

Gamereactor • anmeldelser • greedfall: the dying world

Greedfall: The Dying World

Vi har været på eventyr i en stor, smuk og eventyrlig verden, men er desværre ikke helt solgt på spillet som helhed.

2026-03-10 10:00 • [Palle Havshøj-Jensen](#) • 4 Kommentarer •  15 

[KOMMENTER NU!](#)

Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

[ABONNER](#)[Skip Ad](#) 

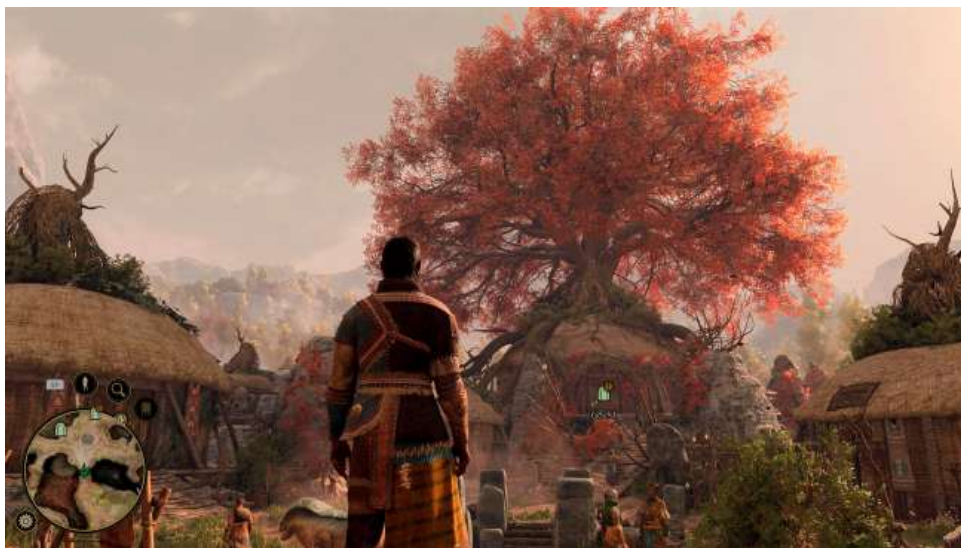
Greedfall: The Dying World

Testet på: **PS5**Findes også til: **PC, Xbox Series X**Genre: **Rollespil**Udvikler: **Spiders**Udgiver: **Nacon**

Antal spillere: 1

Aldersgrænse: **Fra 16 år**Premiere: **12 marts 2026**[Læs hele anmeldelsen >](#)

I december 2025 meddelte udvikleren Spiders, at de ændrede navnet på Greedfall 2: The Dying World til Greedfall: The Dying World (2-tallet blev fjernet), da de mente at spillet ikke



Rent narrativt, så er Greedfall: The Dying World en prequel til det første spil. Det udspiller sig 3 år tidligere og man tager rollen som en indfødt fra Teer Fradee stammen, en stamme, der fredeligt lever i ét med naturen. Uden at afsløre for meget, så kan jeg godt sige, at man tager rollen som en "Doneigad", som er en slags spirituel leder eller spirituel beskytter. Ens lille landsby ligger faretruende tæt på hvor kolonister, fra en anden verden (vores verden), har slået sig ned og deres guldmine forurener vandløbene så landsbyboerne bliver syge af at spise fiskene og kolonisterne tømmer nærmest skovene for dyr med deres modbydelig fælder - konfrontationen er nærmest uundgåelig.

Greedfall: The Dying World er bygget op som et old-school rollespil, og det drager tydelig inspiration fra Star Wars: Knights of the Old Republic og Dragon Age: Origins - hvilket bestemt ikke er en dårlig ting. Det hele udspiller sig i en fantastisk og eventyrlig verden, som er baseret på noget, der minder om Europa og den spanske guldalder fra det 16. og 17. århundrede. Det er ikke et decideret open world spil, men inddelt i store åbne zoner, hvor man så kan gå på opdagelse og udforske omgivelserne, indsamle våben, tøj, potions, penge og massevis af ressourcer - og der er forholdsvis stor frihed til at angribe spillets opgaver, som man vil.

