

Karma: The Dark World

Karma: The Dark World er et syret psykedelisk horror-eventyr fra Kina - og en ret speciel oplevelse.

2025-03-28 09:00 • [Palle Havshøj-Jensen](#) • 0



KOMMENTER NU!

Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER

KARMA: The Dark World - Xbox Launch Trailer

GAMEREACTOR PRESENTS

GAME
TRAILER

0:00



Karma: The Dark World kommer fra det lille kinesiske studie Pollard Studio og det her er deres første spil. Det kan man ikke umiddelbart se. Der er her tale om et psykedelisk horror-eventyr og det er et af de spil, som er meget svære at beskrive på tekst.



Karma: The Dark World udspiller sig i en alternativ udgave af det tidligere Østtyskland i midten af 1980'erne. Samfundet holdes i et jerngreb af Leviathan Corporation, hvor medarbejdere overvåges konstant og stoffet Bluebottle bruges i stort omfang for at højne effektiviteten blandt de ansatte.

Man tager rollen som Daniel McGovern (et meget ikke-østtysk navn), en såkaldt ROAM agent hos Leviathan Corporation. Hans rolle består i at opklare forbrydelser ved at undersøge gerningssteder, afhøre mistænkte og vidner - altså helt almindeligt opklaringsarbejde. Der er dog en anden del, som ikke er helt almindeligt, nemlig at Leviathan Corporation har opfundet en afhøringsmetode, hvor ROAM agenten kan rejse ind i sindet på personen der bliver afhørt, hvis det kniber med at få de informationer man ønsker - eller generelt bare hvis det vurderes nødvendigt.





Et såkaldt "Dive" ind i den afhørte persons sind er langt fra ufarligt, hverken for den afhørte eller for agenten. Det oplever McGovern på nærmeste hold, da han skal efterforske videnskabsmanden Sean Mehndez, der af uforklarlige årsager mistede sit ene ben på arbejdspladsen. Han hævder, at det var et monster, der tog hans ben, men han blev dog nægtet erstatning, da Leviathan Corporation vurderede at ulykken var selvforskyldt og han blev degraderet til almindelig kontorstilling, sammen med opfordringen til fortsat at arbejde hårdt.

Efter at have arbejdet nærmest i døgndrift for at opretholde et acceptabelt (for Leviathan Corporation) effektivitetsniveau, falder hans familie fra hinanden og McGovern opdager, at der er dele af Mehndez' forklaring, der ikke rigtigt giver mening. Der er tydeligvis langt mere til den her historie end den officielle - og så kan det godt gå hen og blive farligt for alle parter.



Karma: The Dark World starter ganske regulært ud, hvis man kan kalde det det, men som vi alle ved, så kan vores drømme og minder være ganske syrede og det er de bestemt også her. Efterhånden som spillet her skrider fremad, så bliver det hele mere og mere mærkeligt og den sidste cirka $\frac{1}{5}$ -del af spillet er nærmest som en slags kunstfilm, hvor det også kan være svært at følge med i hvad der sker. Det er dog ret fedt, at nogen virkelig udforsker mediet og det kan man roligt sige at Pollard Studio gør her.

Det her ligner ikke noget ordinært spil på nogen måde og det har den samme trykkede stemning som Observer og Layers of Fear fra polske Bloober Team har. Det er ikke decideret klamt eller skrækindjagende - der foregår bare underlige ting omkring en, rum ændrer sig for øjnene af en og det uforklarlige og de ubehagelige situationer og historier giver en intens "sense of urgency" og en meget speciel stemning i spillet.



Set isoleret som spil, sker der ikke voldsomt meget. Man bevæger sig rundt i forskellige drømmeverdener, som er andre menneskers minder og tanker, mens man udforsker omgivelserne, indsamler ledetråde og løser både simple puzzles, men også ganske komplicerede puzzles, der lige kræver at man tænker sig om.

Det hele minder mest om en walking simulator, tilsat horror og puzzles og det fungerer som sådan ganske okay - men det havde også lidt svært ved at holde min opmærksomhed fanget i længere perioder, ganske enkelt fordi der ikke sker så meget.

Det som for alvor holdt mig fanget var den virkelig kreative og unikke verden, som Pollard Studio har fået bygget op her. Den visuelle side er meget lækker og til tider temmelig syret med masser af visuelle effekter og flot design. Ting som lys, kameravinkler og langsomme kamera-panoreringer bruges klogt og det får det hele til at se rigtigt lækkert ud.



Karma: The Dark World nok ikke et spil for alle, men hvis du kan lide spil som Observer og Layers of Fear og spil der forsøger at prikke lidt til grænserne for hvordan spil kan præsenteres, så er spillet her værd at kigge på. Set isoleret som spil, er det meget simpelt, men som oplevelse er det noget ganske særligt, som vi ikke ser så ofte.

Pollard Studio er en af mange i strømmen af kinesiske udviklere, som breder sig her i vesten - de har ikke lavet det bedste spil, der er kommet ud af Kina indenfor de sidste par år, men de har lavet et af de mest unikke og det er et spændende bud på, hvad spil også kan være.

Karma: The Dark World - Release Date Trailer

GAMEREACTOR PRESENTS

GAME TRAILER

0:00



GAMEREACTOR DANMARK

+ Unik og veldesignet visuel side, ubehagelig og mørk stemning, for det meste gode puzzles, ganske anderledes spil der prikker lidt til normerne rent visuelt

- Tyndbenet gameplay, historien kan være svær at følge med i mod slutningen



GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR STORBRITANNIEN
GAMEREACTOR NORGE



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster



Karma: The Dark World

ANMELDELSE. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 28 marts 2025 kl. 09

0

Karma: The Dark World er et syret psykedelisk horror-eventyr fra Kina - og en ret speciel oplevelse.

Karma: The Dark World annonceret til Xbox Series X/S

0