

Death Stranding 2: On the Beach

Kojimas opfølger tager dig gennem hele følelsesspektret i et af senere års smukkeste og mest underlige AAA-spil.

2025-06-23 14:00 • Ketil Skotte • 17 Kommentarer •  3 



KOMMENTER NU!

Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER





Få spil har som Death Stranding 2: On the Beach taget mig på en rejse gennem følelserne. Jeg har været imponeret, grinet, krummet tæer, kedet mig, fældet tårer, været skuffet og klappet i hænderne af barnlig glæde. Det er skiftevis dybfølt og fjollet, hæsblæsende og introspektivt, nysgerrigt og fedtspillende. Med andre ord: Hideo-synkratisk som bare pokker. Og det er vel egentlig lige præcis det alle os, der har fulgt manden, myten, legenden Hideo Kojima i flere årtier kunne ønske os - også selvom der er flere ting, der kunne være gjort bedre.

Det første Death Stranding fik en af de mest blandede modtagelser i nyere AAA-regi. Metascoren ligger på pæne 82%, men bag det gennemsnit ligger et overraskende højt antal lunkne anmeldelser samt en perlerække af 10-taller, og spillet hev sammen med Resident Evil 2 remaket de fleste GOTY-priser hjem blandt klodens spilsites. Her på sitet gav Magnus det i øvrigt 9, og kaldte det Kojimas bedste spil. Selv var jeg ikke helt så varm på det, men for mig var der ingen tvivl om, at Kojima havde fat i noget særligt med sit aparte univers.



Dette er en annonce:

Her små seks år efter vil det overraske mig, hvis ikke modtagelsen bliver mere entydigt positiv. Dels fordi vi ved, hvad vi går ind til, men også fordi Death Stranding 2: On the Beach forfiner formelen på en række områder, hvilket skaber en mere harmonisk og engagerende oplevelse - også selvom jeg gerne havde set Kojima og hans hold gå endnu mere drastisk til værks flere steder, men mere om det senere.

Lad os starte med de famøse forventninger. Jeg kan godt lide at tale om spils sprog. Ikke i en litterær forstand, men en designmæssig. Jeg vil vove at påstå, at alle, der læser med her, har en iboende forståelse for, hvordan man går til et givent spil på et basalt niveau. Hvor kan jeg klatre op? Hvad kan jeg interagere med? Den slags ting. De fleste spil står enormt meget på skuldrene af andre, vi har spillet, så vi finder os hurtigt til rette i dem. Death Stranding føltes radikalt anderledes ved at give en hovedrolle til den simple gerning at tage en genstand fra A til B uden at smadre den. Det var en PostNord-simulator i en dystopisk fremtid, og det var mærkeligt. L2+R2 for at holde balancen? Optimal fordeling af vægten? Det var dyre lærepenge, som kom med en vis grad af frustration.

Nu har vi lært det - ligesom vi lærte altid at holde skjoldet oppe i Dark Souls. Nu taler vi flydende Death Stranding. Og så kan de af os, der blev hængende sidst, høste frugterne og nyde Hideo Kojimas dybt sære univers fra starten af.

Og sikke en start. Der er gået 11 måneder siden det første Death Stranding. Sam - hvis slidte støvler vi igen trækker over fødderne - bor nu på grænsen til Mexico med Lou. Helt og aldeles

under radaren forstås, for der er mange, som vil have fingrene i den lille pige. Det er et isoleret, men nogenlunde fredeligt liv - eller så tæt på fredeligt, som man kan komme i en postapokalyptisk verden hjem søgt af morderiske genfærd, regn der ælder hurtigere end M. Night Shyamalans strand og en risiko for kæmpemæssige eksplosioner, hvis nogen i nærheden skulle stille træskoene.