Dette er en annonce:



Ugens mest aktive bruger:
Tuomo Tikkanen

[95] Aktivitet

SE

Uddrag af point:
Tekst/Gæstebogskommentarer:
7
Blogs: 6
Brugeranmeldelse/Blog
kommentarer: 26

Log ind med: **facebook**

Flere »



Marathon
den 17 marts 2026 kl. 14:00



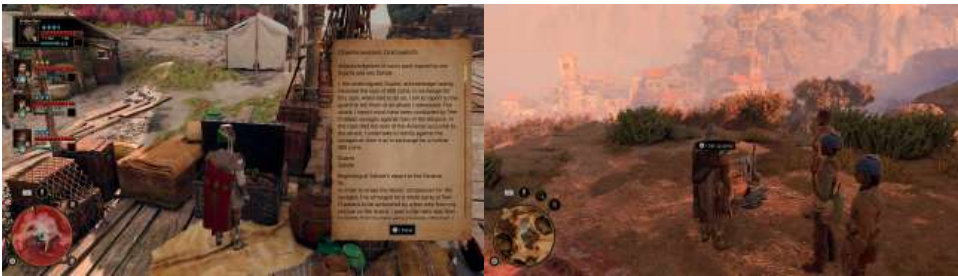
Starship Troopers: Ultimate Bug War!
den 16 marts 2026 kl. 18:00



Duck Detective: Ghost Glamping
den 16 marts 2026 kl. 09:00



Docked
den 15 marts 2026 kl. 09:00



Der går ikke lang tid, før man stifter bekendtskab med det helt nye kampsystem, som er lavet fuldstændigt om i forhold til det første spil. Men før man kommer dertil, skal man først skabe ens karakter i en særdeles detaljeret karakter-editor og efterfølgende vælge mellem hele 12 forskellige karaktertyper/klasser. Der er alt fra en Warlord, Healer og Scout til Elite Shooter, Hunter og en Protector - alle disse har, helt traditionelt, hver deres forskellige styrker og svagheder og hvert deres opgraderingstræ, hvor man kan forme karakteren som man vil.

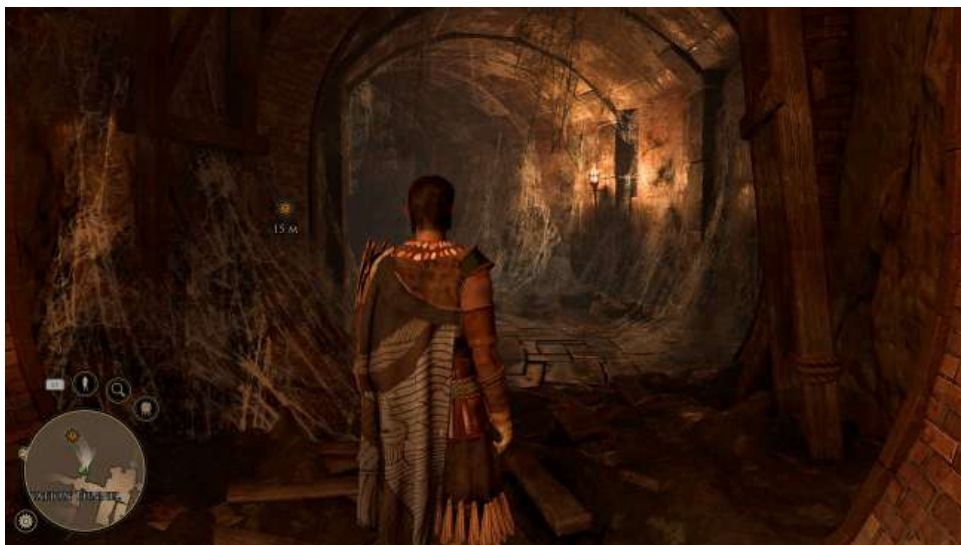
Kampsystemet er som sagt meget anderledes end i det første spil, hvor det var mere actionpræget, mens det her i The Dying World er langt mere taktisk. Det giver ganske enkelt mere kontrol over ens party-medlemmer, da det er bygget op omkring "pause-and-play", eller "tactical pause" mekanikken, som betyder, at vi har med et real-time kampsystem at gøre, men som man til hver en tid kan sætte på pause, så man kan få et overblik over slagmarken, man kan udstikke ordrer til ens party-medlemmer, flytte rundt med dem, man kan bruge potions, abilities og andet, som alt sammen bliver udført det øjeblik man sætter spillet i gang igen.

