id=890)). Redaktør. Medstifter af Planet Pulp. Født 1976. Oprindelig fra Ringkøbing, fra 1996 til 2014 bosat i Århus, nu bosat i Silkeborg. Uddannet mag.art. og ph.d. i middelalderarkæologi. Ansat som arkæolog ved Moesgård Museum. Har siden barndommen været ivrig horrorfan; indledningsvist primært litteratur, senere også film. Dertil rollespiller, brætspiller og tegneseriefan. Film og filmmusik er Mogens' to største passioner inden for [...] ([http://www.planetpulp.dk/?page\\_id=890](http://www.planetpulp.dk/?page_id=890))

## Skriv et svar

Din e-mailadresse vil ikke blive publiceret. Krævede felter er markeret med

### Kommentar

### Navn

### E-mail

### Websted