Dette er en annonce:

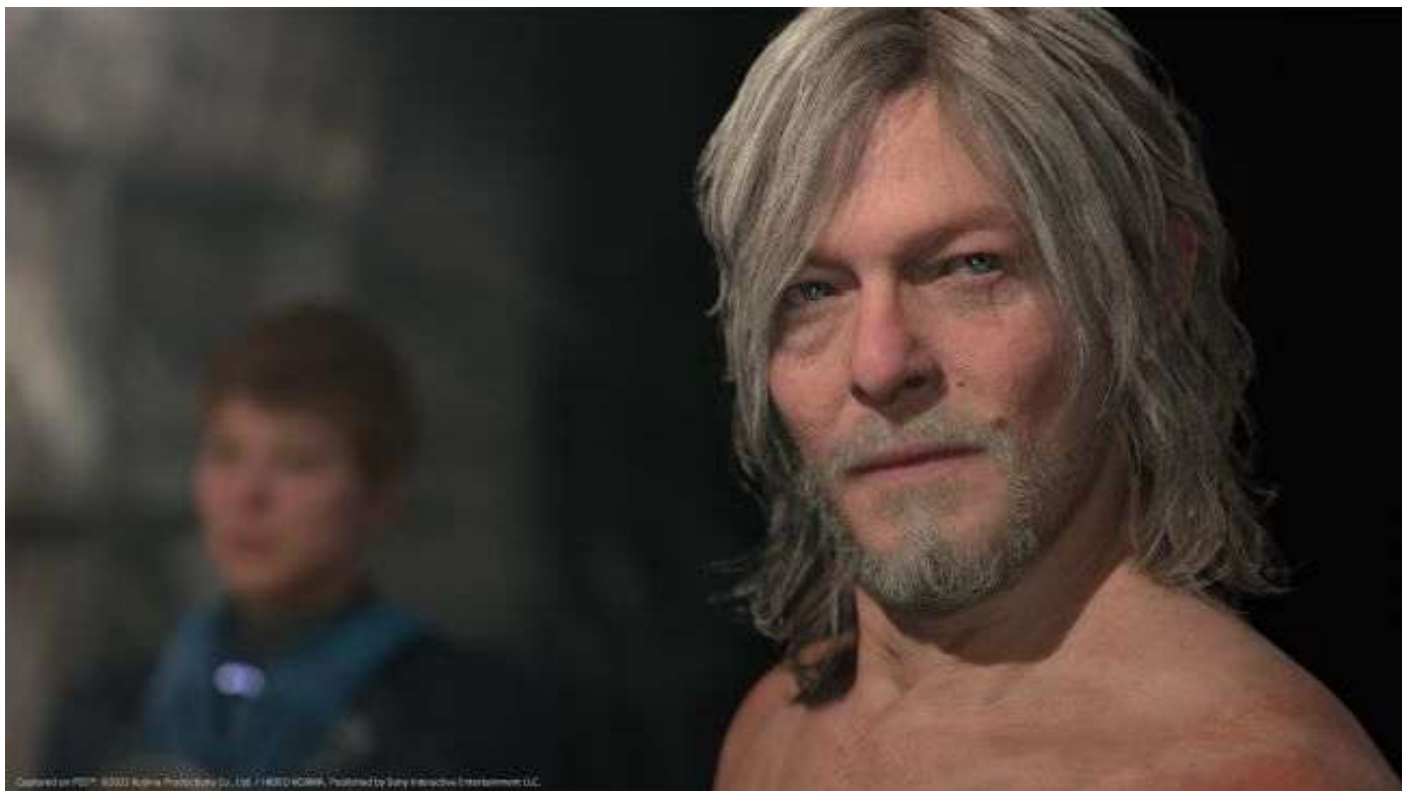


Den midlertidige ro afbrydes dog af Fragile, som kommer med et tilbud, der involverer fragt til Mexico og muligheden for et liv fri fra at skulle kigge sig over skulderen. Et frit liv sammen. Det er et stærkt anslag, og i det hele taget spiller Kojima og co. med musklerne de første 5-7 timer. Når Sam krydser grænsen til Mexico over en sammenbrudt bro befolket af bilvrag, sker det under en tæt sandstorm, der desorienterer spilleren og flot fremviser det uberegnelige vejr, der spillede en hovedrolle i annonceringstraileren. Og når det nogle timer senere bliver tid til at rejse fra Mexico til Australien via en mystisk struktur, kunne sci-fi-elskeren i mig nærmest ikke sidde stille af ren og skær begejstring over, hvor flot det hele er iscenesat. Skønhed og weirdness i flot forening.

