

Against the Storm

Against the Storm er et virkelig glimrende lille strategispil, med mere dybde end de fleste andre spil i genren.

2025-07-02 10:00 • [Palle Havshøj-Jensen](#) • 10



KOMMENTER NU!

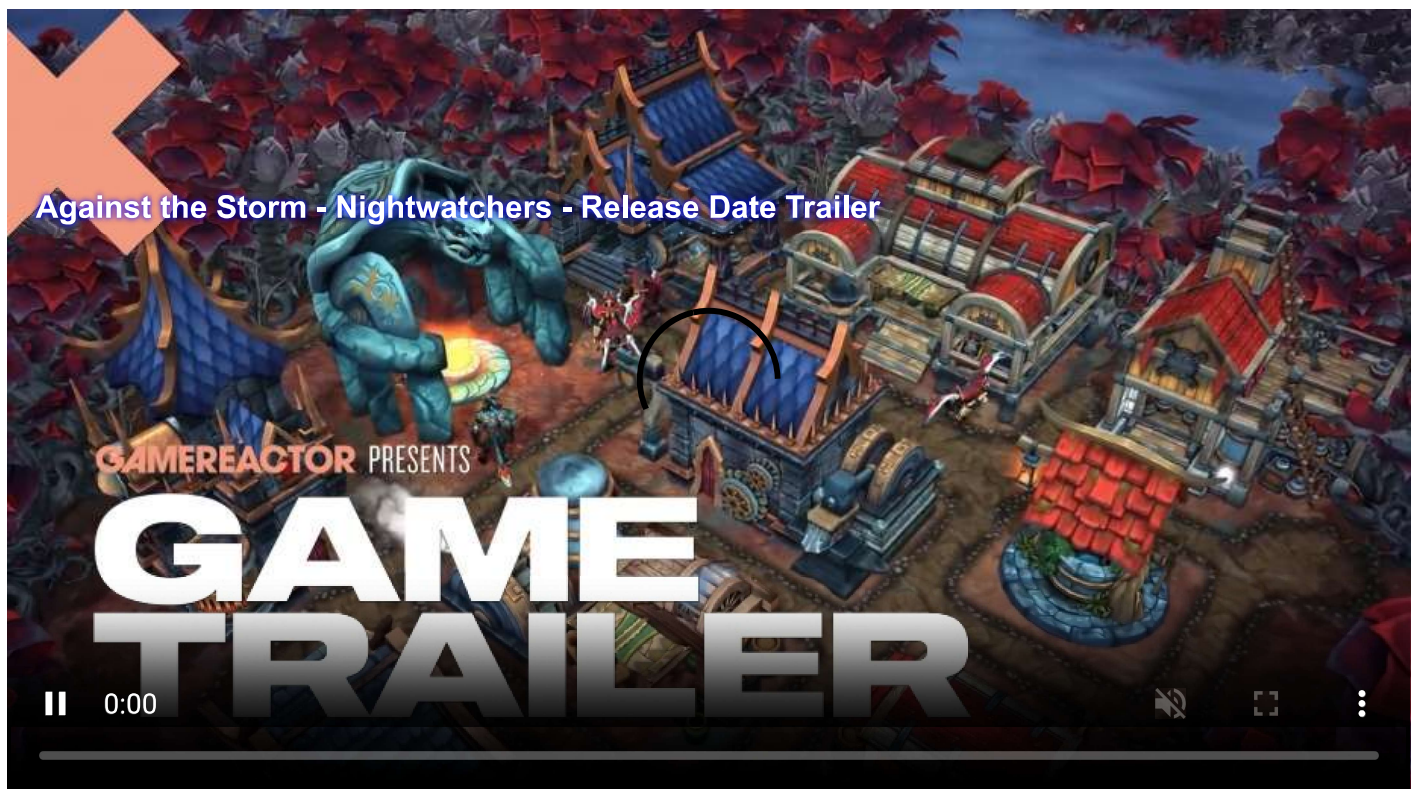
Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER



Against the Storm er noget så usædvanligt som en roguelike city-builder - en kombination der egentlig ikke burde kunne fungere. City-buildere har normalt det lange lys på; altså, hvordan kan jeg planlægge den her by, for at få den til at fungere mange spil-timer senere og hvordan får jeg det hele til at passe sammen, når jeg på et tidspunkt skal udvide den med X, Y og Z? Men naturen i en roguelike er jo midlertidighed, for lige om lidt kommer jeg til at starte forfra, så hvorfor gøre sig umage med at planlægge sin by, når den forsvinder om lidt igen?



Against the Storm er det første spil fra polske Eremite Games og PC-versionen udkom tilbage i december 2023 - nu er det lille strategispil, med mere dybde end det fleste andre spil, så ude på konsollerne + Game Pass.

Det hele udspiller sig i en mørk fantasy-verden, en verden der er plaget af en række voldsomme storme, som gør landet svært beboeligt. Hvert 12. år kommer der en ekstra voldsom storm, en Blightstorm, som ganske enkelt rydder landet for byer og bosættelser - lige på nær landets hovedstad Smoldering City, som kan modstå disse storme og hvor landets beboere forståeligt nok søger tilflugt.

Dette er en annonce:

Man tager rollen som vicekongen, altså dronningens repræsentant, og det er ens job, mellem de her Blightstorms, at drage ud i landet og bygge så mange bosættelser som muligt, for at skaffe ressourcer til dronningen, finde skatte og værdier rundt omkring i landet, men også at

lære nye teknikker og nye måder, at indrette fremtidens bosættelser på, så man i næste hul mellem to Blightstorms, kan komme endnu længere ud i landet og lære endnu mere.



