

[SE MERE HER](#)

Gamereactor • anmeldelser • super meat boy 3d

Vi anmelder Super Meat Boy 3D - stadig sjovt men måske også unødvendigt

Ikonet er endelig tilbage, og nu i 3D - men overgangen er ikke helt gnidningsfri, desværre.

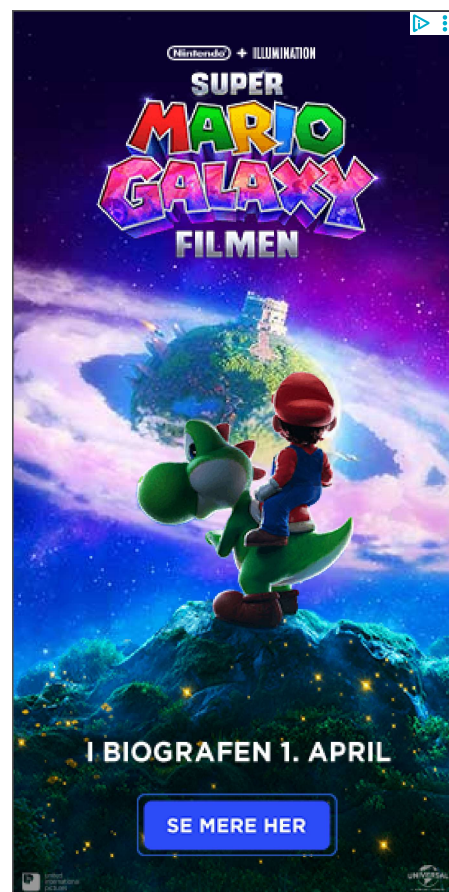
2026-03-30 17:00 • [Ben Lyons](#) • [2 Kommentarer](#) •  10 [KOMMENTER NU!](#)

Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

[ABONNER](#)

Super Meat Boy 3D

Testet på: **Nintendo Switch 2**Findes også til: **PC, Xbox Series X, PS5**Genre: **Action, Platform**Udvikler: **Sluggertfly**Udgiver: **Headup**Premiere: **31 marts 2026**[Læs hele anmeldelsen >](#)**GAMEREACTOR NATION**

Super Meat Boy 3D - Release Date Announcement Trailer

0:00 / 0:59

Hvis jeg skulle vælge ét spil til at beskrive som "djævelsk sjovt", ville det være Super Meat Boy. Der er noget så ondskabsfuldt herligt og grusomt, men samtidig fantastisk, over dets platform-gameplay, banedesign og filosofi omkring sværhedsgrad. Det er ikke helt så raserifremkaldende som det, sadisten Bennett Foddy koger sammen, men det er også langt fra det, man ville kalde en tilgængelig platformer. Super Meat Boy har altid eksisteret i en nærmest gylden zone, hvor det er præcis svært nok til at få dig til at sætte dig op i stolen, mens banerne stadig føles overkommelige efter en rimelig mængde øvelse og fejlforsøg.

Jeg nævner dette, fordi Super Meat Boy længe har fungeret sådan på grund af sit 2D-design. Udviklerne kan dedikere al deres tid til at sikre, at spillet bevarer denne balancegang, da de kun skal bekymre sig om to dimensioner. Sådan er det ikke længere. Super Meat Boy 3D er nu landet, og det ændrer tingene markant - men fungerer det til seriens fordel?



Dette er en annonce:

Uddrag af point:
Tekst/Gæstebogskommentarer:
37
Blogs: 4
Brugeranmeldelse/Blog
kommentarer: 33

Log ind med: 

Flere »



Wireless Festival aflyst efter at Kanye West blev forbudt at komme ind i Storbritannien
den 8 april 2026 kl. 10:01



Amazon-chef har angiveligt bestilt "rewrites" på Mass Effect-serien
den 8 april 2026 kl. 09:58



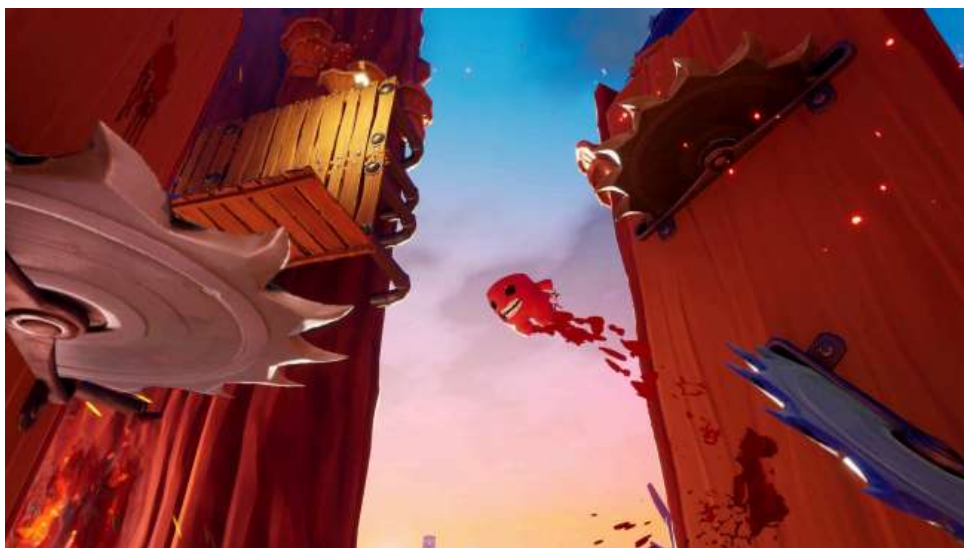
Monte-Carlo Masters 32-delsfinale-forhåndsvisning, alle kampe på onsdag
den 8 april 2026 kl. 09:52



"DayZ 2" er blevet registreret som varemærke
den 8 april 2026 kl. 09:42

den enkle men motiverende fortælling og det simple gameplay. Alt dette er rendyrket Super Meat Boy, og du vil ikke et øjeblik være i tvivl om, hvilket spil du spiller i dette nye kapitel. Der er stadig opdelte verdener med tilhørende Dark Worlds, der er stadig ekstra karakterer at låse op for, hvis du har modet til at gå efter hvert eneste samleobjekt, og der er fokus på speedrunning og på at gennemføre hver bane så hurtigt og fejlfrit som muligt. Formlen er bevaret og udbygget med stor effekt, og alligevel er der noget, der ikke føles helt rigtigt, når jeg spiller Super Meat Boy 3D...