Når støvet fra sandstormen har lagt sig, træder Death Stranding 2: On the Beach dog en smule på bremsen - narrativt såvel som mekanisk - og finder et velfungerende, om end mere velkendt og sikkert leje. Her kommer vi til den forfinelse, jeg i starten beskrev. For Death Stranding 2: On the Beach er immervæk nært beslægtet med sin forgænger. Faktisk føles det til tider som den definitive version, Kojima havde ønsket, han havde kunne lave fra starten af, eller måske snarere en spejling, hvor tematikker og sekvenser fra det første spil genbesøges.

Tag bare missionerne med Neil, som genkalder Cliffs fra det første spil, men i ren og skær visuelt spektakel overgår dem med længder. Narrativt og tematisk ved jeg ikke, om jeg foretrækker dem frem for Mads Mikkelsens glimrende rolle, men de gør et stort indtryk følelsesmæssigt og sætter et stort aftryk på historien som helhed. Og så er Luca Marinelli et fund i rollen som den martrede mand med en mulig forbindelse til Sam.

Størstedelen af tiden kommer du dog ikke til at bruge på episke dueller mod den mystiske soldat, hvis bandana giver mindelser om en vis anden Kojima-karakter, eller på at nedkæmpe gigantiske mechs og BTs - selvom det dog heldigvis fylder en hel del. Nej, ligesom sin forgænger er det udbringningen af pakker i alt slags vejr og terræn, der indtager hovedrollen, hvad tidsforbrug angår. Og netop vejret og terrænet har der været meget fokus på. Sidstnævnte går rent hjem med sin latterligt høje detaljegrad og store variation. Australien og Mexico er hjemsted for ørkener, skov, særprægede klippeformationer, sumpe og snedækkede bjerge. Variationen er høj, men overgangene mellem biomer føles altid organisk. Det er noget af et mesterstykke.



Din vej gennem de både smukke og farlige omgivelser påvirkes denne gang mere af vejrets omskiftelighed. Sand- og snestorme, laviner, jordskælv, stigende vandstande og mere er med til at gøre missionerne mere dynamiske. At miste orienteringen i en sandstorm midt i en glohed ørken, eller febrilsk prøve at undgå en lavine højt oppe i bjergene er spændende, men oftest er vejrfænomenerne for diskrete til at ændre din tilgang til en given mission, så de ender mere som en god idé end den store forandring, der bliver lagt op til, når en bjergside styrter sammen under spillets første minutter.

Vejret er ikke det eneste, der driller Sam. Også møderne med de uhyggelige BTs tager sig anderledes ud. Der er en ny type, som mere aktivt leder efter Sam, og du kan nu også komme ud for tilfældige hændelser, hvor du skal nedkæmpe en gigantisk blæspruttelignende BT eller undgå en panteragtig variant i et pludseligt opstået bylandskab fedtet ind i tjære. Især sidstnævnte gav mig en vild oplevelse, da en rolig vandretur blev forvandlet til et decideret horrorscenarie, som viser, hvor god Kojima også er til den slags.

BTs og dårligt vejr er naturligvis ikke de eneste trusler. Higgs, der efterhånden nærmest er gået fuld Joker, skaber ravage og har måske, måske ikke en finger med i de lokale banders pludselige våbenoptrapning, der skaber grus i maskineriet for Sams mission. Det kalder på modangreb, hvilket i praksis betyder et større fokus på infiltrationer af fjendtlige baser. Her er Kojima tydeligvis på hjemmebane, og til tider følte jeg mig transporteret tilbage til de glade Phantom Pain-dage. Death Stranding 2: On the Beach giver dig et enormt udvalg af våben og gadgets, hvilket er med til at gøre det lige så underholdende at være spøgelseset, der vælger den rigtige rute og afleder fjender med holografiske granater, som det er at være tanken, der mejer alt ned med automatvåben.

Når Death Stranding 2: On the Beachs pacing er bedst, har den en rytme som få. Rolige, sceniske vandreture afløses af intense infiltrationer hos fjendtlige faktorer inden velinstruerede mellemsekvenser tager historien i nye retninger og åbner for adrenalinpumpende set pieces og boskampe, hvorefter du igen drager afsted i roligt tempo, mens det udmærkede, men lidt ensporede, udvalg af sange agerer soundtracket til din rejse. Det er ebbe og flod, yin og yang, Hall & Oates. Men som alle balancegange er det ikke nemt. Der er dele af spillet, hvor vandreturene fylder for meget, og pludselig er de ikke fredfyldte oaser, men trivielle trasketure.

