

I Hate This Place

Dette survival-horror har alle de rigtige ingredienser, men spillet er ikke bagt helt færdigt.

2026-01-28 16:00 • [Palle Havshøj-Jensen](#) • 1 Kommentar • 10



KOMMENTER NU!

Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER



Man skal passe på med at kalde ens spil "I Hate This Place", da nogle vittige spiljournalister hurtigt kan komme til at lave morsomheder som "I Hate This Game", hvis nu spillet ikke sidder lige i skabet. Det er vi naturligvis for fine til, og selv om I Hate This Place ikke sidder lige i skabet, så hader jeg det ikke - men jeg er skuffet over, at det ikke er bedre end det er.



I Hate This Place beskrives som et "isometrisk survival-horror-spil" og det er inspireret af tegneserierne af samme navn, skrevet af Kyle Starks og illustreret af Artyom Topilin. Spillet er udviklet af Broken Mirror Games, et studie grundlagt af tidligere Bloober Team ansatte.

På papiret lyder spillet her faktisk ganske interessant; der er tegneserie-inspirationen, survival horror, en god 1980'er stil og så videre, men lad os lige få et par ting på plads fra starten: For det første virker det som om, at spillet her godt kunne have brugt 2-3 måneder mere i ovnen, da det har en del grove kanter, der samlet giver indtryk af et spil, der ikke er helt færdigt. For det andet, er I Hate This Place langt mere et survival-spil end et horror-spil, fordi det er slet ikke skræmmende.



Man tager rollen som den unge kvinde Elena, som kæmper for overlevelse, efter hun og hendes veninde Lou ved et uheld, er kommet til at fremmane en voldsom ondskab ved en ceremoni hvor de blot ville tale med et afdødt familiemedlem. Lou forsvinder på mystisk vis og Elena skal nu forsøge at overleve i en verden, hvor langt det meste forsøger at tage livet af hende, mens hun leder efter Lou.

Som i så mange andre survivalspil, bruger man dagtimerne på at indsamle masser af ressourcer og blueprints, så man er i stand til at crafte alt fra health items og våben, til diverse udstyr, mad og ammunition - og om natten er det ren overlevelse. Her kommer monstre frem og de er formidable fjender, så det er faktisk bedst, helt at undgå dem, hvis det overhovedet er muligt. De fleste monstre er blinde og jager kun ved hjælp af lyd, så man skal ofte snige sig stille af sted og blandt andet holde øje med hvilket underlag man går på. Mudder laver for eksempel smattelyde og glasskår larmer når man går på dem, så man skal være opmærksom på omgivelserne hele tiden.



Dette er en annonce:



Man bevæger sig altså rundt i den her fjendtlige verden og man åbner løbende op for opgaver og ledetråde, som kan pege én på rette vej mod Lou. Man åbner også op for safe houses hvor man kan gemme spillet, opbevare dele af ens ressourcer, crafte nye items og sove for at blive frisk og klar igen. Det hele krydres med et lille "management/builder" spil, hvor man hjemme på Rutherford Ranch, som er ens centrale safe house i spillet, skal bygge forskellige strukturer, som for eksempel en arbejdsbænk, et udekøkken, forskellige bede i haven og en brønd, så

man kan hente det vand, og gro de afgrøder, man har brug for, for at kunne lave den rigtige mad og mange andre ting.

Alt dette lyder meget godt, men spillet er dog bedre på papiret end når man sidder med det. Det føles bare ikke godt. Det føles kluntet, styringen er lidt mærkelig, menuerne er lidt bøvlende at bevæge sig rundt i og generelt er følelsen bare lidt off. Og så er der lidt underlige bugs ind imellem. Det er svært præcist at sætte fingeren på noget, men det føles bare lidt forkert og helt generelt har man indtryk af, at det her spil godt kunne have brugt lidt mere tid i ovnen.



Som nævnt i starten har spillet en fin 1980'er vibe, så det æstetiske er der som sådan ikke noget galt med, andet end at det hele måske er lidt til den simple side. Den tekniske side halter desværre lidt, men det er til at leve med, men igen får man den her fornemmelse af, at spillet godt kunne have brugt et par måneder mere med optimeringer og finpudsninger - og ja, så er stemmeskuespillet decideret ringe.

Nu kan ovenstående måske lyde værre end det i virkeligheden er, men hvis I Hate This Place var sat lidt mere lækkert sammen og hvis spillet havde fået noget mere kærlighed her til sidst, så havde vi her at gøre med et fint lille indie-survival-spil. Det har ingredienserne, men som det fremstår nu, er der ganske enkelt for mange grove kanter til, at man kan for alvor kan nyde det. Er man hardcore survival-fan, vil man nok kunne se gennem fingre med ujævnhederne, men så vil man måske finde det hele lidt for simpelt.

Jeg hader ikke I Hate This Place, men jeg er skuffet over, at det ikke er endt et bedre sted, for det har bestemt potentiale til det.



GAMEREACTOR DANMARK

- + Masser af loot og ting man kan crafte, fin tegneserie stil, god snigemekanik
- En del grove kanter som får spillet til at føles ufærdigt, stemmeskuespillet er pinligt, det føles ganske enkelt bare ikke godt at spille



GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR STORBRIANNIEN
GAMEREACTOR FINLAND
GAMEREACTOR NORGE



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster

I Hate This Place

ANMELDELSE. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 28 januar 2026 kl. 16

Dette survival-horror har alle de rigtige ingredienser, men spillet er ikke bagt helt færdigt.

1