

# Atomfall

Rebellion leverer indtil videre årets helt store positive overraskelse.

2025-03-21 15:00 • [Magnus Groth-Andersen](#) • 4 Kommentarer • 1



KOMMENTER NU!

## Abonner på vores nyhedsbrev her!

\* Påkrævet felt

E-mail \*

Fulde navn \*

ABONNER





Jeg selv, Lasse og en række andre har i årevis kørt med et internt system ved navn "Secret Game of the Year", og selvom hele rammen omkring konceptet er lettere flydende, så gør det sig så gældende i den her sammenhæng, at jeg er nødt til at bringe det på banen.

Ser du et "Secret Game of the Year" er et spil som man personligt godt er klar over ikke kommer til at stå først i køen til uddelingen af priser ved årets udgang, men som man alligevel overgiver sig til fordi det, på en low-key måde, faktisk var det spil i løbet af året man havde det *sjovest* med.

Marvel's Guardians of the Galaxy, Watch Dogs 2, Doom 2016, Pokémon Legends Arceus, det er bare nogle af de titler som vi har haft oppe og vende, og selvom at de, rent nøgternt, ville tabe Game of the Year-afstemningen til andre, bedre spil, så har de et særligt sted i vores hjerter.

Dette er en annonce:

Atomfall osrer af Secret Game of the Year-energi, for selvom jeg sagtens kan pege på adskillige systemer, mekanikker og aspekter af den samlede spiloplevelse som præsterer under forventning, så har jeg samlet set nydt mine timer i Rebellions selskab mere end nærmest noget andet spil i år. Altså - Secret Game of the Year.



Du vågner i vragesterne af et forskningsanlæg inden i en nu karantænelukket zone i det nordlige England. Al kommunikation og adgang til omverdenen er blevet begrænset grundet et mystisk interferensfelt, der er blevet skabt af hvad der ligner et slags uheld på et nærliggende atomkraftværk, og området omkring dette, inklusiv den søvnige lille landsby Wyndham er nu lukket af og kontrolleret helt og holdent af en militærstyrke, der kalder sig selv for "Protocol". Du stavrer ned af skråningen med det faldefærdige atomkraftværk i horisonten, og midt der i de rullende grønne bakker står en mystisk, rød telefonboks i og ringer. Du samler røret op, og en rystende stemme siger; "Oberon must die..."

Sådan begynder rejsen i Atomfall, hvor du som en navnløs karakter med hukommelsestab skal navigere i området omkring atomkraftværket, interagerer med byboerne, løse gåder som der findes i hobetal, opbygge tillidsforhold med distinkte fraktioner og naturligvis på sigt finde ud af hvad søren der er sket, og hvordan du kommer ud med skindet i behold.

Dette er en annonce:

Det er en ret velfortalt historie, som naturligvis låner en masse narrative særpræg fra alt fra klassiske engelske krimi mordgåder som Barnaby, og fra noget der ligner Lovecraft-mytologi, alt sammen krydret med den her Fallout-inspirerede nussethed, som dog kan være misvisende, eftersom de to franchises ikke på den måde har så meget med hinanden at gøre. Hvad der naturligvis skiller sig ud her er spillets langt mere åbne quest- og missionsdesign. Nej, det passer ikke at du er helt efterladt på egen hånd, men der er faktisk ikke nogle egentlige markører her, udover at du løbende indsætter "points of interest" og holder styr spor du

indsamler igennem enten dialog, håndskrevne noter eller andet materiale du snubler over. Langsomt men sikkert udbygger du informationsrammer, der hjælper dig med hvor du skal hen, hvordan du skal komme derhen og hvad du skal gøre, og det pardannes ret gnidningsfrit med egen individuel tankegang. Der er faktisk ret mange øjeblikke i Atomfall hvor du tænker; "gad vide om det er det her jeg skal", for at spillet så belønner dig uden at have peget i dig i den bestemte retning i forvejen. Disse **eureka**-øjeblikke er samtidig også fundamentet ved en god immersive sim, og selvom Atomfall ikke rigtig er en immersive sim som sådan, så oser spillets verden af den her designfilosofi alligevel.