Det gælder især de maraton-agtige backtracking missioner, der fik mit mod til at falde, de gange, de dukkede op. Ganske vist kan rejsetiden på disse ofte forkortes ved hjælp af køretøjer eller de hot springs, der agerer en mildest opfindsomhed kilde til fast travel, men det forhindrer dem ikke i at føles som en måde at forlænge spillet kunstigt på.

Misforstå mig ikke. Jeg respekterer virkelig Kojima Productions' dedikation til selve fragtaspektet af Death Stranding 2: On the Beach, men nogle gange bliver spillet en smule selvforelsket i sin ukuelige tro på, hvor spændende det kan være at vandre igennem grafisk imponerende terræn, imens følelsesladet singer-songwriter musik strømmer ud af højttalerne.

I det hele taget kæmper Death Stranding 2: On the Beach til tider med at begrænse - hvilket paradoksalt nok også er en af grundene til, jeg elsker det. Spillet fortæller hele tiden om alle de ting, der foregår i baggrunden. Hvordan dine evner passivt forbedres; hvordan din Porter Grade øges; hvordan Lou har det. For nu bare at nævne nogle eksempler. Jeg har ikke noget imod systemtunge spil, men problemet er, at du ikke rigtig får følelsen af at blive stærkere, og forbedringernes passive natur medfører, at de hurtigt falder i baggrunden og bliver glemt.

Det sociale aspekt gør derimod et større indtryk - selvom jeg stadig ikke ved, at jeg rent faktisk foretrækker det frem for en mere ensom oplevelse. Det kan være sjovt at deltage i opførelsen af en motorvej eller være den, der forbinder to landmasser med en bro til glæde og gavn for den næste Sam. Men de mange skilte med blinkende lys og høje lyde, giver nogle gange den ellers æstetisk dystre verden et lidt uheldigt casino-agtigt præg. Det er lige i overkanten, men heldigvis står det jo en frit for at spille offline.

Efter den fremragende indledning og glæden ved den forbedrede rytme, som det stærkere missions- og verdensdesign medfører, begyndte jeg hen over midten af spillet at mærke en smule metaltræthed. Historien mangler fremdrift, og der bliver lidt længere mellem de spændende missioner. Pludselig føltes Death Stranding 2: On the Beach som en lidt for sikker fortsættelse, også selvom det aldrig bliver kedeligt. Vi snakker trods alt om et spil, hvor en talende dukke kan agere spejder, og der lyder bjældeklang, hver gang det begynder at sne. Og så er der mellemsekvenserne, som konstant bevæger sig i grænselandet med kitsch og cool. Alt for meget og aldeles vidunderligt.



Men alt andet lige dalede min entusiasme en smule. Det varede dog ikke ved, for selvfølgelig har Kojima et es i ærmet. De sidste små 10 timer diskner han og resten af holdet op med en perlerække af store øjeblikke. Vi får vilde fremryk mod spøgelsesmechs i et inferno af flammer sat til Ludwig Forsells eminente musik, episke bosskampe og en afslutning så rørende, at tårerne trillede. Og det er altså kun sket ganske få gange for mig i spilregi. Særligt måden Kojima binder sløjfe på fortællingen er overraskende elegant for den ellers så ekspositionsglade spilskaber. Det er afgjort mere Snake Eater end Sons of Liberty.

Siden jeg for nogle dage siden færdiggjorde Death Stranding 2: On the Beach, har jeg prøvet at få styr på mine mange tanker om spillet. For der er meget at tage fat på. Jeg har kun kort været inde på den mere systemiske side af spillet, ligesom jeg har holdt igen med information om plottet. Førstnævnte fordi jeg finder det relativt uinteressant, sidstnævnte fordi jeg ikke vil røbe for meget.

