

WWE 2K25

WWE 2K-serien har været i fin form de seneste år, så Johan har smurt sig ind i olie og trukket i strømpebukserne for at se, om dette års version fortsætter den tendens.

2025-03-13 10:00 • Johan Vahlström •  0 



KOMMENTER NU!

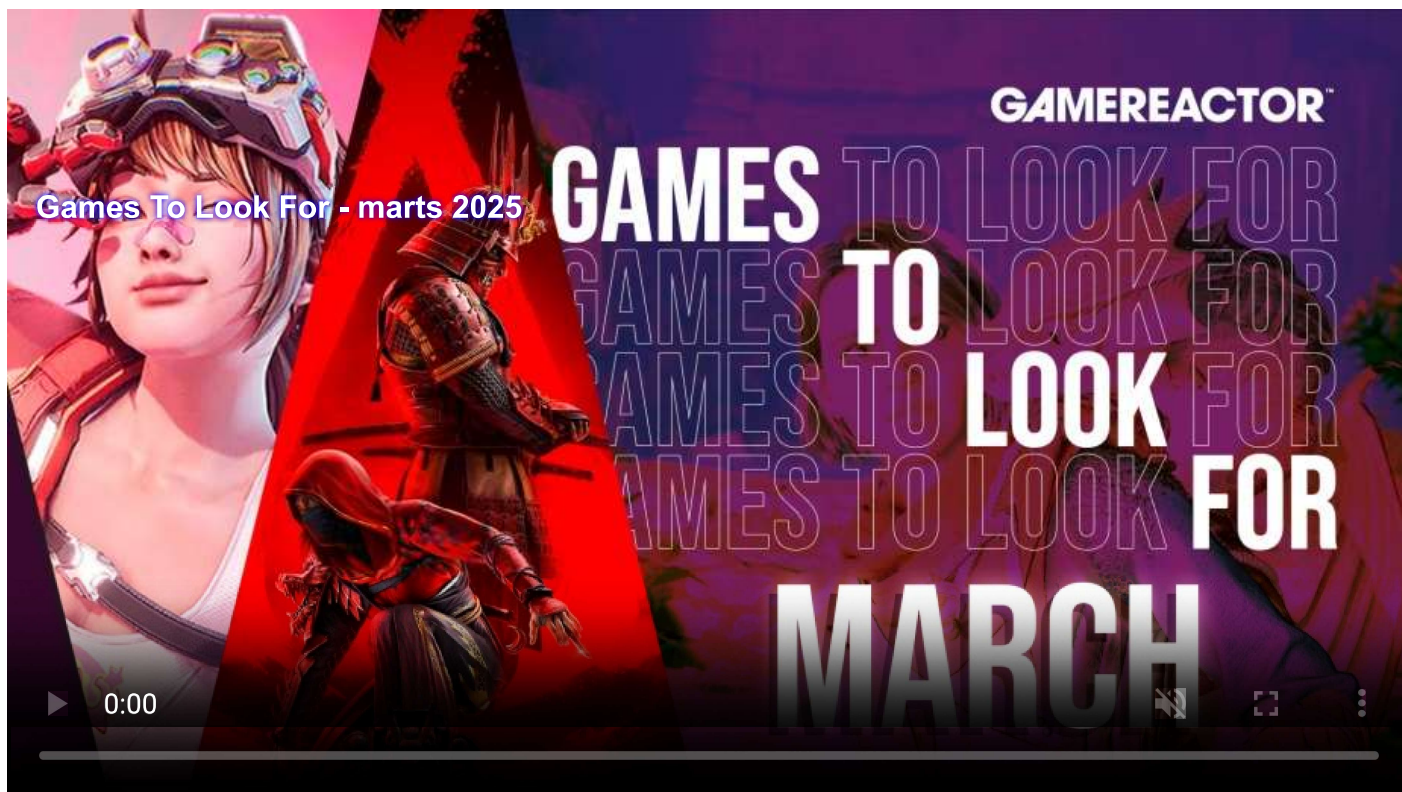
Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER



WWE 2K25 er så fyldt med indhold, at det er svært at kapere. Der er over 300 kæmpere, det største antal i WWE 2K's historie, og alle spilmoder er blevet gjort større end før. Desuden er der tilføjet en helt ny spiltilstand i form af The Island. Men kvantitet frem for kvalitet er en farlig vej at gå, det ved vi allerede, og det har NWO lært på den hårde måde. En idé, der starter som noget meget underholdende (Scott Hall, Kevin Nash og Hulk Hogan), bliver let ødelagt, hvis man bliver ved med at fylde på med flere ting (NWO havde i alt 36 medlemmer). Men er det noget, som den seneste titel i serien lider under?



Meget af spillet handler om Roman Reigns.