Verdenen er ikke som sådan åben, men består af adskillige åbne zoner, og selvom at der er lidt for meget valfarten frem og tilbage, og lidt for meget død plads ind imellem, så er det svært at kalde den for andet end spændende at udforske. Det skyldes både førnævnte åbenhed, der gør at du er akut bevidst om at du på egen opfordring kan snuble over spændende plot ved simpelthen bare at eksistere og udforske, men også bare at Rebellion har været ret dygtige til at levere tætpakkede zoner med rigeligt med indhold. Ikke nok med at verdenen er spændende at udforske, du er nu også mere opmærksom på den, eftersom du jo holder langt mere øje med efterladte noter, afrevne sider af en notesbog eller sedler på en orienteringstavle i en forladt bunker - det er jo her at kritisk information om spillets missioner og generelle verden står skrevet sort på hvidt.

Så det at færdes, interagere med andre karakterer og løse opgaver er generelt et kæmpe home run, ingen tvivl om det, og det pardannes faktisk med ret tilfredsstillende combat. Jo, Al'en er virkelig dum som snot, der er ingen vej udenom. Skyd én halvtosset druide i en bunker,

og se resten vade ind i skudlinjen fra præcis samme retning uden at tøve. Det er virkelig bundens bund, det her, og det er ærgerligt. Man befinder sig dog sjældent i et scenarie hvor det betyder så meget, og heldigvis placerer spillet ret mange "stop gaps" i form af automatiske turrets og store B.A.R.D-robotter, som gør at der findes mange steder hvor du simpelthen ikke kan komme ind uden en slagplan, selvom AI'en er ringe.