På den ene side er der flere ting, jeg savner ved spillet. Vejret kunne godt spille en større rolle, pacingen taber til tider fodfæste, jeg så gerne at verdenen ud fra et arkitektonisk synspunkt var mere spændende, og så gad jeg godt, at mine missionsgivere ikke var så røvsyge at høre på. På den anden side føles det fremragende at spille, har mere karakter og personlighed i sin lillefinger end Ubisoft samlede spilbibliotek de sidste 10 år kan mønstre, og så formår det at fortælle en decideret fremragende historie, der vil blive hos mig længe.

Det er ikke perfekt, men hvis flere AAA-spil turde slå tøjlerne løs som Death Stranding 2: On the Beach, ville industrien være et meget mere spændende sted. Det skal belønnes med et funklende 9-tal.



GAMEREACTOR DANMARK



GAMEREACTOR TYSKLAND
GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR STORBRITANNIEN
GAMEREACTOR NORGE
GAMEREACTOR SVERIGE

+ Fremragende historie med en utrolig rørende slutning, grafisk utrolig imponerende, forbedret missionsdesign giver spillet en bedre rytme, Neils sekvenser, føles fremragende at spille

■ Missionsgivernes dialog er stadig røvsyg, de mange systemer er mere forvirrende end engagerende, mister pusten lidt hen over midten.



9 er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Et andet syn

Palle Havshøj-Jensen

Hideo Kojima er en multikunstner og en spil-designer, der ligeså godt kunne være blevet filminstruktør eller forfatter. Han har altid forsøgt at udviske grænserne mellem spil og film, og med Death Stranding 2: On the Beach ser vi igen flere af disse sider af Kojima.

Jeg var meget glad for det første Death Stranding, for det var noget jeg aldrig havde set før og var en helt unik oplevelse. Death Stranding 2: On the Beach forfiner mange af det første spils mekanikker og tilføjer nye og spændende ting, men det har ganske enkelt bare ikke den samme impact og wow-effekt på mig, som det første spil havde. Jeg har set det meste før, og det føles, præcis som Ketil nævner, flere steder som en Definitive Edition.

Tag dog ikke fejl, for selv om midten af spillet var ved at knække mig, så er Death Stranding 2: On the Beach stadig et AAA-produkt, der er mere interessant og har både mere cool og kitch end, ja, nærmest alle andre spil af denne kaliber. Kojima-fingeraftrykket er over det hele og det tør tage chancer, hvilket ikke er noget vi ser ofte i en stor AAA-spilproduktion. Jeg tror bare jeg er en smule skuffet over, at det ikke formår at give mig den samme barnlige glæde og wow!, som det første spil formåede - der er ganske enkelt lidt for meget genbrug og ting jeg havde set før i On the Beach, for at få den samme boblende fornemmelse nede i gamer-maven.

8/10

Magnus Groth-Andersen

Jeg er så en af dem der virkelig nød det originale Death Stranding. Det er gået op for mig, og det var sågar tydeligt imens jeg anmeldte det i sin tid, at dette specifikke gameplay loop ikke ville behage alle, men jeg var, og er, overbevist om at netop denne måde at skrue en spiloplevelse sammen på, ikke bare er unik, men både innovativ og indlevelsrig.

Selvom Death Stranding 2 tilbyder det samme loop i brede træk, dog med centrale forbedringer i flow, kampe og en vis strukturel alsidighed, så har det ikke gjort mig noget synderligt, men jeg mærkede dog omkring halvvejs at jeg begyndte at mangle noget iver, noget panache, noget power. Og det fik jeg.

Uden at spoile noget er den sidste tredjedel af Death Stranding 2 en af de mest tilfredsstillende spiloplevelse og konklusioner jeg har oplevet i mange år. Det er peak-Kojima, det er peak-storytelling, og som Ketil også skriver nægter spillet, særligt i den afsluttende del, at lade sig begrænse af konforme forventninger til traditionel storytelling. Det er så lækkert som det kan blive, og selvom der er aspekter af oplevelsen der igen vil skurre for nogle, inklusiv mig selv i enkelte instanser, så Death Stranding 2 en velkonstrueret kærlighedserklæring til sig selv, sit eget univers, og sine egne ideer. Det har jeg kæmpe respekt for.

9/10

Relaterede tekster