Som Daniel Bryan udtrykte det i en periode, hvor han spillede en bad guy: »No! No! No!«. Faktisk er spillet fyldt med flere godbidder end en promo fra CM Punk. Med én stor undtagelse: den nye The Island mode. Så det er vel et godt sted at starte, når man tænker på, at det skulle være spillets store trækplaster. Af en eller anden grund valgte udviklerne ikke at inkludere det i PC-versionen, men det er der til Playstation 5 og Xbox Series X/S. The Island er sakset direkte fra NBA 2K-serien med deres The City. Det vil sige en online hub, der mest af alt føles som et indkøbscenter med butikker overalt. Kort fortalt bliver du inviteret til øen af Roman Reigns, hvor historien går ud på, at det er en slags konkurrence, hvor vinderen får en kontrakt med WWE. Du kan så løbe rundt i området og spille kampe mod andre spillere, følge med i den dårlige historie eller.... købe ting! Din skabte karakter kan forbedre sine evner og købe nyt tøj for virtuel valuta. Det kan man tjene ved at spille kampe, men der gives selvfølgelig kun et meget lille beløb. Det føles også som en meget nedgraderet version af NBA's ditto. Ingen af samtalerne har stemmeskuespil, og har kun tekst til stillbilleder. Der er heller ikke noget map, så hvis jeg har brug for at tale med nogen i forbindelse med historien, er jeg nødt til at løbe rundt og lede i

denne »åbne verden«. Men de forskellige dele af mappet, som Undertakers kirkegård eller Asukas neonarkade, er meget veldesignede. Bundlinjen er, at dette er en fuldstændig unødvendig mode, der er et stort cash grab og ekstremt pay-to-win.



Du kan nu anvende 360 graders kameraer under introer.

Dette er en annonce:

Noget andet, der normalt forbindes med pay-to-win i sportsspil, er Ultimate Team-lignende modes. Og for et par år siden blev WWE 2K-versionen, kaldet MyFaction, tilføjet. Det første år rystede jeg bare på hovedet af det. Der var ingen onlinekampe, og alt var offlineorienteret, selv om man betalte for kortpakker for at gøre sit hold stærkere. År for år har de forsøgt at tilføje ting for at forbedre oplevelsen, og nu føles det som en mode, der lige så godt kunne eksistere i andre sportsspil. Der er rangordnede og ikke-rangordnede kampe online, og offline er der en masse valgmuligheder. Selv om det stadig føles, som om der kræves penge for at have en chance online, kan du sagtens spille det uden at bruge penge.

Den mode, jeg altid starter med, er Showcase, som lader os spille gennem kampe fra wrestling-historien. Tidligere har vi blandt andet fået lov til at spille Rey Mysterios og John Cenas karrierer (hvor vi fik lov til at spille som alle hans modstandere) og gennemgå 40 års Wrestlemania. I år, som fokuserer på Roman Reigns, får vi lov til at spille os igennem de utroligt succesfulde samoanske øer i wrestling. Ud over Reigns omfatter de The Rock, Usos, Wild Samoans, Nia Jax og High Chief Peter Maivia. Det er virkelig imponerende, hvordan disse familier har domineret wrestling i så lang tid. Hver kamp introduceres og fortælles på

vidunderlig vis af Paul Heyman. Hver kamp er sat op med forskellige udfordringer baseret på de rigtige kampe, som at slå tre tunge slag, angribe nogen uden for ringen og meget mere. På plussiden er kommentatorerne tilbage under kampene, og det er lykkedes dem at gøre noget, jeg ikke troede var muligt, nemlig at have dem på et niveau, så mine ører ikke bløder af, hvor slemt det er. På minussiden har de fjernet filmoptagelser af de rigtige kampe, mens du spiller. Tidligere har der været en glidende overgang fra in-game til rigtige optagelser. Hvis man f.eks. kastede nogen ud af ringen som en udfordring, ville figuren begynde at flyve over tovene for at skifte til film fra den rigtige kamp på nøjagtig samme sted. Jeg ved ikke, hvorfor det blev fjernet.



Der er små tekniske problemer stadig.

Som noget nyt i år er der udfordringer på tid, som f.eks. at udføre et bestemt angreb inden for et minut. Hvis du vinder kampen og klarer alle udfordringerne, låser du op for figurer, titler, arenaer og andre ting, som du kan bruge i andre modes. En af disse er Universe Mode. Den har fået nogle små forbedringer, som f.eks. muligheden for at afholde pay-per-views (eller premium live events, som de nu kalder det) over flere dage a la virkelighedens Wrestlemania. En anden er, at promos er tilbage, hvor det nu er muligt at vælge forskellige svarmuligheder for forskellige grene på promotræet.

