

Søg...



13. april 2020

Troels Bording (<http://www.planetpulp.dk/author/troels/>)

Synes godt ◀

Star Wars Jedi: Fallen Order



[Tekst](#) | [Print denne side](#) | [Send som email \(mailto:?\)](#)

subject=Planet%20Pulp%20%3A%20Star%20Wars%20Jedi%3A%20Fallen%20Order&body=Jedi%20Fallen%20Order%2F)

Underholdende Star Wars-spil, der dog ikke er på samme høje niveau som de spil, Fallen Order tydeligvis er inspireret af...



(http://www.planetpulp.dk/billeder/computerspil/jedi_fallen_order/jedi_fallen_order_boxcover_stor.jpg)

kom Corona-karantænen også til Singapore. Jeg kan se på sociale medier, at der åbenbart er en del mennesker, der er i tvivl om, hvordan hverdagen nu skal hænge sammen: Børnene kan ikke komme i skole, og forældrene skal så vidt muligt arbejde hjemmefra.

Det er nu nok op til den enkelte familie, hvordan hverdagen bedst takles. Personligt kan jeg godt lide at spille computerspil, men det er ikke altid de mest børnevenlige titler, jeg bliver engageret i.

Så jeg besluttede mig for at finde en titel, som jeg dels selv ville nyde, og som jeg samtidig også kunne spille med drengene, når vi nu alligevel var hjemme alle sammen.

Vi har prøvet et par spil til 3DS'en, og der er bestemt en masse spændende titler der, men for nylig er vi blevet færdige med **Star Wars Jedi: Fallen Order** til PS4. Det var ganske underholdende – både for mig og for drengene.

Order 66 og Cal på eventyr

Fallen Order foregår fem år efter Klonkrigene sluttede, og spilleren styrer den unge Padawan Cal Kestis.

Cal undgik den grusomme ordre 66 og har sidenhen levet i skjul på planeten Bracca, hvor han arbejder på et værft, der nedbryder skrottede rumskibe.

Der går dog ikke lang tid, før Cal bliver antastet af Imperiets inquisitor-soldater. I spillets indledende sekvens må Cal på en hæsblæsende flugt fra planeten for ikke at falde i Imperiets hænder.

Han bliver reddet i sidste øjeblik af den tidligere Jedi-ridder Cere Junda og hendes pilot Greez Dritus og bragt ombord på rumskibet Stinger Mantis. Sammen med sine nye venner og droiden BD-1 drager Cal ud i galaksen for at lede efter en glemt Jedi holocron – et slags bibliotek, der indeholder en liste over alle børn i galaksen, som er følsomme overfor The Force.

Med den liste satser Cal og Cere nemlig på, at de kan genopbygge Jedi-ordenen. Det bliver dog ikke en nem rejse, for Cal jages constant af inquisitor-ordenen, anført af den skumle Second Sister, som synes at bære et personligt had til Cal og Cere.

Men før går videre med selve spillet er det på sin plads med et lille besøg hos spilindustrien.

Rod i spilstudierne

Da Disney overtog **Star Wars**-franchisen, valgte de at lukke spilstudiet Lucas Arts, til trods for at Lucas Arts havde meget erfaring med at udgive **Star Wars**-spil af forholdsvis høj kvalitet.

Der gik noget tid, hvor de eneste nye **Star Wars**-titler var mobile spil såsom **Star Wars Angry Birds** (2012), men endelig, i 2013, underskrev Electronic Arts (EA) en eksklusiv aftale med Disney om at udgive nye **Star Wars**-computerspil.

De gik straks i gang med at lave nye spil via deres studio DICE, som i 2015 leverede **Star Wars: Battlefront**.

Spillet fik lunkne anmeldelser, fordi det udelukkende var et online multiplayer-spil og fordi, meget af spillets indhold skulle købes gennem de såkaldte "loot boxes", som betød at man, udover at skulle købe grundspillet, også skulle investere yderligere hundredvis af dollars, hvis man ville have spillets fulde oplevelse.

Det tirrede en del fans, og EA blev faktisk hevet i retten i Belgien, fordi regeringen anså det som en form for ulovlig hasardspil.

I 2017 udkom så **Star Wars: Battlefront 2**, men til trods for, at det spil faktisk havde en single player-kampagne, så blev det dybest set opfattet som mere af det samme, inklusive de berygtede "loot boxes".

For at gnide yderligere salt i såret, bragte både Forbes og Kotaku artikler om, hvordan EA faktisk havde påbegyndt en række single player-spil i **Star Wars**-universet, og EA havde endda hyret en del af holdet bag **Uncharted** (<http://www.planetpulp.dk/?p=22678>)-spillene.

Men cirka halvvejs inde i produktionen havde EA lukket dem ned, da de ikke mente, at der var nok interesse i single player-spil. Med det in mente, så er det faktisk lidt af et mirakel, at **Fallen Order** fik lov til at se dagens lys.

Allerede inden **Fallen Order** udkom, var der en anden form for skepsis blandt fans, da det viste sig, at studiet, der lavede det, var Respawn Studios – et studio ejet af EA, grundlagt af **Call of Duty**-veteraner og som er mest kendt for **Titanfall**-spillene, som også hovedsageligt er online sci-fi-shooters.

Mange fans undrede sig over, hvorfor spillet ikke blevet produceret af Bioware; et studie som også er ejet af EA, og som tidligere har produceret **Knights of the Old Republic**– og **Mass Effect**-serierne – den sidste af dem en science fiction-serie, der er kraftigt inspireret af **Star Wars**.

Til trods for det, så er det lykkedes Respawn at levere et hæderligt single player **Star Wars**-spil med **Fallen Order**.

Gameplay

Gameplaymæssigt er **Fallen Order** inspireret af mange andre storspil. Banerne er designet i **Metroidvania**-stil, hvor Cal udforsker planet efter planet og finder hemmelige smutveje, som binder banerne sammen og lader ham komme hurtigt frem og tilbage.

Derudover er der også en masse skatte at finde undervejs, skjult i hemmelige afkroge, og selvom langt de fleste skatte udelukkende giver kosmetiske opgraderinger (såsom nye uniformer til Cal eller nye farver til Stinger Mantis), så findes der også nogle skatte, der giver opgraderinger til Cals færdigheder.

Spillet er også kraftigt inspireret af **Bloodborne** (<http://www.planetpulp.dk/?p=47937>) (2015) og **Dark Souls** (2011). Cals eneste våben er nemlig hans lyssværd, så tricket ligger i, at han skal time sine parerlinger præcist for at bryde igennem de fjendtlige stormtroppers forsvar.

Spillet er ikke nær så svært som **Bloodborne**, og faktisk spillede jeg på den nemmeste sværhedsgrad sammen med drengene, hvor selv en 5-årig kunne rende igennem spillet uden større besvær.

Ligesom **Bloodborne** vinder Cal også XP hver gang, han besejrer en fjende, men han er nødt til at stoppe ved en meditationscirkel, før han kan bruge sine XP til at købe nye færdigheder med.

Men hver gang, han stopper, så nulstilles spillet, og alle Cals fjender bliver respawnet. Hvis Cal dør, så mister han alle sine optjente XP og starter tilbage ved den seneste meditationscirkel og

er nødt til at kæmpe sig tilbage igen til dér, hvor han døde, for at få sine tabte XP tilbage.

Tydelig inspiration fra andre spil

Derudover er spillet også klart inspireret af **Uncharted**, som når Cal hopper og kravler fra den ene platform til den anden.

Tomb Raider-indflydelsen kan også mærkes, når Cal skal løse gåder i spillets gamle Jedi-krypter, og **God of War**-indflydelsen kan ses i spillets skjulte loading-scener, når Cal skal klemme sig igennem snørklede gange.

Spillet har også en del bounty hunter boss fights, som er bygget op i samme stil som de store kampe fra **Shadows of Mordor**-spillene.

Det er specielt, når man kan mærke inspirationstitlerne, at **Fallen Order** begynder at krakelere, for det er aldrig helt så godt som de spil, det efterligner.

Kampene er ikke helt så flydende som i **Bloodborne**, platformsekvenserne hakker lidt i forhold til **Uncharted** osv.

Der er også de tekniske "glitches". Jeg oplevede aldrig at spillet deciderede crashed, men alt for ofte så jeg, hvordan fjender faldt igennem gulvet eller var fanget i en mur, og det ødelagde desværre også lidt af oplevelsen.

Spillets bedste element er banedesignet, og det hjælper, at man får lov til at udforske velkendte steder såsom Kashyyk og Dathomir foruden nye planeter som Bogano og Zeffo.

Underholdende på trods af manglerne

Fallen Order er med andre ord lidt "rough on the edges", men det til trods, så havde vi det sjovt, da vi spillede det.

Spillet solgte også langt flere eksemplarer end EA havde budgetteret med, og forhåbentlig betyder det, at vi kommer til at se flere single player **Star Wars**-spil i den nærmeste fremtid. Cals historie kan i hvert fald sagtens udbygges i en potential fortsættelse.



Titel: Star Wars Jedi: Fallen Order
Udvikler: Respawn Entertainment
Udgiver: Electronic Arts
Udgivelsesår: 2019
Platform: PlayStation 4
Genre: Action-Adventure

Anmeldt i nr. 174 | 13/04/2020 (http://www.planetpulp.dk/?page_id=48520)

Stikord: Star Wars (<http://www.planetpulp.dk/?p=5013>)



Troels Bording (http://www.planetpulp.dk/?page_id=896). Født 1982. Pt. bosat i Singapore. Troels har altid været lokket af det fantastiske, men det var **Sværd & Trolddom**-bøgerne, som i sin tid vakte begejstringen for fantasy og science fiction-genren, og da han senere købte en dansk udgave af **Dungens & Dragons** i den tro, at det var et brætspil lig **HeroQuest**, blev han også introduceret til rollespil.