Springet fra 2D til 3D er en massiv opgave, da det kræver en komplet overhaling af designet på måder, som måske mangler den sidste grad af raffinement og præcision i dette spil. Super Meat Boy-formlen er for hurtig og brutal til, at spilleren skal bekymre sig om karakterens præcise placering, og alligevel er det netop det, der fylder mest i tankerne her. Det lyder måske banalt, men i stedet for at fokusere på at klemme dig igennem rundsave og kødhakkere, vil du være fokuseret på blot at holde Meat Boy på en "sikker" platform, fordi bevægelserne er så hurtige og kontante, at det er utroligt let at begå basale fejl.



Dertil kommer det faktum, at spillets 3D-natur ikke fungerer med et kamera bag skulderen, hvilket betyder, at man ikke får en sjæleknusende svær 3D-platformer a la Prince of Persia. I stedet er kameraet i en fast position, mens det følger dig gennem banen, hvilket betyder, at 3D-elementet mest handler om, at Meat Boy nu har et par ekstra bevægelsesmuligheder undervejs - noget man egentlig ikke har brug for.

Dette er en annonce:

Pointen, jeg prøver at fremsætte, er i bund og grund, at 3D-elementet i Super Meat Boy 3D ikke føles som en spilmæssig evolution, men mere som et design-gimmick, der ikke formår at forbedre oplevelsen. Det er uden tvivl anderledes, men da der ikke har været voldsomt mange Super Meat Boy-spil, er der ikke nødvendigvis et desperat behov for gennemgribende nye muligheder - især ikke hvis de ikke skaber en oplevelse, der føles som det næste store skridt fremad for serien. Det er dette spil ikke. Det er ikke en svækkelse eller et skridt tilbage; det er blot et skridt til siden, der fører Super Meat Boy ned ad en sti, serien ikke behøver at udforske. Det minder lidt om Sonic the Hedgehog i 2D og 3D. Karakteren kan eksistere i begge dimensioner, men man kan ikke benægte, at det lynhurtige og flydende gameplay fungerer bedst i 2D. Det er præcis den samme følelse, Super Meat Boy 3D efterlader mig med. Det er ikke en katastrofe eller en dårlig implementering, det føles bare ikke som om, at Meat Boy-formlen for alvor passer til 3D rent spilmæssigt.



Måske er der plads til forbedringer, der kan få dette nye ægteskab mellem traditionelt gameplay og en ekstra dimension til at fungere - det kunne være et tættere kamera, så det er lettere at holde øje med den ret lille hovedperson, eller endda at sætte tempoet en anelse ned for at forbedre flowet. Som det står nu, er jeg i hvert fald ikke helt overbevist af Super Meat Boy 3D i sin nuværende form, da det simpelthen føles for upræcist til en serie med en så brutal sværhedsgrad.

grund ikke føles helt rigtigt. Super Meat Boy er måske tilbage, men det er ikke karakteren i topform.

GAMEREACTOR DANMARK

- + Autentisk hele vejen igennem, virkelig meget indhold, solid æstetik.
- 3D forbedrer ikke gameplay-formularen overhovedet, føles lidt ved siden af på et helt basalt niveau.



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster



6 Vi anmelder Super Meat Boy 3D - stadig sjovt men måske også unødvendigt

2

ANMELDELSE. Skrevet af [Ben Lyons](#)
den 30 marts 2026 kl. 17

Ikonet er endelig tilbage, og nu i 3D - men overgangen er ikke helt gnidningsfri, desværre.



Vi snakker længde, sværhedsgrad og AI med folkene bag Super Meat Boy 3D

0

ARTIKEL. Skrevet af [Ben Lyons](#)
den 28 marts 2026 kl. 14

Vi tog en snak med CEO og medstifter Dominik Plaßmann for at lære mere om spillet - der i øvrigt lander lige om lidt.

Super Meat Boy 3D lanceres allerede i næste uge

0

NYHED. Skrevet af [Ben Lyons](#)
den 26 marts 2026 kl. 18:21

Du vil kunne opleve det næste nådesløse platformspil inden månedens udgang.

Super Meat Boy 3D er på vej til Nintendo Switch 2

0

NYHED. Skrevet af [Ben Lyons](#)
den 27 februar 2026 kl. 18:10

Sammen med PC, PS5 og Xbox Series i år.

Super Meat Boy 3D fremvises i ny gameplay trailer

0

NYHED. Skrevet af [Magnus Groth-Andersen](#)
den 5 august 2025 kl. 10:53

Overgangen fra 2D til 3D lader til at være ret gnidningsfri.

Super Meat Boy tager springet til 3D og det har nu en Early Access-dato.

4

NYHED. Skrevet af [Alberto Garrido](#)
den 8 juni 2025 kl. 20:07

De helvedes levels med Super Meat Boy ser nu bedre ud end nogensinde.