Dette er en annonce:



Det er en lidt anderledes, og også lidt gammeldags, måde at gå til kampene på i et rollespil her i 2026, men old-school rollespilfans vil formentlig hilse det velkommen, for det er ikke noget vi ser ret ofte længere. Hvis man ikke helt kan forlige sig med denne old-school mekanik, så kan man faktisk vælge, hvor taktisk det hele skal være, ud fra tre taktiske profiler; Tactical, Hybrid og Focused. Tactical er naturligvis den mest taktiske af dem alle og er spillets default indstilling, hvor man har fuld kontrol over ens partymedlemmer, mens

Jeg prøvede alle tre taktiske profiler og fandt at Tactical var den mest velfungerende, men det er mest fordi, at real-time-delen i kampsystemet ikke fungerer nær så godt. Real-time kampene er rodede, de er kluntede og upræcise, de forskellige karakterer står oven i hinanden og slår til højre og venstre og man mangler i høj grad feedback fra ens egen karakter (man kan i øvrigt løbende skifte mellem alle ens karakterer under kampene), da det er svært at mærke om man rent faktisk rammer nogen eller noget i alt kaosset. Jeg er slet ikke solgt på denne del af kampsystemet og det er ærgerligt, at det mere eller mindre er halvdelen af kampsystemet, der ikke rigtigt fungerer.



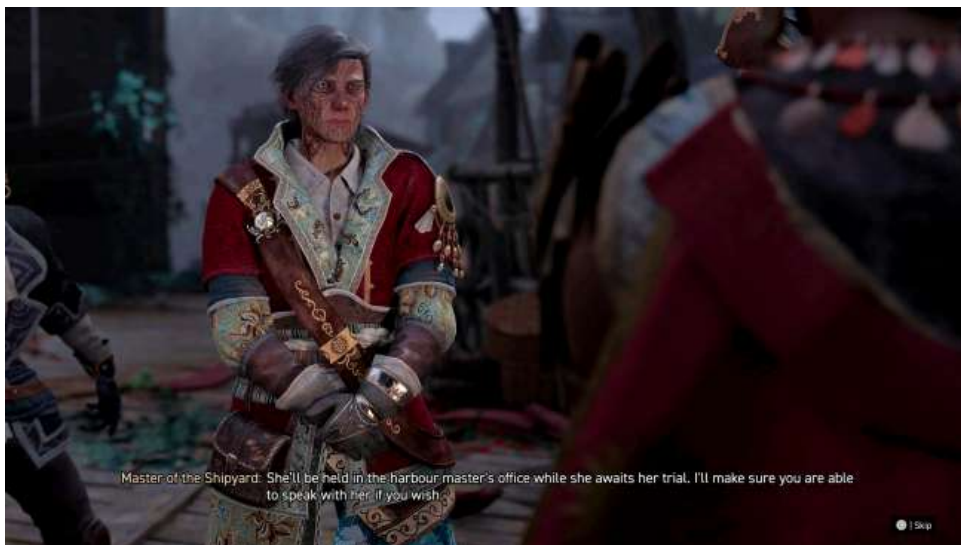
Greedfall: The Dying World er et typisk AA-spil, da det ind imellem er tydeligt, at det er lavet af et lidt mindre team. Ud over undertekster, som ikke altid passer præcis til hvad der bliver sagt og lidt stavfejl i hjælpetekster, så oplevede jeg også at NPC'ere stod og moonwalkede når de sad fast i omgivelserne og de tonede frem for øjnene af en, hvis man bevæger sig bare i almindeligt gå-tempo. Den kunstige intelligens hos NPC'erne er mangelfuld, da en vagt kan stå ovenpå en af hans døde kollegaer uden at han reagerer på det, hvilket udvander spillets stealth-sekvenser helt - og på et tidspunkt manglede jeg pludselig et party-medlem, som viste sig at sidde fast i en stige, som han ikke kunne finde ud af at komme op ad. Der er flere eksempler på disse små ting, som måske ikke direkte ødelægger spillet, men det er irritationsmomenter.

Den visuelle del af Greedfall: The Dying World er meget opdelt, ment på den måde, at den æstetiske del er virkelig gennemført. Det gælder lige fra de virkelig smukke og veldesignede dragter, som de indfødte har på, til en virkelig stemningsfuld, spændende og veldesignet spilverden. Der er alt fra frodige skove og ruiner i ørkenen til store travle



Den tekniske del er noget lidt andet. Her har man to forskellige grafiske indstillinger at vælge imellem; en "Favour graphic quality" og en "Favour frame rate" - og modsat flere andre spil, er der overraskende stor forskel på de to. Vi testede spillet på PlayStation 5 Pro og det var meget tydeligt, at specielt omgivelserne tog et stort visuelt hit, når vi kørte spillet i "Favour frame rate". Det hele blev ganske enkelt gnidret at se på, detaljer i omgivelserne forsvandt, bladene på træerne klumpede sammen til små plamager og det var som om, at man så det hele igennem et par fedtede briller. I "Favour graphic quality" stod alt langt skarpere, men frameraten var til gengæld og lavere og lå, ud fra hvad jeg lige kunne se med det blotte øje, omkring de 30 fps og enkelte gange lavere. Jeg endte med at spille i "Favour graphic quality", for jeg havde svært ved at leve med den gnidrede look, nu når jeg havde set, hvor skarpt det kunne se ud - så måtte jeg leve med 30 fps.

Lydsiden er ganske glimrende, med fine lydeffekter, stemmeskuespillere der gør det fint og der tales faktisk både engelsk og de indfødtes eget sprog blandet på kryds og tværs og det er med til at højne autenticiteten. In-game soundtracket er rigtigt fint og så har spillet fået et af de smukkeste titelmelodier vi længe har hørt i et spil. Du kan høre den i traileren i bunden af denne anmeldelse.





Jeg vil ikke afsløre for meget, så denne anmeldelse kradser kun lige i overfladen på Greedfall: The Dying World, da det er et stort spil vi har at gøre med her - det ved man, når tutorialen/prologen alene tager 3-4 timer at gennemføre. Spillet her henvender sig til de mere old-school rollespillere derude, og hvis man kan huske, og elskede, Star War: Knights of the Old Republic og Dragon Age: Origins, så vil man nok synes om Greedfall: The Dying World. Spillet fik dog aldrig rigtigt fat i mig. Jeg elskede virkelig den smukke verden, som gang på gang trak i mig, men det var altså tungt at komme i gang med (en kedelig tutorial på 3+ timer er ganske enkelt for meget) og i bund og grund er det kun halvdelen af kampsystemet der rigtigt fungerer.

Hvis du har set frem til Greedfall: The Dying World, så synes jeg at du skal give det et skud. Jeg er ærgerlig over, at real-time-delen af kampsystemet er så klodset som det er, for det er i virkeligheden det eneste, der rigtigt spænder ben for spillet her - desværre er det en stor del af et action-rollespil.

GreedFall: The Dying World - Wonders of Gacane

0:00 / 2:04

GAMEREACTOR DANMARK

- + Smuk og spændende verden, den taktiske del af kampsystemet, glimrende lydside
- Realtime-delen af kampsystemet, visse steder ødelæggende ringe kunstig intelligens, langtrukken og kedelig tutorial/prolog, Favour frame rate moden er bestemt ikke køn

GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR STORBRITANNIEN
GAMEREACTOR FINLAND
GAMEREACTOR NORGE

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster



Greedfall: The Dying World

ANMELDELSE. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 10 marts 2026 kl. 10

4

Vi har været på eventyr i en stor, smuk og eventyrlig verden, men er desværre ikke helt solgt på spillet som helhed.

Greedfall: The Dying World får ny trailer

NYHED. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 12 marts 2026 kl. 08:43

0

Det store action-rollespil udkommer til konsollerne og PC i dag - se den nye "Your Journey Begins" trailer her.

GreedFall: The Dying World får story trailer

NYHED. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 6 marts 2026 kl. 10:31

0

Det nye Greedfall-eventyr lander til konsollerne og PC i næste uge - se den nye flotte story trailer her.

Greedfall: The Dying World får smuk ny trailer

NYHED. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 25 februar 2026 kl. 10:32

0

Gacane ser ud til at være en smuk verden at drage på eventyr i - se den nye flotte trailer her.

Greedfall: The Dying World får udgivelsesdato

NYHED. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 23 januar 2026 kl. 08:41

0

Du kan også se en mere end 3 minutter lang gameplay-overview trailer lige her.

Greedfall 2: The Dying World får lille navnejustering

NYHED. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 10 december 2025 kl. 09:33

0

Udgivelsesdato vil nu blive annonceret til januar - se også et 7 minutters gameplay deep dive her.

Greedfall-studiet Spiders fyrer flere medarbejdere

NYHED. Skrevet af [Jakob Hansen](#)
den 23 juli 2025 kl. 21:30

0

Historierne om fyringsrunder vil desværre ingen ende tage.

4 Kommentarer

Ny Feature: Fremvis Instagram-, Twitter-, og Youtube-indlæg via URL i kommentarfeltet



ChiliConCarnage • 2026-03-10 10:48



Ikke fan af det første så jeg springer helt sikkert over



Like



Comment



Share



1



SnuckedSilly • 2026-03-10 11:58



In reply to: [@ChiliConCarnage](#)