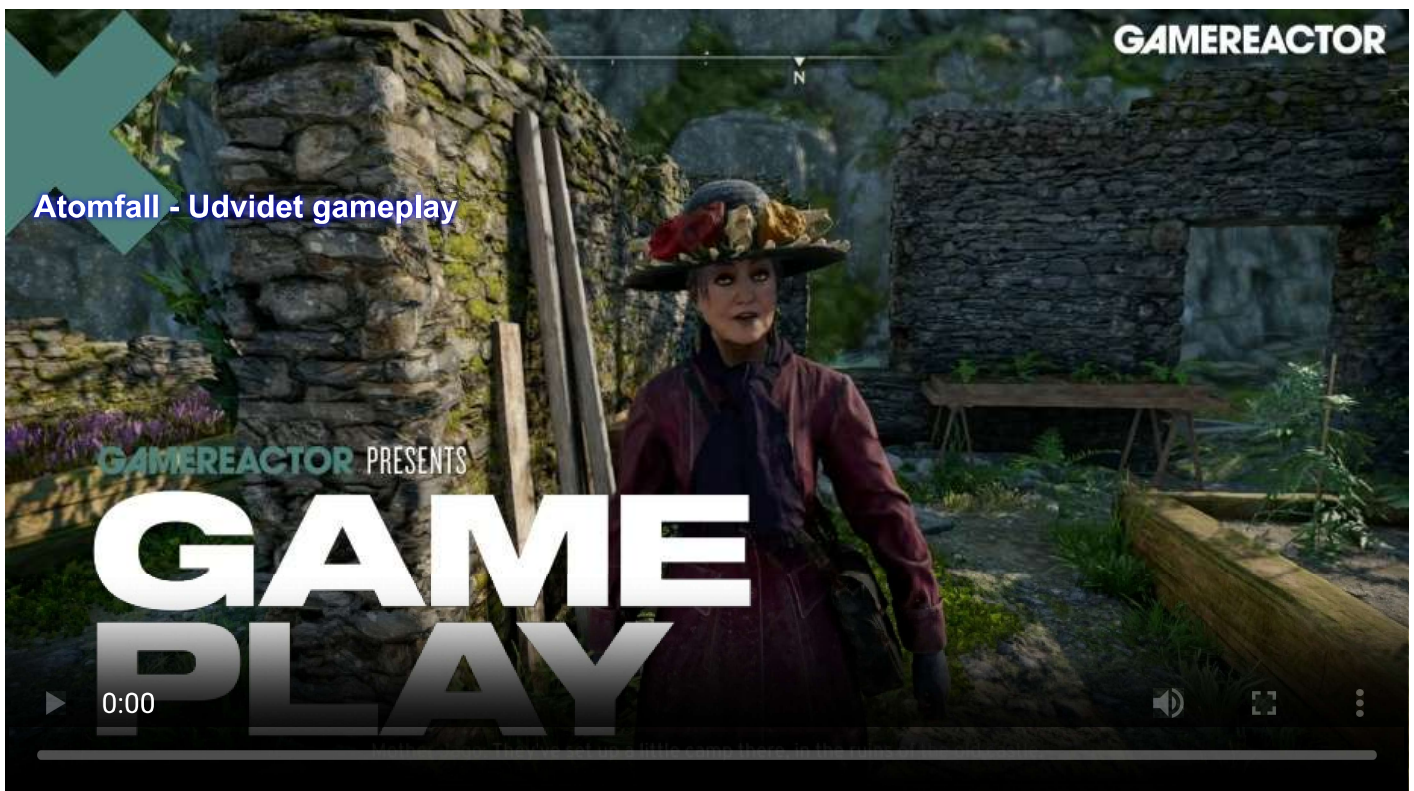


Der findes et dusin forskellige skydevåben, og de føles alle ret fede, måske grundet studiets erfaring gennem Sniper Elite-serien, og fysikken der er tilknyttet hver er troværdig og håndgribelig. Nærkampssystemet nyder også godt af den her fysik, og det begrænsede skill tree gør at du både har mulighed for at opgradere din karakter en gang imellem, men at det ikke bliver et krykke du kan falde tilbage på.

Der findes dog en kæmpe torn i øjet her, måske det mest centrale ankepunkt man kan rette imod Rebellion og det er spillets stealth-system. Ser du, nej, Atomfall er ikke som sådan et immersiv sim, men spillerens egne strategiske beslutninger, samt friheden til at vælge fremgangsmåde afhænger ret meget af en velfungerende stealth-model, fordi stealth skal jo... ja, være en mulighed, ikke sandt? I Atomfall er stealth **ikke** en mulighed. Den eneste måde at forblive helt og aldeles skjult er udelukkende via højt græs der giver dig en distinkt "hidden" status, men græsset er placeret sparsomt i de grønnere omgivelser, og mangler naturligvis helt indendørs, og AI'en spotter dig stort set med det samme, og et enkelt skud, en enkelt duel placerer en hel base i alarmberedskab. Der er brudstykkerne af en stealth-model her, men den er ikke sammensat på en sådan måde at snigeri bliver en effektiv fremgangsmåde. Det betyder at du altid går in *guns blazing*, og selvom det ikke rigtig gør noget for helhedsindtrykket, så er

det ærgerligt at så meget frihed suges ud af den samlede ramme, når nu spillet faktisk er bygget til at akkommodere stealth.

Når det så er sagt, så er Atomfall et ret mesterligt eksempel på et billigere spil, der naturligvis sparer lidt på detaljerede ansigtsanimationer, på en verden på 1000 kvadratkilometer og på fancy mellemscener, men som engagerer dig på alle måder alligevel. På mange måder ligner det her løsningen på AAA-omkostningsproblematikken, for Atomfall oser faktisk af AAA, selvom det ikke når i mål med alle sine ambitioner. Det er pænt at se på, fordi spillets art design er slående, det er spændende at spille fordi udvikleren har haft en præcis vision for øje som i brede træk eksekveres nøje, og det spilder aldrig din tid unødigt. Det er virkelig ærgerligt at der er små knaster hist og her, og at særligt stealth falder helt til jorden, men Atomfall er indtil videre mit "secret game of the year", og sådan har Lasse det i øvrigt også.



GAMEREACTOR DANMARK

- + Fed verden, solidt missionsdesign, robust gameplay det meste af tiden, glimrende art design og fint stemmeskuespil.
- Stealth falder totalt igennem som strategisk mulighed, visse loading screens er unødvendige.