Dette er en annonce:

Som sagt er der masser af indhold, for jeg har stadig to modes at nævne: MyGM og MyRise. Førstnævnte var noget, som spillere har efterspurgt siden WWE Smackdown Vs Raw i 2008. Det vendte tilbage i WWE 2K22, men var noget af en skuffelse med så lidt indhold, det havde.

Tre år senere er de på rette vej. Endelig er der mulighed for online co-op. Du og tre venner (eller uvenner) kan spille mod hinanden for at forsøge at booke de bedste shows. Book kampe, prøv at holde wrestlerne glade og få flere fans end de andre. I år er nok det år, hvor jeg har haft det sjovest med dette, selv om det kun er mod computerstyrede modstandere, siden Smackdown Vs Raw-serien. MyRise er derimod spillets story mode, og i år er de to forskellige historier, afhængigt af om du spiller som kvinde eller mand, blevet slået sammen, og begge køn og dine skabte figurer er nu en del af den samme historie, hvor en mystisk bande forsøger at overtage firmaet ved at skade dets stjerner. Det er op til dig at sørge for, at de gode vinder. CM Punk, som vendte tilbage sidste år som DLC, har en stor rolle, og som en af de bedste promo-fyre i wrestling er det altid en velkommen tilføjelse.



The Island er en slags kopi af The City fra NBA 2K-serien.

Men alle disse modes ville være ligegyldige, hvis ikke kampene var sjove at spille. Så er det godt, at selve kampene er fantastiske. Inde i ringen er der så meget underholdning at hente. Det nye fokus på gigantiske, meget store, figurer er velkomment. Andre the Giant, Yokozuna, Nia Jax og lignende starter kampene med en ekstra heel counter. Et skjold, dybest set. Mange angreb virker heller ikke på denne, og at løbe ind i denne mastodont med en mindre person er som at løbe direkte ind i en mur. Det er dig, der ryger på røven, ikke den enorme modstander. Til sidst bliver muren slidt ned, og man kan også komme til skade på de sædvanlige måder. Det kan virke lidt for kraftigt, men som modvægt kan disse figurer ikke gøre de mere gymnastiske ting, som f.eks. at dykke fra toppen af hjørnet. Dette sammen med nogle nye kamptyper, som Underground, hvor ringen ikke har nogen reb, og Bloodline Match, hvor det er en mod en, men hvor tre holdkammerater kan tilkaldes for at hjælpe, får det til at føles, som om der er sket

fremskridt. Den måske største forbedring i dette års version er muligheden for at bruge et frit kamera, når wrestlerne går ned ad rampen under deres introduktion. Hvis du spiller mange kampe med den samme karakter, kan det føles lidt ensformigt, men nu kan du dreje kameraet 360 grader rundt om karakteren eller zoome ind og ud. Det giver helt nye vinkler, som vi normalt ikke ser. Noget, vi heller ikke plejer at se, især ikke i dagens WWE, er intergender-kampe, dvs. kampe mellem mænd og kvinder. Det er dog tilføjet i dette års version, hvis man vil sparke Dominik Mysterio i røven som Rhea Ripley.

Desværre er spillet plaget af nogle små problemer, som jeg begynder at tvivle på, at de nogensinde får løst. Titlbælterne svæver stadig et par centimeter over skulderen, når man bærer bæltet der, og er som en ring et stykke ude fra taljen, hvis bæltet er der i stedet. Hårets fysik kan virkelig være latterlig, når det går gennem tøjet eller kroppen. Og ting som ringreb eller våben kan sætte sig fast på figurerne. Det er ting, som serien har haft problemer med i mange år. Alt i alt ser spillet dog rigtig godt ud, og nogle personer får bedre modeller i spillet end andre, og lydbilledet er der ikke noget at klage over.

2K har virkelig rejst sig efter den fiasko, som WWE 2K20 var. Jeg er næsten ikke kommet mig endnu, fem år senere. Det var så katastrofalt, at de ikke engang udgav et spil året efter. Fra de vendte tilbage med WWE 2K22, har de år efter år forbedret serien, og WWE 2K25 er nok det bedste spil i seriens historie. Kampene er lige så fænomenale som AJ Styles, og alle spilmoder har fået en eller anden form for opdatering. Den helt unødvendige tilføjelse af The Island, som er en ringere The City-kopi fra NBA 2K, og som mere er et indkøbscenter med lidt wrestling end omvendt, trækker desværre ned i helhedsindtrykket.



GAMEREACTOR DANMARK

- + Forbedringer i alle de diverse modes, online co-op i MyGM, solid wrestling i ringen, Showcase fortsætter med at levere.
- The Island-delen er alt for designet til at få brugere til at bruge penge, samme tekniske knaster som tidligere.



GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR STORBRITANNIEN
GAMEREACTOR NORGE
GAMEREACTOR SVERIGE



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster