

Gamereactor • anmeldelser • saros

Anmeldelse: Saros - en uendeligt tilfredsstillende shooter i en vidunderligt ond verden

Returnal var kun begyndelsen.

2026-04-24 09:00 • [Ketil Skotte](#) • 7 Kommentarer •  14 

[KOMMENTER NU!](#)

Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

[ABONNER](#)

Saros - Launch Trailer

0:53 / 1:54

Saros

Testet på: **PS5**Genre: **Action**Udvikler: **Housemarque**Udgiver: **Sony
Interactive
Entertainment**

Antal spillere: 1

Premiere: **30 april 2026**[Læs hele
anmeldelsen >](#)

Saros - PS5 Pro Trailer (PS5)

0:00 / 0:46

Når **Saros** virkelig spiller på alle tangenterne, er der intet derude som Housemarques nyeste. Du absorberer en fjendes projektiler med dit skjold og bruger energien fra dem til at fyre et kraftfuld sekundært angreb lige tilbage i hovedet på den, dasher væk fra et ublokerbart angreb og aktiverer din grapple til at skabe afstand, inden du tømmer dit magasin i hovedet på en anden fjende, hvilket låser op for din super, som du på kanten af døden aktiverer og sender den særligt kraftfulde fjende, der har decimeret dit liv, til evigheden, alt imens et brutalistisk fort tårner sig op i baggrunden, og kanonerne omkring dig sender det tunge skyts afsted i en tilsyneladende endeløs krig.

Med **Returnal** tog Housemarque et af den slags kvantespring, man som spilentusiast kun kan bifalde og forbløffes af. Efter at have perfektioneret den arkadeformel de helt fra deres spæde start i 90'erne har haft som omdrejningspunkt, erklærede stifter Illari Kuittinen arkade for død i en pressemeddelelse forklædt som nekrolog, hvorefter det før så produktive studie fløj om på den mørke side af månen i tre år blot for at vende tilbage med et spil, der bevarede Housemarques arkadesensibiliteter, men nu løftet til et andet plan af en skinnende indpakning og en forbavsende velfortalt historie, som virkelig sugede mig helt ned i det kosmiske kaninhul.



Dette er en annonce:

Uddrag af point:
Tekst/Gæstebogskommentarer:
7
Blogs: 7
Brugeranmeldelse/Blog
kommentarer: 22

Log ind med: **facebook**

Flere »



Rygte: Formel 1 overvejer at genvinde Bahrain Grand Prix i oktober og Saudi-Arabien i december

den 6 maj 2026 kl. 10:35



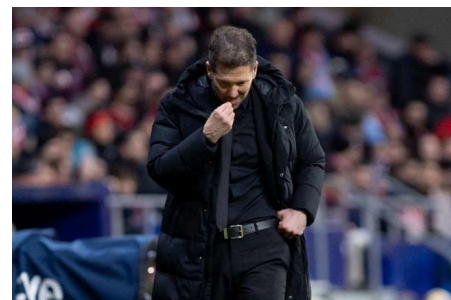
Et AI-værktøj gør det muligt for brugere at genskabe deres eks'er

den 6 maj 2026 kl. 10:33



Rockstar lader til at være interesserede i at restaurere gamle spil

den 6 maj 2026 kl. 09:57



Atlético de Madrid-fans klager over tre potentielle straffespark, der ikke blev dømt i nederlaget mod Arsenal

den 6 maj 2026 kl. 09:56



Nu er finnerne tilbage, og denne gang er kvantespringene og nekrologerne lagt på hylden, for [Saros](#) er et ærkeeksempel på en sprituel fortsættelse, som tager temaer, mekanikker og overordnet game feel, og bøjer, udvikler og forfiner dem. Og selvom det i sagens natur gør [Saros](#) til et mindre spændende spil end [Returnal](#), er det på næsten alle andre parametre end nyskabelse sin "forgænger" overlegent netop fordi, Housemarque træffer en masse gode valg og viser sig som fremragende håndværkere og kunstnere. Det er hvad [Inside](#) var for [Limbo](#); [Bioshock](#) for [System Shock 2](#). Den nye standard som alle genrefæller vil blive holdt op imod.

Men lad os træde lidt tilbage og sætte scenen ordentligt. Ligesom [Returnal](#) fortæller [Saros](#) en historie om et målrettet individ fanget på en fremmed planet, hvor de personlige traumer har det med at være lige så stærke modstandere som den horde af væsener, der bebor planeten. Og Housemarque genbruger også den narrative struktur, hvor lyd- og tekstfiler langsomt udfylder hullerne, mens drømmeagtige sekvenser afskåret fra det normale spillerum, kaster lys over fortiden.

Men ligesom tilfældet er rent mekanisk, udfordrer Housemarque også her sig selv. Hvor [Returnals](#) fortælling var klaustrofobisk og intim, er [Saros'](#) anderledes episk, dog uden at miste den personlige kerne, der også her udgør kernen.

Dette er en annonce:

Den kerne er Arjun Devrac. Han er en del af Soltari-koncernens fjerde bølge af koloniseringen af planeten Carcosa. Våde drømme om indtægterne fra planetens værdifulde mineral, Lumenite, har bragt den Weyland-Yutani-lignende megavirksomhed til planeten, men noget er selvfølgelig gået galt, og hvor tidligere ekspeditioner har haft kolonisering og forskning som mål, er Arjuns en lille redningsekspedition, der skal forsøge at hitte rede i, hvad der er sket, og selvfølgelig redde økonomien for Soltari.



værre er, påvirker Carcosa folk på mærkelige måder. Besætter dem. Det ser vi allerede få minutter inde i spillet, hvor Arjuns kollega Tarn med ild i øjnene angriber ham på selve ekspeditionens base, mens han rabler om solen.

Det er et effektivt anslag, der etablerer den paranoia, som gennemsyrrer [Saros](#). Jeg havde frygtet, at tilstedeværelsen af NPC'er ville kvæle den tyngende og isolerede stemning, [Returnal](#) excellerede i, men dine kolleger er en kilde til uro snarere end trøst, fordi du aldrig rigtig ved, hvor du har dem. Har de andre motiver end dig? Og betyder pilotens højtravende monologer, at han også er ved at blive besat af det samme som Tarn? Arjun selv har heller ikke helt rent mel i posen, for han skjuler for sine kolleger, at han leder efter en person fra en af de tidligere ekspeditioner.

Det er med til at gøre The Passage, som basen hedder, til mere end et sted, du bare drøner videre fra. For hvor Selenes nedstyrtede skib var hurtigt set, er The Passage langt mere ekspansivt. Her er rum at udforske, kolleger at snakke med, lyd- og tekstfiler til at skabe kontekst og Soltari AI'en Primary, som ud over at udsende foruroligende HAL-vibrationer, også er din kilde til at opgradere Arjuns evner permanent.

Men opgraderinger er selvsagt ikke gratis, de koster Lumenite. Så Arjun må i felten for at indsamle den værdifulde ressource. Og nå ja, løse mysteriet om de tidligere ekspeditioner og finde ud af hvilke hemmeligheder, Carcosa gemmer på. Det er i Carcosas bjerge, tunneler og byer, at [Saros](#) for alvor spiller med musklerne. Housemarque er lykkedes med at skabe en både varieret og sammenhængende planet med et bjergtagende og ondt udtryk. Især den iskolde, metalliske arkitektur tog pusten fra mig med jævne mellemrum, og det samme gjorde de psykedeliske udskejelser, som bøjer tid og rum. Carcosa føles virkelig fremmed, men på en troværdig måde, og Housemarque har klogeligt valgt at lade sig inspirere af FromSoftware ved tidligt at præsentere dig for utrolige udsigter, hvor du i horisonten kan skimte steder, du senere kommer til at betræde.

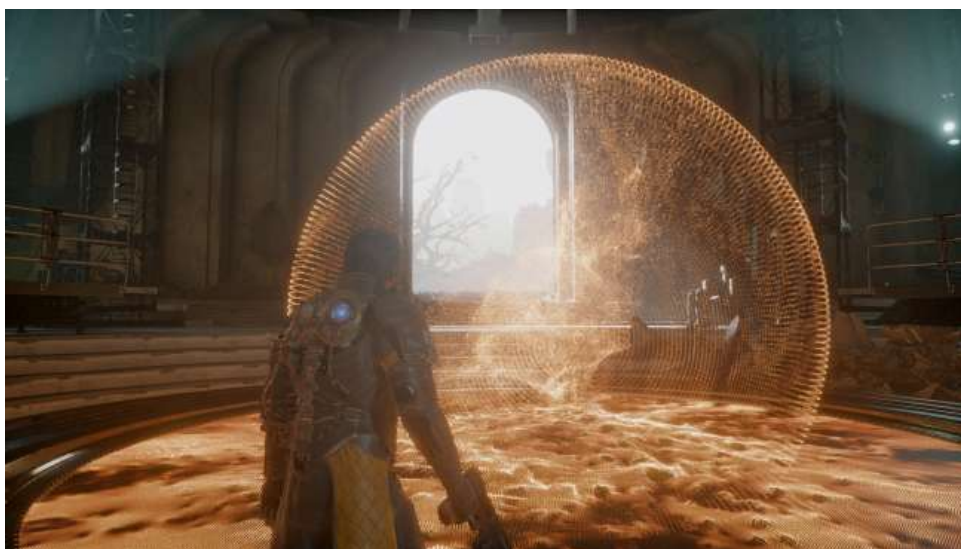
Saros (Gameplay) - 30 minutters hårdtslående sci-fi roguelike-action

0:00 / 30:28

Den slags udsigter giver anledning til at stoppe op og tage en kort pause. Både for udsigtens egen skyld, men også for at trække vejret dybt inden næste hektiske konfrontation. For der er fart på i [Saros](#) og kompleksiteten har fået et nøk opad. Hvor [Returnal](#) i høj grad handlede om at undvige, skyde med dit primære våben og lejlighedsvis bruge sværdet til nærkamp, tilføjer [Saros](#) et skjold, der kan absorbere kugler og derefter benytte energien til at affyre et kraftigt angreb med dit sekundære våben. Det gælder dog kun blå kugler. Gule skal undviges eller dashes igennem, ellers påfører de korruption, som

Heldigvis har Arjun rigelige muligheder for at slå tilbage. Dine primære våben er en blanding af mere konventionelle fremtidsudgaver af pistoler, automatiske rifler og shotguns og mere eksotiske våben som chakrammen, hvis savbladslignende projektiler kan indlejre sig i fjenderne og give skade over tid. De fleste våben føles vidunderligt tunge at affyre, ikke mindst takket være effektiv brug af DualSense-controlleren, og sammen med førnævnte evner og ikke mindst tilføjelsen af en tilfredsstillende super kaldet overdrive, gør de Arjun til en velsmurt krigsmaskine. Hans bevægelser er hurtige og præcise, så selvom [Saros](#) ynder at presse spilleren, følte jeg altid, at jeg havde et modsvar. Og når jeg fejlede, var det oftest fordi, jeg var for langsom eller traf en forkert beslutning.

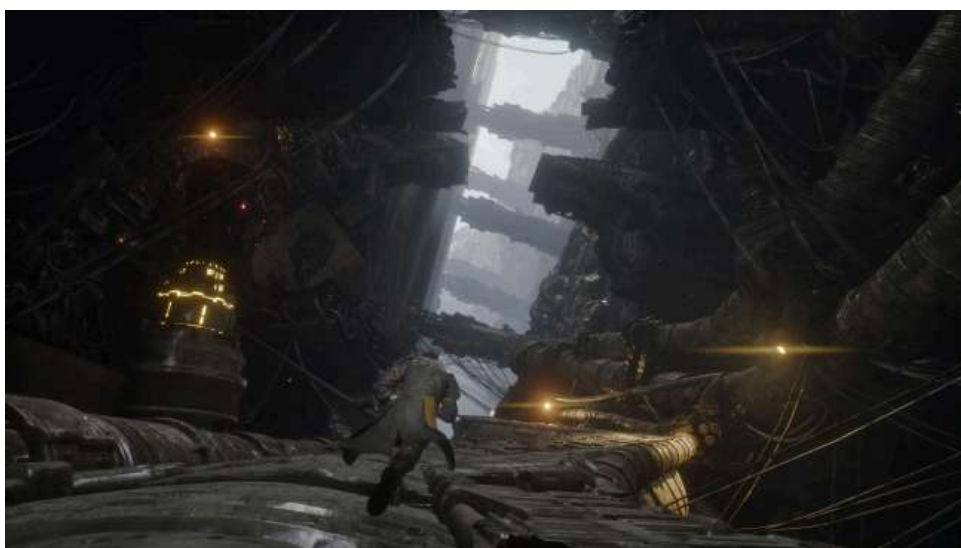
Det gælder ikke mindst bosserne, hvor Housemarque overgår sig selv, hvad angår fjendedesign, opbygning og angrebsmønstre. Finnerne prøver klogeligt nok ikke at gentage den ikoniske Hyperion-kamp (den med orglet), men finder andre måder at iscenesætte bosserne på. En af mine favoritter omhandler et stormvejr, et gigantisk skib og et endnu større søuhyre, som i skala langt overgår noget fra [Returnal](#). Især den sidste halvdels bosser er en ren opvisning i varieret design - både visuelt og mekanisk - med angrebsmønstre der kræver, at du fokuserer fuldstændig. De fleste af dem har tre forskellige faser, hvor den sidste typisk er et rent inferno, men til gengæld er hurtigere overstået, og gang på overraskede mig Housemarque ved at introducere nye elementer til en fase, som ændrer rytmen i kampen og stiller krav til min tilpasningsevne. Udfordrende er de, faktisk er flere af dem mere krævende end nogen boss i [Returnal](#), men hold nu op, hvor er de tilfredsstillende at besejre.





Sjovt nok bringer dette nærmest tilbedende afsnit mig frem til et af mine få kritikpunkter. [Saros](#) er på flere måder mere tilgængeligt end [Returnal](#). Du kan teleportere direkte til et biom, når først du er nået til det én gang, og det gigantiske skill tree med permanente opgraderinger giver dig rig mulighed for at forme din Arjun, så hans styrker passer bedre til din spillestil. Jeg gik for eksempel hårdt efter at opgradere overdrive, så den gav mere skade og blev ladet hurtigere op, men du kan også dreje ham mere i retning af at være en tank eller en glaskanon. Eller måske optimere dine chancer for, at fjenderne smider det helende aether, når de stiller træskoene. Misforstå mig ikke. Intet her ændrer grundlæggende på den måde, som [Saros](#) spiller på, men det er rart at kunne tilpasse Arjun og tilfredsstillende at fylde træet ud.

Men på trods af tiltagene er der stadig noget, der skurrer en smule i [Saros'](#) struktur. Det kan godt tage helt op til 30 minutter at nå et bioms boss, og fordi bosserne er så udfordrende, blev jeg flere gange låst fast i et loop, hvor jeg rimelig nemt nåede bossen, men ikke kunne knække den store skiderik. Her bliver repetitionen lidt for meget for mig, også fordi [Saros](#), på trods af at stille gameplayet på en piedestal, også er meget historiefokuseret på en mere plotfokuseret måde end [Hades'](#) karakterdrevne tilgang, hvilket øger nysgerrigheden efter at se, hvad der gemmer sig bag bossen. Især hen mod slutningen, hvor der er mindre aktivitet i The Passage, og bosserne bliver ekstra udfordrende, er det frustrerende. Retvis skal det nævnes, at du med Carcosan Modifiers kan gøre spillet nemmere, hvilket er positivt, selvom det ikke løser problemet. Der er dog biomer, hvor du åbner for genveje, som lader dig nå bossen hurtigere, hvilket fungerer enormt godt, og jeg håber, Housemarque fremover vil skæve mere til denne tilgang.



Til gengæld formår finnerne at variere runs bedre end før. Områderne er tydeligt håndlavede, men fjendetyper og placeringer samt de overraskende glimrende platformsbaserede fældesektioner remixes og skaber på den måde variation. Der er også flere valg, når det gælder de runbaserede opgraderinger. Vi snakker ikke ligefrem [Hades](#), men ofte har du et valg at træffe, og introduktionen af en genstand, der gør det muligt at slå igen med terningen, så at sige, er ligeledes en gevinst for spillet.

Den helt store fornyelse på denne front er dog den solformørkelse, som helt fra første trailer har været i centrum, og både mekanisk, visuelt og narrativt er definerende for [Saros](#). Mekanisk fordi den ændrer på fjendernes projektiler, så de venlige absorberbare blå bliver udskiftet med ækle korruptionsinducerende gule; tilfører fareelementer i banerne såsom vandhuller, der bliver fyldt med syre; og påklitrer negative elementer såsom mindre liv til de ellers nyttige opgraderinger. Men den giver samtidig mulighed for mere Lumenite til permanente opgraderinger, hurtigere opgraderinger under runs og så åbner den for nye veje, som kan føre til belønninger. Solformørkelsen er noget du selv aktiverer, og i halvdelen af banerne kan det gøres flere forskellige steder og dermed variere din kamp gennem dem yderligere.

Visuelt er formørkelsen desuden kilde til nogle af [Saros'](#) mest mindeværdige billeder. Formørkelsen er i sig selv et dragende kosmisk mareridt at beskue, men den har det tilmed med at bringe Carcosa til live, så forladte områder igen bliver til krigszoner, og den

utrolig grådig megavirksomhed på en meget fremmed planet, men da svarene omtrent halvvejs igennem [Saros](#) begyndte at materialisere sig, blev jeg for alvor investeret. Jeg sætter pris på, at historien rent tematisk ikke er bange for at grave i de skyggesider, vi mennesker har, når det gælder forholdet til nærmeste, for sindets mørke passer fortrinligt til alle de forfærdelige ting, der foregår omkring vores karakterer. Housemarque kommer dog et par gange til at følge en velleveret afsløring op med en overtydelig bekræftelse af hændelsen i The Passage. Måske en konsekvens af at [Returns](#) historie delte vandene i forhold til klarhed.

[Saros](#) er et fantastisk eksempel på, hvor meget godt der kan komme ud af at give en knivskarp udvikler tid og frihed til at skabe det spil, de med klarsyn har sat sig for at være afsender på. For nok er [Saros](#) i omfang Housemarques til dato største spil, men det føles stadig laserfokuseret i sit ønske om at trække bullet hell ind i et 3D-rum og udstyre hele herligheden med en engagerende sci-fi historie i en fantastisk verden. Det spiller som en drøm, og den fantastiske visuelle side har sin egen klare identitet, mens den skiftevis stemningsfulde, foruroligende og pumpende musik binder en smuk sløjfe på hele pakken. Housemarque kæmper stadig lidt med at finde den helt rigtige struktur til spillene i virksomhedens nye kapitel, men det ændrer ikke på, at [Saros](#) på imponerende vis overgår sin "forgænger" og cementerer Housemarque som en af spilbranchens mest spændende studier.

Saros - Preview Trailer

0:00 / 1:16

GAMEREACTOR DANMARK

- + Føles vidunderligt at spille, udvider Returns formel på tilfredsstillende vis, veldesignede og utrolig intense bosskampe, fantastisk visuel side med klar identitet, meningsfuld permanent progression, solformørkelsen er på flere planer et trumfkort.
- Strukturen kommer til tider i vejen for spillet, enkelte plotmæssige afsløringer overforklares efterfølgende.

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster



9 Anmeldelse: Saros - en uendeligt tilfredsstillende shooter i en vidunderligt ond verden

7

ANMELDELSE. Skrevet af [Ketil Skotte](#)
den 24 april 2026 kl. 09

Returnal var kun begyndelsen.



Saros Guide: Sådan kommer du i gang, og alt hvad du behøver at vide om attributter, våben, ressourcer og mere

0

GUIDE. Skrevet af [Ben Lyons](#)
den 30 april 2026 kl. 09

I modsætning til Returnal er Saros et langt mere ligetil spil, men dets introduktion af en række roguelite-elementer kan føre til lidt forvirring. Vi er her for at afhjælpe det.

Saros får smuk og actionfyldt lanceringstrailer

0

NYHED. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 24 april 2026 kl. 12:31

Efterfølgeren til Returnal udkommer eksklusivt på PlayStation 5 i næste uge.

Se mere nyt gameplay fra Saros her

0

NYHED. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 10 april 2026 kl. 09:38

Efterfølgeren til Returnal udkommer i slutningen af måneden på PlayStation 5.

Finske Housemarque har meddelt, at Saros nu er færdigt

0

NYHED. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 2 april 2026 kl. 08:08

Saros er "gået guld" og er klar til udgivelse i slutningen af måneden.

Voldelig skønhed: Vi tog til Helsinki for at besøge Housemarque og spille en masse Saros

7

PREVIEW. Skrevet af [Ketil Skotte](#)
den 26 marts 2026 kl. 16

Saros er lige på trapperne, og det ser heldigvis ud til at videreudvikle Returnal formular på bedste vis.

Her er vores eksklusive Saros gameplay

0

NYHED. Skrevet af [Magnus Groth-Andersen](#)
den 26 marts 2026 kl. 16:00

Du kan også læse alt om Ketils tur til Housemarque lige nu.

7 Kommentarer

[Ny Feature: Fremvis Instagram-, Twitter-, og Youtube-indlæg via URL i kommentarfeltet](#)



Lilium11 • 2026-04-24 11:02

...

Returnal var for alt for nemt, og banerne kedelige. Droppede det blot 6 timer inde, hver session gav indtrykket af eye candy uden substans. Bare endnu en rogueslop titel tænkte jeg.

Nu virker anmeldelserne jo rigtigt gode her, og det virker lokkende men samtidigt lyder det jo også som om de har sænket sværhedsgraden yderligere så idk man.