GAMEREACTOR FRANCE  
GAMEREACTOR STORBRIANNIEN  
GAMEREACTOR NORGE  
GAMEREACTOR SVERIGE



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

## Relaterede tekster



8

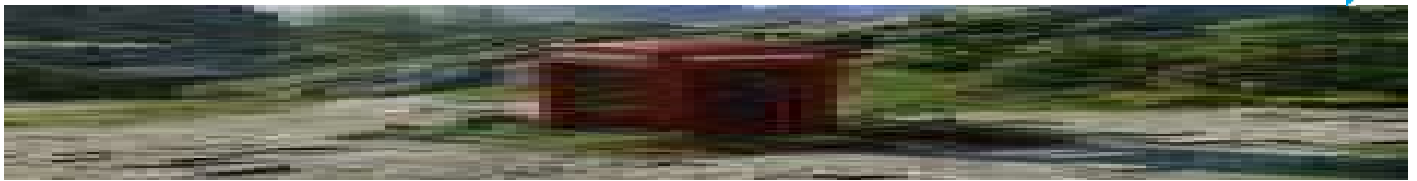
### Atomfall

ANMELDELSE. Skrevet af [Magnus Groth-Andersen](#)  
den 21 marts 2025 kl. 15

Rebellion leverer indtil videre årets helt store positive overraskelse.

4

## Atomfall udvidelsen The Red Strain annonceret

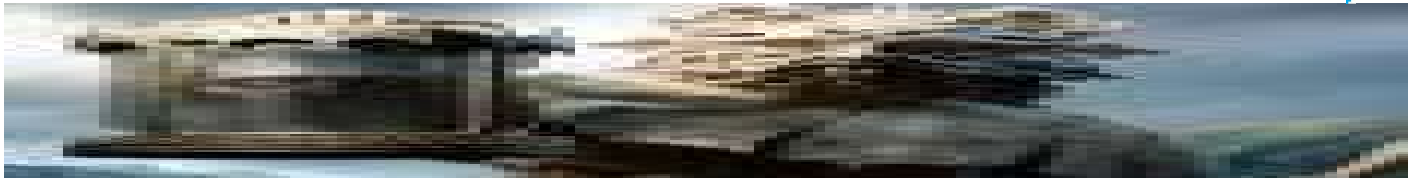


NYHED. Skrevet af [Palle Havshøi-Jensen](#)  
den 29 august 2025 kl. 09:34

The Red Strain er den anden større udvidelse til Atomfall og den udkommer lige om lidt.

0

## Her er syv minutters gameplay fra Atomfall-udvidelsen Wicked Isle

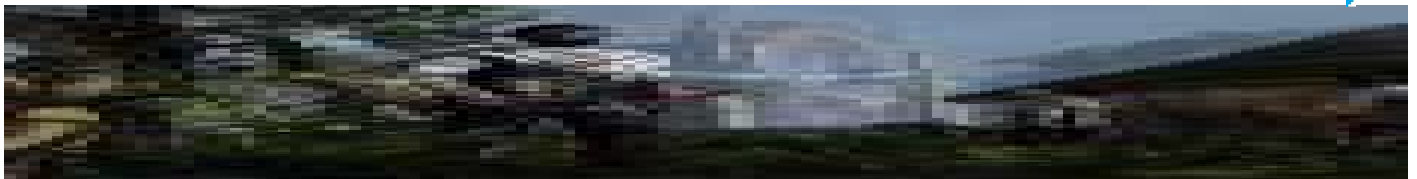


NYHED. Skrevet af [Magnus Groth-Andersen](#)  
den 3 juni 2025 kl. 08:57

Udvidelsen lanceres i dag.

0

## Folk-horror er temaet i Atomfalls Wicked Isle



NYHED. Skrevet af [Ben Lyons](#)  
den 29 maj 2025 kl. 15:28

Det næste kapitel i historien ankommer i begyndelsen af juni.

0

## Atomfall var "immediately profitable" og Rebellion arbejder på en efterfølger



NYHED. Skrevet af [Magnus Groth-Andersen](#)  
den 26 maj 2025 kl. 11:46

Og det er selvom spillet blev lanceret direkte på Game Pass.

0