Der er flere ting, som adskiller Against the Storm fra andre lignende spil og en af tingene er faktisk dronningen. Altså, når man tager sin karavane og begiver sig ud i landet for at bygge bosættelser, så får man løbende ordre fra dronningen. Det kan være alt fra, at man skal bygge forskellige bygninger, foretage forskellige leveringer og mange mange andre ting, men hun er utålmodig - for hvis du er for længe om det, kan hun finde på at kalde dig hjem og aflyse ekspeditionen.

Det kan lyde som en stressfaktor, men det er faktisk ikke. Det er balanceret rigtigt godt og modsat andre spil i genren, så er der ikke meget ventetid her. Disse ordrer fra dronningen er med til, at skabe konstant fremdrift, der er hele tiden mål at opnå (og dermed belønninger) og der er hele tiden noget at sigte efter. Man skal hele tiden være i bevægelse. Der er dog også områder i landet, hvor dronningen ikke kan få hendes ordrer ud, så her skal man selv skabe sin fremdrift (for dronningen er stadig lige utålmodig) og det er betydeligt sværere og her kan man tale om at dronningens utålmodighed kan være en stressfaktor.

Dette er en annonce:





Man kunne frygte, at hastigheden i spillet ville gå ud over dybden, men det er ikke noget problem her. Man skal hele tiden holde øje med hvilke ressourcer ens forskellige bygninger skal fokusere på at producere. Hvilke behov har ens indbyggere? Hvad foretrækker de at spise? Hvilken type underholdning, når de ikke arbejder, kan de lide? Hvordan får man dem til at føle sig trygge? Alt dette er forskelligt fra race til race og dem er der fem af i alt, lige fra mennesker, bævere og krybdyr, til ræve og harpyrier fra den græske mytologi. Så jo gladere de er og mere trygge de er, jo bedre performer de og jo flere ressourcer har man tilgængelig - modsat, hvis de sultar eller man ikke imødekommer deres mest grundlæggende krav, vil deres vilje til at arbejde dale og de kan finde på at forlade bosættelsen og så står man der ude i skoven uden noget mandskab - og med en rasende dronning "i røret".

Man skal også holde øje med, hvilke typer ressourcer der kræves, for at bygge de strukturer enten dronningen forlanger, eller som skal bruges for at genopbygge nogle af de beskadigede strukturer man finder i skoven. Så man skal ikke være nervøs, selv om man får serveret city-builder delen i små mundrette bidder og hastigheden er høj (for et spil i denne genre), er der på ingen måde gået på kompromis med dybden her.



På grund af roguelike-strukturen, ved man så heller aldrig hvilke bygninger, hvilke ressourcer eller hvilke racer man har til rådighed, så i stedet for at lave langsigtede planer for ens by, er der her mere brug for at kunne tilpasse sig løbende til de kort man får tildelt. Igen noget, som er betydeligt forskelligt fra andre city-buildere.

Det er altid spændende, hvordan denne type spil fungerer med en controller på konsollerne, når de bliver konverteret fra en PC med mus og keyboard. Det har teamet bag fået løst rigtig godt og selv om der enkelte steder, hvor der skal en del knap-tryk til, for at finde frem til de ting man skal bruge, så er brugerfladen intuitiv og den giver lige præcis den information man har brug for - hverken for meget eller for lidt.

Er der slet ikke noget dårligt at sige om Against the Storm? Nej, ikke ret meget faktisk. Det eneste man kan pege på, er på den visuelle del. Grafikken virker en smule gammeldags (jeg får lidt Warcraft III vibes her), men det er til at leve med, men værre er det, at de mange forskellige strukturer man kan bygge, kan være lidt svære at adskille visuelt fra hinanden. Designerne kunne godt have gjort dem mere karikerede, så for eksempel et savværk havde en kæmpe rundsav, så man let kunne afkode at det var et savværk og lignende med andre bygninger. Flere af dem ligner hinanden lidt for meget og det kræver, at man skal bevæge sin markør hen over bygningen og læse i overlayet, hvilken bygning der er tale om. Man lærer dem selvfølgelig at kende med tiden, men det er forholdsvis let at miste overblikket over hvilke bygninger man har.



Alt i alt er Against the Storm et virkelig glimrende spil og en overraskende velfungerende blanding af to genrer, som ikke burde kunne lade sig gøre. Det starter en smule tungt ud, da de første par timer er én lang tutorial og på trods af det, har det stadig en ret stejl læringskurve, når man bliver sluppet løs på egen hånd. Der er hundredvis af timers spil gemt i det her lille spil og det er på trods af blot en enkelt gamemode. oDet æder sig ganske enkelt igennem timerne og sommeraftnerne uden man opdager det, og inden man får set sig om, er det efterår.

Against the Storm kommer med en stor anbefaling herfra, hvis du har bare den mindste interesse for strategispil og city-buildere. Specielt hvis du har et Game Pass abonnement, da Against the Storm er en del af denne service, så du kan hente det uden at skulle betale ekstra og så er der ingen undskyldning for, ikke at give det en chance. Men pas på, det kan komme til at koste dig rigtig mange timer.



GAMEREACTOR DANMARK

- + Velfungerende kombination af to genrer der ikke burde kunne virke, dybt gameplay på trods af høj hastighed for genren, hundredvis af timers spil, glimrende brugerflade
- Lidt gammeldags visuel side, flere bygninger ligner for meget hinanden



GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR TYSKLAND
GAMEREACTOR STORBRITANNIEN
GAMEREACTOR NORGE



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster



Against the Storm

ANMELDELSE. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 2 juli 2025 kl. 10

Against the Storm er et virkelig glimrende lille strategispil, med mere dybde end de fleste andre spil i genren.

0

Den næste store udvidelse til Against the Storm får udgivelsesdato

0